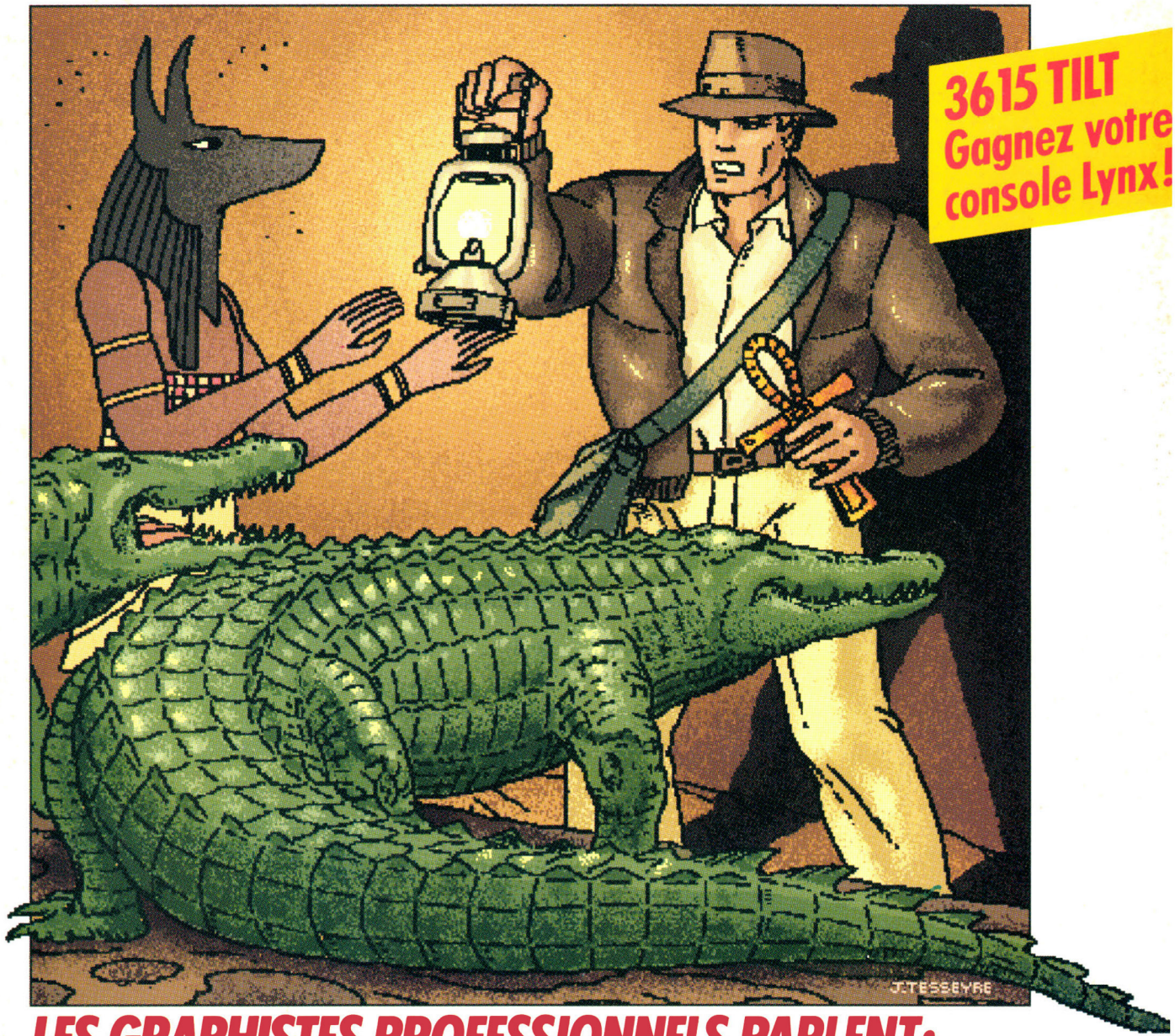
TILT

MICROLOISIRS



3615 TILT
Gagnez votre console Lynx !

LES GRAPHISTES PROFESSIONNELS PARLENT:

leurs secrets, leurs méthodes, leur formation... ● Evolution: l'Amiga 500 bientôt modifié? ● Super-stars: Tie Break et Railroad Tycoon ● Comparatif: les meilleurs jeux d'exploration ● Match: F 29 Retaliator contre Falcon ● Et toujours nos P.A. gratuites!

L 2207 - 79 - 25,00 F

N° 79 JUIN 1990. 25 F. BELGIQUE: 175 FB. SUISSE: 7,50 FS. CANADA: 6,50 $ CAN. MAROC: 39 DH. ESPAGNE: 750 PTAS. ISSN 073-6968

Deja le

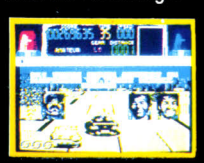
Il n'existe aucun endroit ou vous pouvez éviter... **SLY SPY**
Sa carte de visite est une invitation à danser avec le danger Entrez dans l'existence explosive d'un agent secret à travers ce thriller d'arcade/action qui vous laissera à peine le temps de reprendre votre souffle!Disponible sur Amstrad k7 et disquettes, Atari ST/STE et Amiga



DATA EAST



La plus rapide, la plus passionnante des simulations de voiture en 3D jamais réalisée. Prenez le volant de votre Porsche Turbo à la poursuite de dangereux criminels conduisant de véritables bolides. Vous manquez de temps ? Il vous suffit d'activer votre super turbo et vous serez plaqué au fond de votre siège!

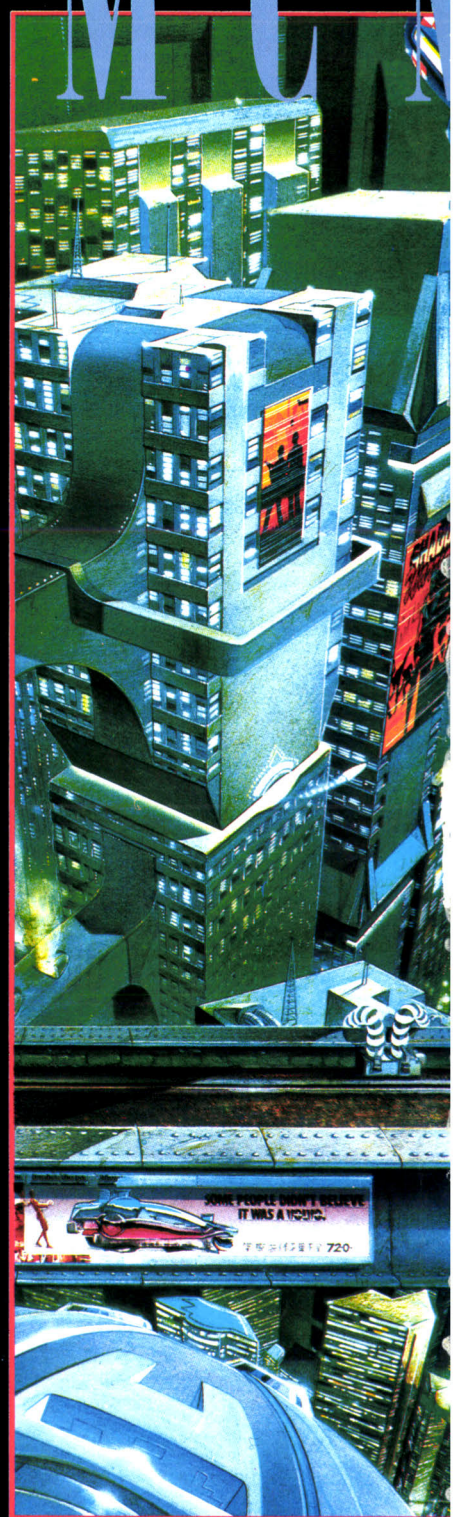






Sautez de l'ile de Doh vers l'ile des Monstres où vous rencontrerez Doh en personne, mais aussi des insectes bourbonnants, des jouets bizarres, des machines de combats mortelles, des monstres ou des créatures légendaires et folkloriques pour entrez dans le monde des ténèbres et affrontez ses habitants!
Un jeu original qui vous propose 7 iles à visiter, reproduisant fidèlement le "fun" et l'incroyable jouabilité du hit d'arcade.
Disponible sur Amstrad k7 et disquette, Atari ST/STE et Amiga.





NULLI SI

OCE



Futur!
AKZIDENZ
F29
RETALIATOR
U.S. AIR FORCE
Le plus grand simulateur de voi jamais réalisé vous offre un choix de appareils et de 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques.
F29 RETALIATOR - Le ciel est désormais votre univers."Une simulation de vol en 3D hyper rapide..." "Techniquement superbe, visuellement époustouflant."
SHADOW Warriors
SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro en innovant par son interactivité avec les décors! Les techniques dévastatrices du Ninjitsu ont traversé les guerres médiévales... et maintenant elles revivent dans les métropoles américaines. Un millenaire entier de secrets du Ninjitsu dans vos mains... le coup de pieds arrière "Phoenix", le triple enchainement de directs, la prise de torsion du visage et bien d'autres techniques vous donnet un formidable arsenal de suprenants enchainements.
En tant que Maître du Ninjitsu, vous pouvez descendre dans la rue. SHADOW WARRIORS le héros des années 90Disponible sur Amstrad k7 et disquette, Atari ST/STE et Amiga
ZAC DE MOUSEQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (16-1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaires de rédaction
Dominique Chauvel
Isabelle Moatti

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Rédaction
Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Fabienne Ferrandes

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

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

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

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Exécution
Isabelle Salvado

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

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

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

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

Couverture : Jérôme Tesseyre.

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

SOMMAIRE

N° 79

10 AVANT-PREMIERES
Une profondeur de jeu inhabituelle
distingue le jeu de plates-formes *Apprentice* de ses challengers. *Legend of Faerghail*, jeu de rôle à la *Bard's Tale*, possède des graphismes exceptionnels. *Projectyle*, simulation sportive du futur, vous projette dans un sport qui rappelle le hockey sur glace. Et beaucoup d'autres previews dont *Flight of the Intruder*, *Battlemaster*, les nouveaux jeux de l'éditeur britannique *Sales Curve* et des échos de l'European Trade Show.

24 TILT JOURNAL
Présentation mondiale de l'*Amiga 3000*
au Sicob de Villepinte : nouvelle machine, nouveaux chips et nouveau système d'exploitation. Que va-t-il se passer quand tout cela sera appliqué à l'*Amiga 500* ? Les géants IBM et Intel proposent un nouveau chip graphique, le DVI (autrement dit *Digital Video Interactive*). Que va devenir le CDI ? Les images de synthèse vous passionnent ? Découvrez une école pour apprendre à les créer. Et les meilleurs jeux de l'année choisis par les professionnels européens de la micro, réunis à Londres...

44 ARCADES
Combattant insecticide,
affrontez les hordes de bestioles d'*Insector X*. Guerrier, prêtre ou ninja, attaquez les monstres de *Cadash*. Pilote de chasse, foncez sur les envahisseurs de *Vapor Trial*. Héros infatigable et néanmoins usager du métropolitain, massacrez enfin les morts-vivants et les chiens fous de *Beast Busters*.

46 HITS
***Railroad Tycoon* est si réaliste**
comme simulation économique qu'on en arrive à oublier son plus proche concurrent, le célèbre *Sim City*. Préparez-vous pour Roland-Garros avec *Tie Break*, la toute dernière simulation de tennis. Attendue depuis deux ans, voici enfin l'adaptation — réussie — de *Ghosts'n Goblins*. Un plongeon dans l'action vous tente ? Essayez donc *Turrican !* Les autres hits : *F29 Retaliator*, *Khalaan*, *The Adventure of Link*, *Gunboat*, *Italy 90*, *Extase*...

64 ROLLING SOFTS
Console ou micro,
quelle que soit votre machine, vous trouverez ici tous les jeux du mois, des logiciels séduisants aux flops tout juste bons à mettre au panier en passant par les adaptations d'anciens hits.

76 CHALLENGE
Les jeux d'exploration
apportent le frisson de l'imprévu à tous les curieux de nature, découvreurs de secrets enfouis, fouineurs frustrés par l'époque actuelle et amateurs de pérégrinations galactiques. On ne s'étonnera donc pas de constater que la plupart des jeux de ce type se déroulent dans l'antiquité ou dans un futur plus ou moins lointain. Voici — avec les plans ! — les meilleurs d'entre eux.

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

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



Dans notre dossier, toutes les étapes pour arriver à ce graphisme.

82 CREATION
Couleurs, volumes, animations
se complètent dans le logiciel de dessin *Canvas*. *Graal Text* et *Graal Base* apportent de nouveaux outils bureautiques au *ST*. De la musique avec *GenEdit* et *Amiga Audio Digitisers*, la dernière version du *GFA basic* et de la P.A.O. avec *Typo Flash*.

88 DOSSIER
Les dieux du pixel
ce sont ces merveilleux dessinateurs qui fabriquent les écrans des jeux devant lesquels vous béez d'admiration. Olivier Hautefeuille les a traqués pour leur faire avouer leurs secrets. Vous qui rêvez de les imiter, ne ratez pas cette enquête.

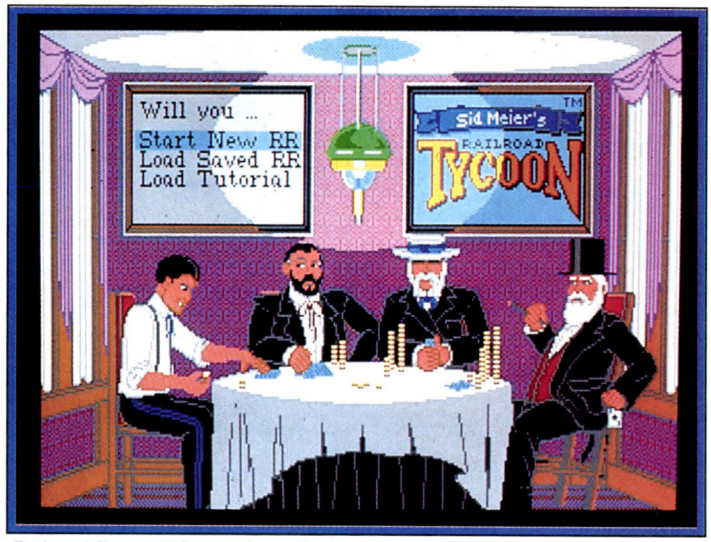
100 SOS AVENTURE
Le maniement de *Xenomorph*
se rapproche de celui du célébrissime *Dungeon Master*, mais le futur y remplace le passé. Deux productions Sierra pour *PC* : *Conquest of Camelot*, basé sur la légende du roi Arthur et de l'enchanteur Merlin, et *Iceman*, une aventure océanique qui vous place aux commandes d'un sous-marin...



Eye of Horus (ST), une exploration qui fleure bon le papyrus.

106 MESSAGE IN A BOTTLE
Tous les codes *Populous*,
à partir de ce numéro, pour débloquer les aventuriers de la micro. Et, après la solution des *Voyageurs du temps* parue dans le dernier numéro de *Tilt*, le plan complet du labyrinthe.

114 FORUM
Témoignages et appréciations
sur le monde de la micro abondent dans votre courrier. On y voit parfois déborder la colère ou l'exaspération. Vos avis et vos envies, originaux, sont toujours intéressants.



Railroad Tycon (PC), une bataille du rail toute stratégique.

118 TAM TAM SOFT
Vite fait, mais bien fait,
les infos de dernière minute, celles qui feront l'actualité de demain, rassemblées autour des rumeurs et des humeurs qui traversent en ce moment même le monde de la micro.

122 SESAME
Ouvrez-vous à la programmation
avec Juju, l'affreux jojo de la micro qui boit du jaja en faisant joujou et s'écrit quand il a trouvé « J'ai, j'ai ! »

124 INDEX
Tous les hits de l'année,
les meilleurs jeux d'aventure, les solutions complètes et tous les logiciels de ce numéro répertoriés par ordre alphabétique.

126 PETITES ANNONCES
De bonne affaires à faire,
une montagne d'annonces classées : 16 pages, plus de 1 500 offres de vente, d'achat ou d'échange sur toutes machines !

OFFREZ-VOUS LES PREMIERS PRIX D'INTELLIGEN

ATARI

SUPERBASE PRO + DÉVELOPPER SOUS SUPERBASE

990F

SUPERBASE PROFESSIONAL le plus puissant des systèmes de gestion de base de données relationnel sur Atari ST.
Ce générateur d'applications professionnel est entièrement programmable grâce au langage DML, et dispose d'un générateur de masque de saisie ou d'états convivial.
Pour exploiter cette merveille, **DÉVELOPPER SOUS SUPERBASE PROFESSIONAL** vous propose toutes les explications et tous les outils pour réussir vos développements :

- les commandes DML commentées,
- élaborer une base multi-fichiers,
- programmer une interface,
- contrôler les périphériques,
- accéder au système d'exploitation...

et sur la disquette jointe profitez de 8 applications types.

BECKERCALC + SUPERBASE 2 + LE LIVRE DE SUPERBASE

990F

Avec un tableur tel que **BECKERCALC**, un SGBD aussi convivial que **SUPERBASE 2** accompagné des conseils et astuces du **LIVRE DE SUPERBASE**, des perspectives inédites s'offrent à vous. Les deux logiciels communiquent naturellement par l'intermédiaire des formats de fichiers de données standard ASCII ou SYLK, mais aussi du format GEM, ce qui permet :

- d'enregistrer des tableaux de chiffres BeckerCalc sous la base de données et archiver ainsi vos devis, bilans, prévisions budgétaires, analyses financières...
- de créer des graphiques sous BeckerCalc à partir de données stockées dans Superbase.
- d'archiver et visualiser tous vos graphiques BeckerCalc à partir de Superbase...

CE.

EN CADEAU, ET POUR AVOIR UN SUCCES FOU CET ETE, MICRO APPLICATION VOUS OFFRE UN SUPERBE TSHIRT POUR TOUT ACHAT D'UNE PROMOTION.



COMPILATEUR+ INTERPRÉTEUR +ASSEMBLEUR

GFA BASIC

Voici une offre exceptionnelle : le GFA Basic 3.0 et son **COMPILATEUR,** système de développement standard sur Atari, et l'outil de choc, **GFA ASSEMBLEUR**, complément naturel du GFA Basic. Une très grande puissance de développement à portée de la main :

- Les 2 langages peuvent en effet cohabiter en mémoire et l'utilisateur basculer instantanément d'un langage à l'autre.
- Une simple instruction dans un programme GFA permet d'appeler une routine assembleur.
- Mieux encore : le compilateur GFA permet de lier les codes objet des 2 langages en un seul programme exécutable.

790F

MICRO APPLICATION

58 RUE DU FAUBOURG POISSONNIERE 75010 PARIS
TEL (1) 47 70 32 44

WELLDONE

COCONUT

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

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

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

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

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS CD:

100% A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
DRIVERS	149/199
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
LA COLLECTION CPC	160/225
LES BARBARES	149/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
LES FANATIQUES	ND/245
LES JUSTICIERS	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
A.M.C	125/175
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
BARD'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLACK TIGER	99/149
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
CASTLE MASTER (VF)	109/169
CHASE HQ	95/145
CHUCK YEAGER AFT	95/145
CRACK DOWN	95/145
CYBERBALL	99/149
DAN DARE 3	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
E-MOTION	105/145
ESCAPE FROM THE PLANET	95/145
ETRANGES AFFAIRES	ND/220
GHOSTBUSTERS 2	99/139
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
GUNSHIP	175/225
HAMMERFIST	95/145
HARD DRIVIN'	89/139
HARRICANA	149/199
HEAVY METAL	95/145
HOT ROD	95/145
IMPOSSAMOLE	95/145
INDY THE LAST CRUS. (ARC.)	95/145
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF	129/169
KLAX	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	ND/195
LIVINGSTONE 2	129/169
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/169
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/139
P 47 THUNDERBOLT	95/145
PINBALL MAGIC	145/195
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SECRET AGENT	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
SONIC BOOM	99/149
STORMLORD 2	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
THE CYCLES	99/169
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURBO OUT RUN	99/149
TURRICAN	95/145
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145
X-OUT	95/145

COMMODORE 64

COMPILATION :

100% DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK	225/269
COIN OP HITS	125/159
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYN. (INCROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
THE STORY SO FAR VOL 2	160/195
THE STORY SO FAR VOL 4	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
THRILL TIME PLATINIUM	145/189
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALE 2	ND/245
BARD'S TALE 3	ND/245
BARD'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BATTLECHESS	ND/145
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CHASE HQ	95/149
CHUCK YEAGER AFT	99/189
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
CYBERBALL	109/169
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON'S WAR	ND/225
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
FIENDISH FREDDY'S	ND/160
FIGHTING SOCCER	145/185
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HAMMERFIST	ND/169
HARD DRIVIN'	110/159
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
HOT ROD	95/145
INDY (ARCADE)	115/169
KICK OFF	140/195
KLAX	99/149
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
P47 THUNDERBOLT	120/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SCRAMBLE SPIRIT	95/145
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHOOT'EM UP CONSTR. KIT	195/245
SOCCER MICROPROSE	165/225
SONIC BOOM	110/160
SPACE HARRIER 2	99/149
SPACE ROGUE	ND/245
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
WEIRD DREAMS	110/149
WILD STREET	120/160
WINDWALKER	ND/245

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :

AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
BLOCK OUT	345
BLOOD MONEY	249
BOMBER	349
CARRIER COMMAND	345
CASTLE MASTER (VF)	295
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CODENAME ICEMAN	445
COLONEL BEQUEST	445
COLORADO	265
CONQUEROR	260
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRAGON'S WAR	295
DRAKKHEN	260
E-MOTION	245
EAGLE'S RIDER	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EXPLORA 2	295
F19 (MICROPROSE)	385
F29 RETALIATOR	249
FEARY TALES ADVENTURE	395
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FORGOTTEN WORLDS	245
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	279
GHOSTBUSTERS 2	329
GREAT COURTS	269
GUNBOAT	225
GUNSHIP	285
HARD DRIVIN'	245
HARPOON	295
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	269
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEISURE SUIT LARRY 3	365
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LODE RUNNER	195
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MANIAC MANSION	289
MICROPROSE SOCCER	245
NORD ET SUD	259
PC GLOBE	485
PIPE MANIA	269
PIRATES	295
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
RINGS OF MEDUSA	295
SHERMAN M4	245
SHINOBI	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
SPACE HARRIER 2	245
STREET ROD	295
STRIDER	245
STUNT CAR RACER	249
TEST DRIVE 2	245
TV SPORT FOOTBALL	295
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
ULTIMATE GOLF	249
VETTE	295
WOLFPACK	325
XENOMORPH	295

MATERIEL

ATARI ST

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

AMIGA :

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

IMPRIMANTES :

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

JOYSTICKS :

QUICKJOY II +	69
QUICKJOY II	89
QUICKJOY III	129
SPEEDKING KONIX	105
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING KONIX PC	245

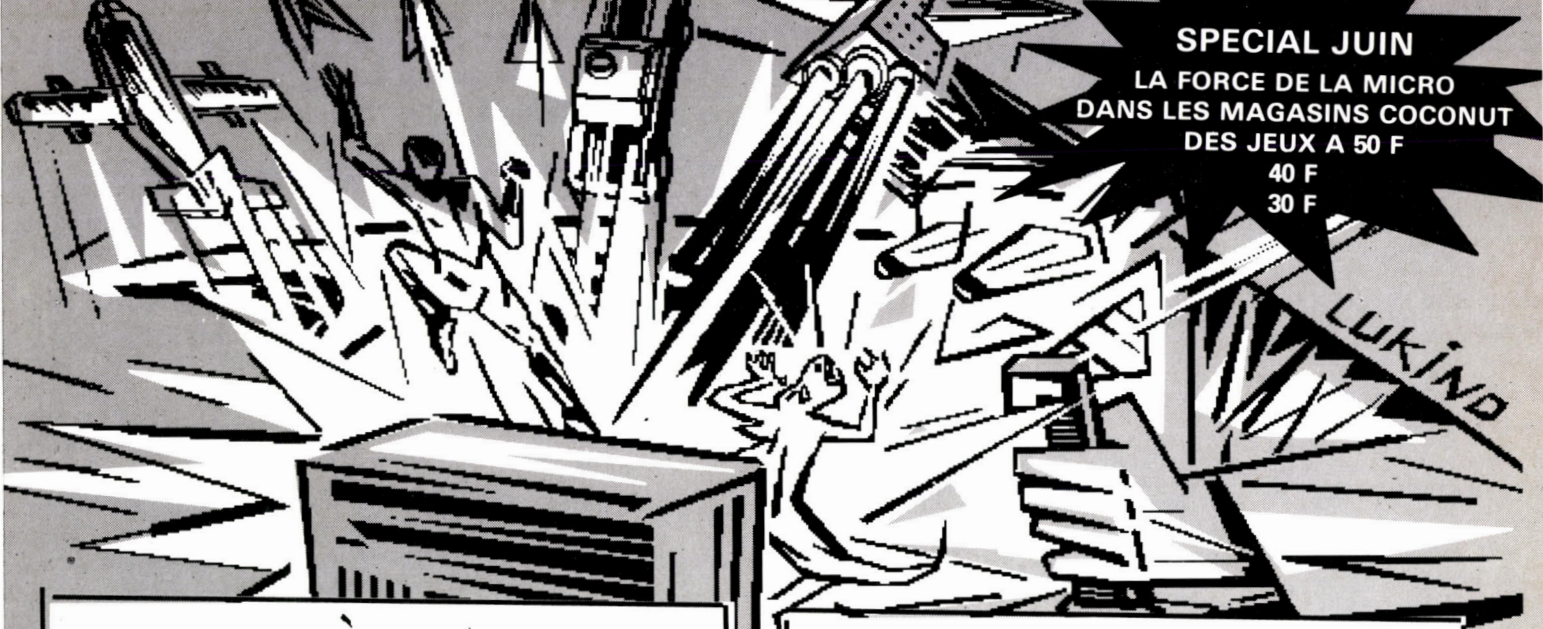
DISQUETTES VIERGES :

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

SPECTRUM

COMPILATIONS :

100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX)	225
COIN OP HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
HISTORY IN THE MAKING	249
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR VOL 4	160
TOP 10 COLLECTION	120
WINNERS	180
AIRBORN RANGER	120
ALTERED BEAST	160
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DRAGON	95
DRAGON NINJA	95
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
RUNNING MAN	120
SILKWORM	120
SPIDERMAN	120
STORMLORD	95
STRIDER	95
SUPER SCRAMBLE	95
TURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95
WILD STREET	120



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

5 STARS OCEAN	245
ALL TIME FAVOURITES	295
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D'US GOLD	295
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
TRIAD VOL 3	289
A.M.C	225
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	249
AFTER THE WAR	195
ATOMIX	195
B.A.T	349
BATTLE OF BRITAIN	245
BLACK TIGER	199
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249
BOMBER	289
CABAL	195
CARTHAGE	245
CASTLE MASTER (VF)	249
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	195
CHESS PLAYER 2150	289
CLOUD KINGDOMS	249
CODEMANE ICEMAN	445
COLORADO	245
COMBO RACER	199
CONQUEST OF CAMELOT	345
CRACK DOWN	195
CYBERBALL	199
DAN DARE 3	195
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON'S FIGHT	285
DRAGON'S LAIR	445
DRAKKHEN	260
DYTER 07	195
E-MOTION	195
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	285
FALCON MISSION	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
FIRE BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATOR II. VF	345
GHOST'N GOBLINS	199
GHOULS'N GHOSTS	195
GRAVITY	245
GREAT COURTS	245
HAMMERFIST	245
HARD DRIVIN'	195
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HEROES QUEST	345
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
IRON LORD	285
ITALY 90	195
IVANOHE	195
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	225
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KID GLOVES	245
KLAX	195
LAST NINJA 2	245
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST DUTCHMAN MINE	195
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	245
MANIAC MANSION	249
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	295
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR STF	199
OPERATION STEALTH	295
OPERATION THUNDERBOLT	195
PINBALL MAGIC	195
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
POPULOUS	225
POPULUS DATA DISK	95
POWERBOAT	249
RAINBOW ISLAND	195
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	285
SHADOW WARRIORS	195
SHERMAN M4	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SKIDZ	199
SONIC BOOM	245
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER 2	195
STARLIGHT	245
TENNIS CUP	245
TOWER OF BABEL	249
TURRICAN	295
TV SPORT BASKETBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE GOLF	245
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WORLD CUP SOCCER 90	199
X OUT	195
XENOMORPH	269

AMIGA

ALL TIME FAVOURITES	295
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D'US GOLD	345
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	295
688 ATTACK SUB	245
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	249
AFTER THE WAR	245
ATOMIX	195
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE SQUADRON	285
BLACK TIGER	245
BLOCK OUT	249
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249
BOMBER	295
CABAL	245
CARTHAGE	245
CASTLE MASTER (VF)	269
CHAMBERS OF SHAOLIN	260
CHAMPION OF KRYNN	295
CHASE H.Q	245
CHESS PLAYER 2150	289
CLOUD KINGDOMS	249
COLORADO	245
COMBO RACER	245
CONQUEROR	245
CRACK DOWN	249
DAN DARE 3	195
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON'S FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER (VF)	295
DYTER 07	245
E-MOTION	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
F 29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOSTS	245
GRAVITY	245
GREAT COURTS	245
HAMMERFIST	245
HARRICANA	245
HEAVY METAL	245
HEROES QUEST	345
IMPERIUM	249
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
IRON LORD	285
ITALY 90	249
IVANHOE	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	245
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KID GLOVES	245
KLAX	195
KNIGHTS OF CRYSTALLION	295
LAST NINJA 2	245
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST DUTCHMAN MINE	245
LOST PATROL	245
MANCHESTER UNITED	295
MANIAC MANSION	285
MAUPITI ISLAND	289
MIDWINTER	295
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
OPERATION STEALTH	295
OPERATION THUNDERBOLT	245
PINBALL MAGIC	195
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
RAINBOW ISLAND	245
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	285
SHADOW WARRIORS	249
SHERMAN M4	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SONIC BOOM	249
SPACE HARRIER 2	195
STAR TREK 5	295
STARBLADE	249
STARFLIGHT	245
TENNIS CUP	245
TEST DRIVE 2	285
THIRD COURRIER	190
TOWER OF BABEL	245
TURRICAN	295
TV SPORTS BASKETBALL	249
ULTIMA 5	295
UNREAL	295
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WINGS	295
WORLD CUP SOCCER 90	199
X-OUT	195
XENOMORPH	245
ZOMBI	245

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

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

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ **CODE POSTAL** _____
Tél _____

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

TI 73

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

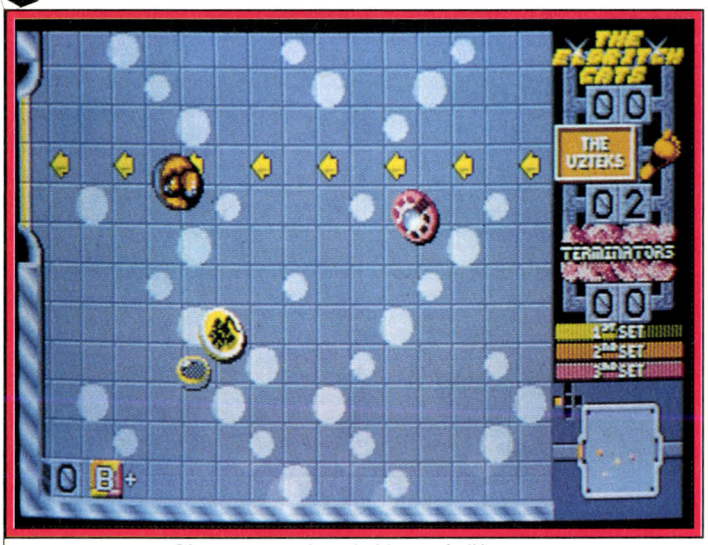
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

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

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

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

AGENCE CM 67 64 00 04 MONTPELLIER



Chaque pion arbore le blason de l'équipe.

Projectyle

On peut effectivement parler de projectile dans cette simulation sportive futuriste, tant la balle est rapide et surtout imprévisible ! Voilà qui pourrait plaire aux amateurs de jeux d'actions surtout en mode multijoueur.

Depuis la nuit des temps, l'être humain a toujours consacré une part importante de son temps à une activité anodine, au premier abord, mais ô combien vitale pour son équilibre : le jeu ! Quelle que soit sa forme ; combat, effort physique, prévision du futur, exercice intellectuel, le jeu est une partie intégrante de notre histoire. Et il est fort probable que les humains du futur nous emboîterons le pas dans ce domaine : on jouera dans l'espace !

Les créateurs de *Projectyle*, le prochain jeu d'Electronic Arts, ont tenté d'imaginer à quoi pourrait ressembler un sport du futur. Ce type d'exercice n'est pas aussi compliqué qu'il y paraît. En effet, nos descendants seront, comme nous, des primates convaincus (allez savoir pourquoi) d'appartenir à une race supérieurement intelligente, abrutis par le rythme infernal de la vie civilisée. Ils seront aussi fêlés que nous, et gageons qu'ils seront prêts à vociférer dans un stade en regardant d'autres primates s'acharner à pousser un objet sphérique dans les filets du camp adverse.

C'est le cas dans le monde de *Projectyle*, nom donné à un jeu populaire et violent. Les humains de ce futur privilégient le jeu à un point tel que leur société est organisée en fonction de l'appartenance de chaque individu à une équipe donnée ! C'est pourquoi *Projectyle* nous a été présenté comme étant une simulation sportive futuriste.



Plan du terrain de jeu.



Notez la présence du bonus.

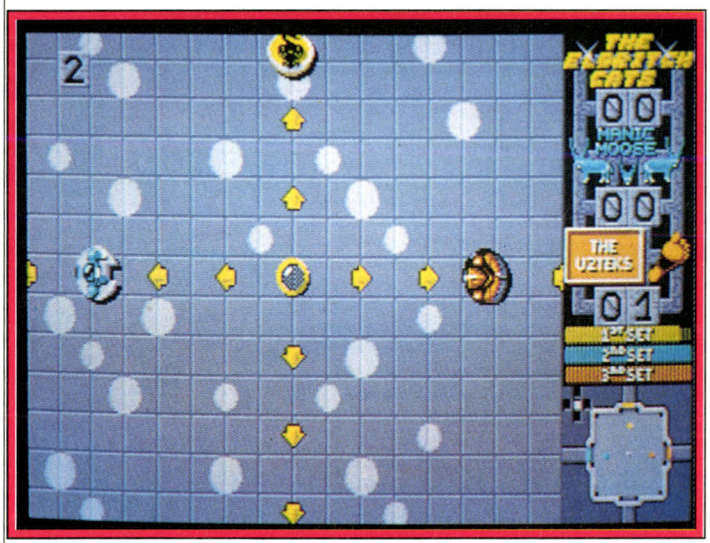
Huit équipes, au total, peuvent s'affronter dans des matches tripartites jouables en trois sets. Le but du jeu est tout à fait classique, il s'agit de pousser une balle dans les buts adverses tout en défendant les siens. Une partie se déroule dans de curieuses pièces en forme de croix et qui communiquent entre elles.

Dans chacune d'elles se trouvent trois joueurs, un de chaque équipe, (vous disposez de huit joueurs au total) prêts à entrer en action. La partie commence dans la pièce centrale où les joueurs, représentés par de pions, s'efforcent de pousser une boule (nommée le Projectyle) dans les pièces où se trouvent les buts de l'adversaire.

Seulement voilà, ils sont trois à vouloir faire la même chose mais dans des directions opposées ! De plus, le projectyle ricoche contre les murs de la pièce. L'animation étant rapide, le jeu requiert un bon coup d'œil et d'excellents réflexes. Les joueurs d'une zone en pénètrent jamais dans les pièces avoisinantes. Le projectyle est donc pris en charge par les joueurs de la nouvelle zone.

Doté d'un scrolling multidirectionnel, le programme suit le projectyle de pièce en pièce où le pion, contrôlé par le joueur, obéit automatiquement aux commandes (via joystick ou clavier). *Projectyle* autorise le jeu en solo, à deux ou trois en simultané selon trois modes : tournoi, ligue, ou match simple. La préversion jouable (sur *Atari ST*) que nous avons vue laisse une bonne impression. Le jeu est agréable, surtout en mode multijoueur. Nous réservons toutefois notre jugement final qui se fera sur une version définitive. Sortie prévue fin mai sur *ST* et *Amiga*.

Dany Boolauck



L'avantage est au premier sur la balle.



L'option replay permet de revoir le but.

Apprentice

A première vue, il s'agit d'un jeu de plates-formes tout à fait classique. En réalité, ce logiciel signé Rainbow Arts possède une profondeur de jeu peu commune pour ce type de produit.



Impossible de gagner sans ces caisses.



Vous pouvez acheter des armes (Amiga).

Lors de ma visite chez Rainbow Arts, j'ai pu voir un certain nombre de produits (nous y reviendrons) dont *Apprentice* (l'Apprenti). Teut Weidermann, Axel Hellweg et Torsten Rappe, programmeurs à plein temps chez Rainbow Arts, en sont les créateurs. Le scénario met en scène un petit personnage d'*heroic fantasy* qui, malgré sa jeunesse apparente, a 400 ans !

Son but : devenir membre de la guilde des mages. Mais ces derniers le jugent encore indigne d'être des leurs à cause de son « manque d'expérience ». *Apprentice* montre l'examen que doit subir le petit lutin afin de devenir mage (d'où le titre). Au premier abord, on croit voir un très classique jeu de plates-formes. On se ravise au fur et à mesure qu'on progresse. Le joueur dirige notre personnage sympathique qui évolue dans un monde plein d'embûches. Ces obstacles prennent la forme d'animaux tels que des hérissons, des rats ou des balais magiques ! En outre, le décor lui-même est conçu de manière à accroître la difficulté de progression du héros à travers les seize niveaux normaux du jeu et les... seize niveaux secrets !



Gare au hérisson !



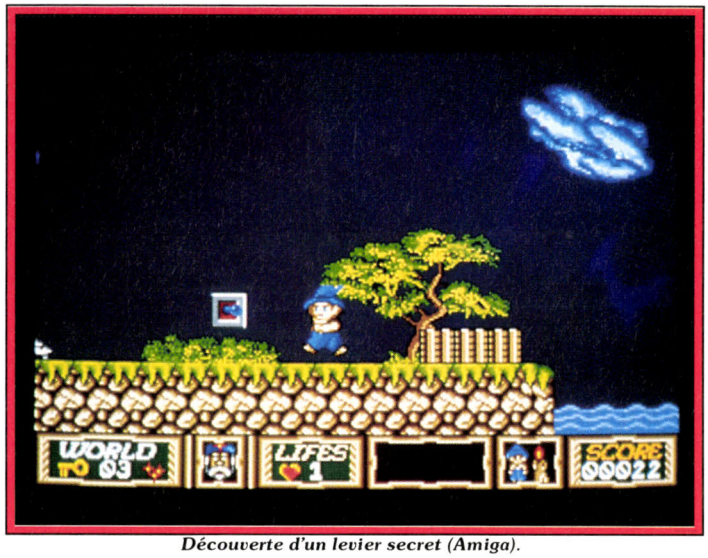
Offrande de la princesse.

Le jeu est bourré de leviers secrets qu'il suffit d'activer pour avoir accès à des lieux cachés ou obtenir des objets magiques. De plus, le monde d'*Apprentice* « vit » en temps réel. « Placez un objet à un endroit précis, explique Teut, allez ensuite explorer le reste du niveau puis revenez. L'objet a été déplacé par un monstre ».

Ce détail a son importance quand on sait que tout le jeu est basé sur des caisses qui parsèment le parcours. En effet, ces caisses sont à notre apprenti ce que le fouet est à Indiana Jones. Ce sont des objets à tout faire. Il peut s'en servir comme armes ou comme outils. Par exemple, une caisse bien lancée peut tuer un monstre. Pour franchir une fosse remplie d'eau, il suffit d'agencer quelques caisses pour faire une passerelle flottante très efficace.

D'autres armes et pouvoirs magiques, en vente dans des boutiques, sont disponibles moyennant quelques pièces d'or (à récupérer sur le parcours). Vous pourrez ainsi acheter des bombes ou des ballons, par exemple. Ces derniers vous permettent de monter dans les airs afin d'explorer les cieux du monde d'*Apprentice* qui recèlent des surprises. En parlant de surprise, on peut citer l'existence d'une charmante princesse qui vous attend...

Apprentice est vaste, varié et complexe. « L'idée de créer un jeu de plates-formes nous est venue en découvrant les dessins de Torsten Rappe, le graphiste, qui faisait quelques essais, explique Teut. Le résultat nous a plu au point que nous avons pensé que ce serait du gâchis de ne pas les utiliser. C'est ainsi qu'*Apprentice* vit le jour avec, comme principal objectif, la création d'un jeu de plates-formes très différent des autres. »



Découverte d'un levier secret (Amiga).

La préversion (sur *Amiga*) que nous possédons, suffisamment complète (16 niveaux), nous a effectivement permis d'apprécier la profondeur de jeu et ces fameuses différences qui font le petit « plus » d'*Apprentice* comme la savante utilisation des caisses et autres petites trouvailles amusantes. Sortie prévue en août sur tous les formats à l'exception du *PC*.

Dany Boolauck

Legend of Faerghail

Ce jeu de rôle sur *Amiga* renoue avec la bonne vieille tradition de *Bard's Tale*. Un scénario classique, un système de jeu qui a subi un petit lifting, il est tout désigné pour les fanas du genre.



Ce guerrier vous propose d'intégrer votre équipe.

Cela fait, environ un an et demi que *Tilt* (voir n° 57, page 18) vous a présenté en Previews, *Legend of Faerghail* (L.F.) ! Sa sortie était prévue pour mars 1989 ! Mieux vaut tard que jamais, L.F. enfin est terminé... ou presque !

Rien à signaler au niveau du scénario. Il est on ne peut plus classique. En ces temps reculés, Mitgard (nom donné à la Terre) est encore un endroit béni des dieux ou les humaines cohabitent avec des peuples tels que les elfes, nains et autres êtres mythiques. Malheureusement, les forces du mal ne sont jamais vraiment très loin, attendant le moment propice pour frapper là où ils ont une chance d'entamer l'empire du bien. Ce moment ne tarde pas à se présenter, les elfes d'une région nommée Faerghail se relâchent un peu dans leur conduite et se laissent séduire par les plaisirs interdits (les veinards !). Ils ne tarent pas à être envoutés et vendent leur âme aux démons. Ainsi, l'ombre de la mort réussit à étendre son manteau ténébreux sur le monde de Faerghail.



Un paladin (Amiga).



Guérissez-vous au Temple.

Transformés en monstres, nos malheureux elfes tuent et détruisent systématiquement toute forme de vie sur leur passage. Impuissants, les peuples habitant Faerghail sont au bord de la résignation. Devant eux se dessine l'effroyable destin des esclaves du mal. Tout espoir est-il perdu ? Non car dans un petit coin retiré de Faerghail, un petit groupe résiste encore et toujours à l'envahisseur. Le meilleur guerrier est choisi comme chef par les mages du groupe. Le destin de Faerghail est maintenant entre leurs mains.

Ce jeu de rôle allemand (Rainbow Arts/Reline) ressemble sur bien des points à *Bard's Tale*. Le système de jeu est pour ainsi dire identique. L'écran est divisé en quatre parties. Les deux fenêtres de droite (voir photos) sont réservées aux personnages.

La partie supérieure vous donne toutes les informations sur les membres de votre groupe d'aventuriers tandis que la fenêtre inférieure vous donne accès aux divers commandes du jeu. Comme dans tous les jeux de rôle classiques, la fenêtre supérieure gauche affiche tous les graphismes du jeu (personnages, monstres, objets, lieux, etc.). La quatrième et dernière fenêtre (inférieure gauche) n'est active que pendant les rencontres hostiles. Le programme y représente vos aventuriers, le nombre des monstres, leur position sur le terrain et la distance qui sépare les deux groupes. Ainsi, le combat se déroule un peu comme dans *Phantaisie* de SSI.

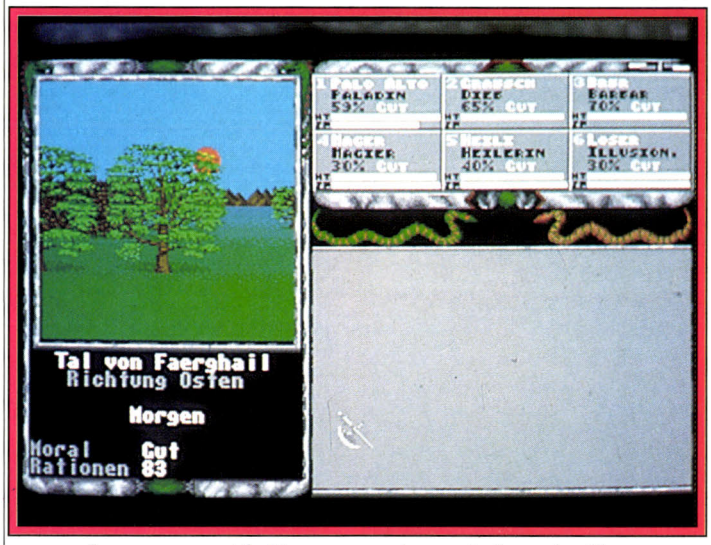
A l'instar de *Bard's Tale*, on retrouve tous les éléments du jeu de rôle classique tel que recrutement des protagonistes, possibilités d'enrôler des personnages non joueurs, etc.

Une équipe déjà constituée est à votre disposition pour explorer rapidement le monde de L.F. Mais comme dans tout bon jeu de rôle, vous pouvez créer et choisir vos propres personnages (guerriers, voleurs, illusionnistes, magiciens, paladins, etc.) selon les attributions qui vous semblent adéquates pour la mission.

Comme celui de *Drakkhen*, le monde de *Legend of Faerghail* est rythmé par l'alternance du jour et de la nuit. L'intérêt de la présence de ces astres dans le programme ? Ils permettent simplement de vous orienter lors de vos déplacements. La préversion *(Amiga)* sur laquelle se base cet article est en allemand (une version anglaise est prévue). C'est l'extraordinaire environnement sonore qui nous a frappé au premier abord. Dans la forêt, par exemple, on entend le bruit des pas, le vent et le cri des oiseaux ! Les graphismes sont aussi beaux que ceux de *Bard's Tale*.

La sortie de ce logiciel est prévue pour fin juillet ou début août sur *Atari ST* et *Amiga*.

Dany Boolauck



Les voyages sont fertiles en rencontres amicales ou hostiles.



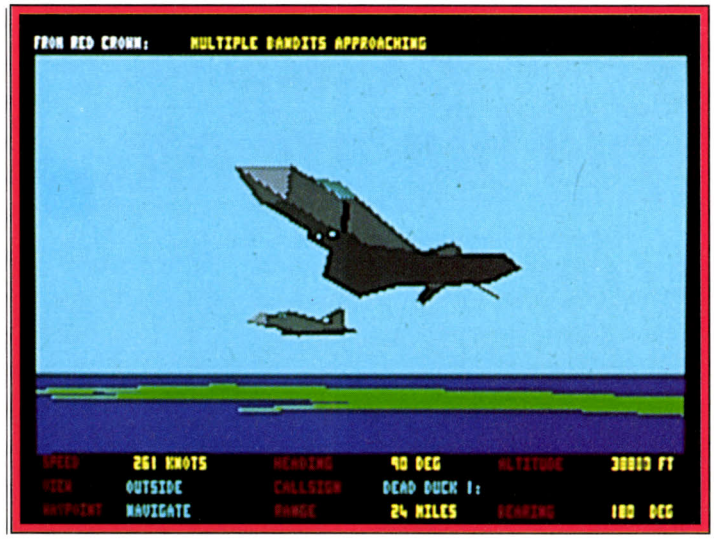
La taverne des aventuriers.



Un système de combat plus complet.

Flight of the Intruder

Flight of the Intruder marque un nouveau pas, a en juger par la préversion, dans le domaine de la simulation de vol. L'intégration des nouvelles options apporte au jeu une dimension stratégique inexistante sur les précédents programmes.

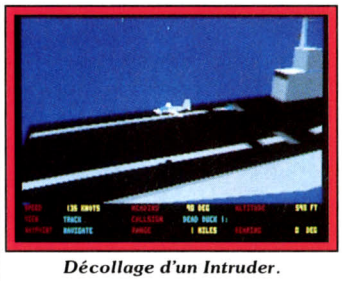


Le mode multijoueur autorisera, peut-être, le vol en équipe.

Annoncé comme étant le successeur de *Falcon*, *Flight of the Intruder* va probablement briser une barrière de plus dans le domaine de la simulation aérienne. C'est du moins dans cet esprit que



Le porte-avions : votre base.



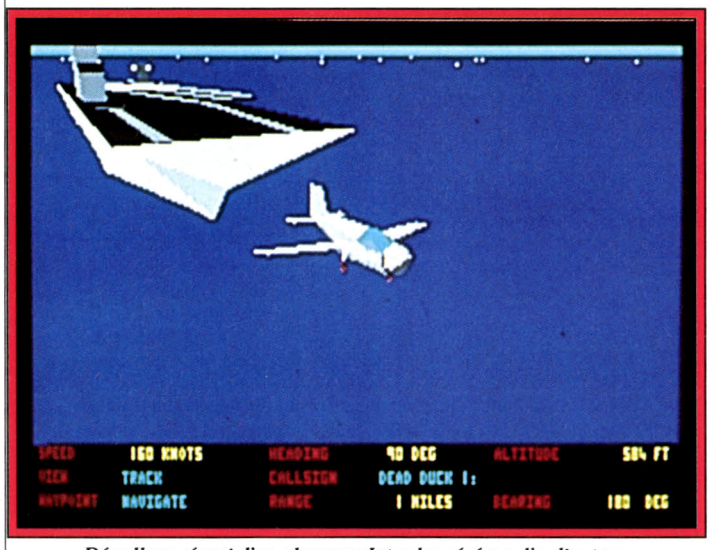
Décollage d'un Intruder.



Un chasseur Phantom.

lisme de plus en plus poussé. Le "plus" de *FI* réside tout d'abord dans l'accroissement des possibilités d'interaction offertes au joueur. »

Pour prouver ses affirmations,



Décollage réussi d'un chasseur Intruder géré par l'ordinateur.

Phil Adams me fait une démonstration des capacités de *FI*. Et en effet, l'interactivité n'est plus cantonnée au pilotage. De cette manière, le joueur participe d'une manière plus globale, tout en restant au cœur de l'action, à une mission donnée.

Prenons l'exemple du choix d'un jet, *FI* propose deux types de chasseurs-bombardiers : l'A6 Intruder et le Phantom F4. Dans les simulateurs de vol classiques, les possibilités de choix s'arrêtent là. Dans *FI*, le joueur peut se retrouver, selon la mission choisie, aux commandes de plusieurs avions ! Non, il ne les pilote pas simultanément. L'ordinateur gère automatiquement le jet qui n'est pas sous vos ordres.

Une simple touche vous permet de permuter les jets. Plus fort encore, le programme vous donne la possibilité de diriger toute la mission à partir de la tour de contrôle, en l'occurrence celle d'un porte-avions. Toutefois, rien ne vous empêche de prendre, à tout moment, les commandes d'un des jets au cours de votre mission.



En patrouille (PC).

Avec de telles possibilités, on subodore toute de suite l'aspect stratégique que peut comporter *FI*. L'intelligence des avions gérés par l'ordinateur est remarquable. Ainsi, un avion ami peut très bien venir spontanément à votre secours en cas de danger ! Une question me vient tout de suite à l'esprit : sachant que *FI* sera jouable par modem ou par câble, pourra-t-on jouer à deux joueurs en tant que co-équipiers. En d'autres termes, pourra-t-on s'y mettre à deux casser du Mig ?

« Nous avons effectivement pensé à intégrer cette option dans *Flight of the Intruder*, répond Phil Adams, je ne promets rien mais disons que les programmeurs vont tout faire pour rendre la chose possible ».

Tilt a pu se procurer une version *PC* de *Flight of the Intruder*. Bien qu'elle soit incomplète, nous avons pu vérifier la bonne qualité de la réalisation comparable à celle de *Falcon*. Une petite originalité, l'option vue hors cockpit offre de nouveaux angles de vision par rapport aux précédentes simulations aériennes. L'ordinateur gère effectivement tous les avions amis qui ne sont pas pilotés par un humain. Par exemple, lors d'une mission comprenant deux jets, le deuxième avion suit toutes vos évolutions et reste parfaitement en formation. Formidable ! La rédaction de *Tilt* attend avec impatience une version finale. Sortie prévue en juillet/août sur *PC*. Des versions *ST* et *Amiga* sont prévues.



Un nouveau point de vision.

Dany Boolauck

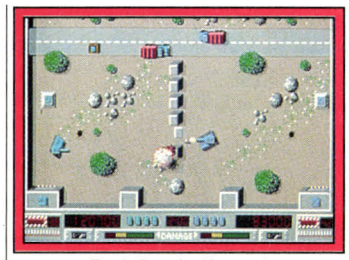
E.C.T., bla bla, etc, etc...

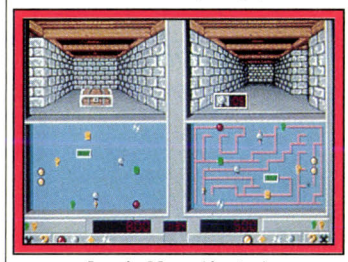
Nous avons délibérément fait l'impasse sur plusieurs produits présentés à l'European Trade Show. Et pour cause, la plupart des titres en démonstration vous ont déjà été présentés.

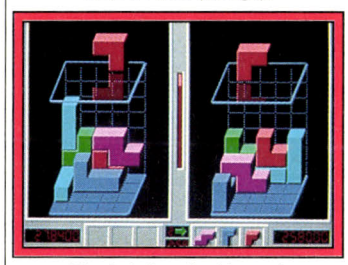
Evénement essentiel pour les professionnels, l'European Trade Show n'est pas vraiment un lieu où les éditeurs tentent d'éblouir la presse avec des nouveautés tonitruantes. Il y avait bien entendu, ça et là, quelque curiosités intéressantes mais la grande majorité des titres présents sur les stands étaient déjà connus de la presse (et de vous, par la même occasion). Presqu'une centaine d'éditeurs et de constructeurs avaient rempli les petits stands du show. Même Ocean et US Gold qui avaient boudé le show d'année dernière ont répondu présent.
Tous sont unanimement satisfaits des opportunités qu'offre l'ECT. « C'est un salon où l'on peut travailler dans le calme ! » Voilà la phrase qui revient souvent dans les commentaires. Et côté business ? Ça va merci, beaucoup d'éditeurs vous avouent à mots couverts (et l'œil brillant) les différentes signatures de contrats qu'ils ont obtenues lors du show. « Nous faisons le même volume de transactions qu'au PCS. Mais ici les stands nous coûtent moins cher ! » Bref tout le monde reviendra à l'ECT 91.
Le marché ? « Il est loin d'être mirifique » avouent ouvertement les professionnels. Mais dès qu'on aborde les questions sur la bonne santé de leur société, on vous sert du « ça marche très fort ! » Alors récession ? stagnation ? croissance ? Quand nous écoutons les éditeurs, ils nous font penser aux marchands de tapis orientaux qui se plaignent sans cesse de leurs déboires commerciaux tout en caressant leurs énormes bourses pleines d'or. On le voit bien, la langue de bois n'est pas l'apanage des hommes politiques. Le piratage, même si l'on ne le mentionne que très rarement, est un problème qui préoccupe les éditeurs. Beaucoup attendent l'arrivée des consoles qui représentent pour eux la solution antipirate. D'autres tablent sur le CD-ROM pour mettre un terme au règne des pirates.
Côté logiciels, pas de grosses nouveautés à se mettre sous la dent. Beaucoup d'entre eux ont déjà fait l'objet d'une avant-première dans *Tilt*. Aussi nous nous contenterons de faire un tour non-exhausif des éditeurs présents en soulignant les titres intéressants.

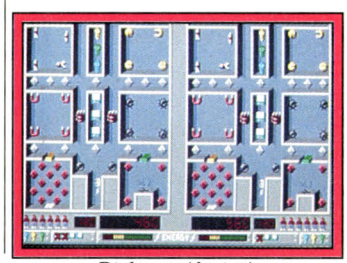
MINDSCAPE : hormis **Ultima IV,** nous avons pu admirer, sur *PC*, une version de **Skid Marks,** une simulation de course automobile. La qualité des graphismes est similaire à celle de *Hard Drivin'*. Des versions *Amiga* et *ST* sont prévues. Pas de date de sortie. **Bad Blood** est le nom d'une sorte d'arcade/aventure sur *Amiga* et *ST* qui sera disponible en avril/mai.

OCEAN : le titre vedette était **Shadow Warrior,** une adaptation d'un jeu d'arcade qui sera disponible vers la fin mai sur tous


Tank Battle (Amiga).


Lost'n Maze (Amiga).

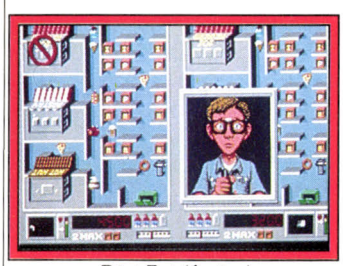

Block A Lanche (Amiga).

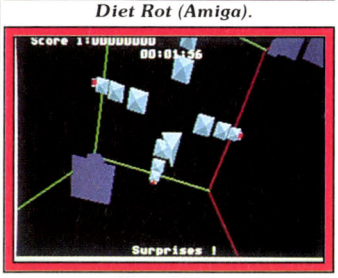

Diskman (Amiga).



Super A, le prochain jeu d'action de Coktel Vision (PC).


Bad Blood (Amiga).


Diet Rot (Amiga).



Alpha Waves.



Shadow Warrior, l'adaptation du coin-op (Amiga).

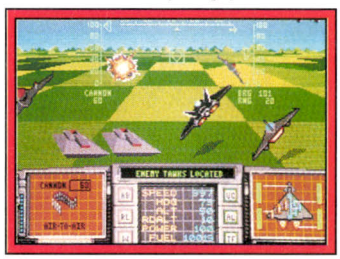
les formats. Vient ensuite **Sly Spy Secret Agent,** un jeu défini comme thriller d'arcade/action ! Sortie prévue fin mai sur tous les formats. On s'attendait à voir *Battle Command*, la suite du fabuleux *Carrier Command*. Hélas, le jeu n'était pas en démonstration. Dommage.

INFOGRAMES : un soft nommé **Alpha Waves,** a retenu notre attention. Il s'agit d'un jeu de plates-formes et d'escaliers. Alliant stratégie et action *Alpha Wave* est, paraît-il, plus qu'un simple jeu.

Pendant la partie, l'ordinateur émettrait des ondes alpha qui sont les ondes du rêve et qui stimulent l'intellect ! Sortie prévue sur *ST*, *Amiga*, *PC* en mai/juin.



Ziriaks (Amiga).



Advanced Tactical Fighter II.



Sly Spy Secret Agent d'Ocean (version arcade).

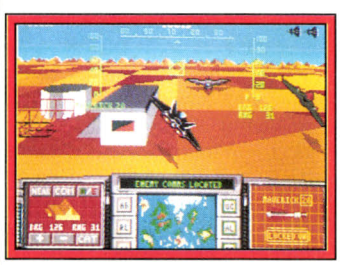
SOFTWARE BUSINESS : Zyriaks, c'est le nom d'un shoot'em up, classique mais agréable, qui sera bientôt disponible sur *ST* et *Amiga*. Pas de date précise.

ELECTRONIC ZOO : cinq jeux pour le prix d'un voilà ce que propose cette société avec **Three Ways to Play** qui vous permettra de jouer à *Diskman*, un soft de labyrinthe, *TankBattle* un combat de tanks (très classique), *Block a Lanche* une sorte de *Block Out*, *Lost'n Maze* un curieux jeu de donjons et finalement *Diet Rot* un jeu d'action où vous risquez l'indigestion ! *Three Ways to Play* sera disponible sur *Amiga* et *PC*. Date de sortie inconnue.

COCKTEL VISION : Super A (pour *Super Agent*). Ce jeu d'arcade/aventure comportera plusieurs séquences de pilotage (avion, bateau, moto, aéroglisseur...). Sortie prévue en octobre sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

LINEL : cette société vient de signer les droits d'adaptation pour l'**Histoire sans fin II** qui sort en octobre 1990 sur le grand écran. Le jeu du même nom proposera plusieurs jeux retraçant bien l'épopée du héros. Surveillez les avant-premières de *Tilt* à ce sujet. Sortie prévue cet automne.

DIGITAL INTEGRATION :



A.T.F. de Digital Integration.

Advanced Tactical Fighter II, une simulation de vol sera disponible en septembre sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

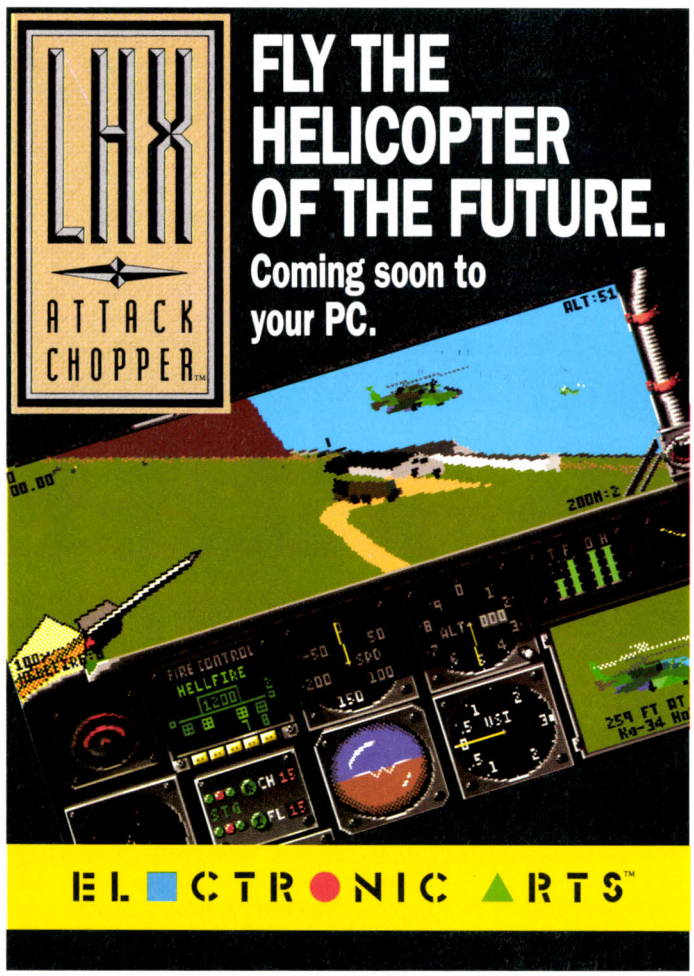
Dany Boolauck

Sales Curve met le turbo

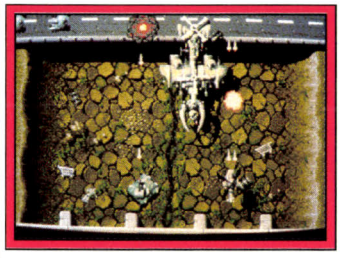
Les jeux que Sales Curve nous prépare pour la rentrée seront commercialisés sous le label Storm. Après *SWIV*, nous avons pu voir une démo de *Saint Dragon* sur *Amiga*, une adaptation de coin-op.

Ils ont décidé de « mettre le paquet » ! Après *Silkworm*, *Continental Circus* et *Ninja Warriors*, Sales Curve va bientôt lancer sur le marché la première série d'une gamme de jeux sous leur nouveau label : Storm. Nous ne reviendrons pas en détail sur *Silkworm IV* (voir avant-première dans le *Tilt* n° 77, page 20) sauf pour vous signaler qu'il change de titre. Il se nomme désormais *SWIV* (prononcez *souiv*). Rappelons pour les retardataires qu'il s'agit d'un shoot-them-up à scrolling vertical jouable à deux. Les joueurs contrôlent simultanément un hélicoptère et une jeep armés jusqu'au dents. La jeep peut pénétrer dans une base afin de se transformer en hélicoptère ou en bateau dans ces cas bien précis (pour traverser une rivière, par exemple).

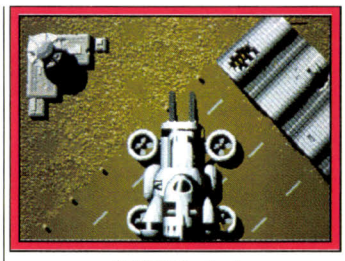
Les particularités de ce jeu résident dans l'excellente qualité des graphismes et le système de chargement continuel (sur 16 bits) déjà utilisé dans *Ninja Warriors*. Grâce à ce système, le jeu, qui ne possède qu'un seul niveau, ne s'arrêtera, ni ne se figera à aucun moment ! De l'action non-stop pendant près d'une



heure, ce sera possible avec *SWIV !* Sa sortie a été retardée. Il sera disponible en octobre sur *ST, Amiga, CPC* et *C 64*.
Le titre suivant est une adaptation d'un coin-op de Jaleco : *Rod-Land*. Si vous avez adoré *New Zealand story, Rainbow Islands* et *Bubble Bobble*, ce logiciel paraît tout à fait indiqué. Jeu de plates-formes par excellence, *Rod-Land* met en situation Lim et Tam, deux sympathiques elfes armés de baguettes magiques. Il vous suffit de jeter un coup d'œil sur les photos d'écrans de la version arcade pour comprendre notre intérêt pour *Rod-Land*. Espérons que son adaptation sera à la hauteur des précédents produits Sales Curve. Sortie prévue début



SWIV (Amiga).



SWIV (Amiga).

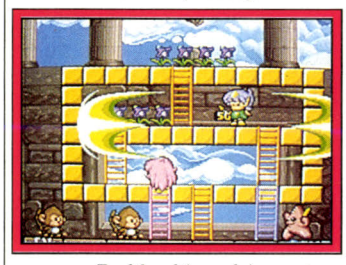


Saint Dragon sur Amiga (label Storm).

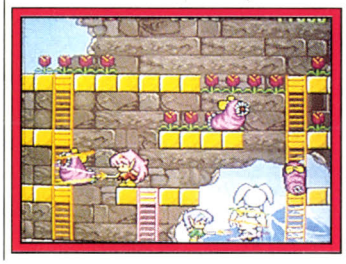
Big Run sera disponible sur *Amiga, ST, Spectrum, CPC, C 64*. Sa sortie est prévue début 1991.
Nous terminerons avec *Saint Dragon* qui sera le premier titre commercialisé sous le label Storm. Dans cette adaptation d'arcade (oui, une autre, également de Jaleco), vous dirigez un



Rod-land (arcade).



Rod-land (arcade).



Rod-land (arcade).

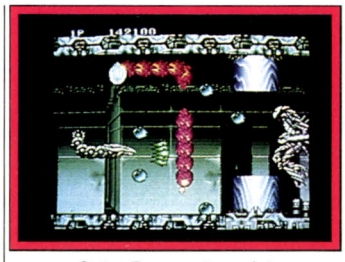


Big Run en version arcade, superbe !



La beauté des graphismes de Rod-land (arcade).

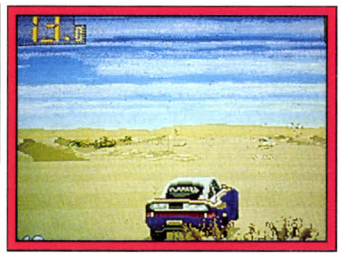
1991 sur *ST, Amiga, Spectrum, CPC* et *C 64*.
Le titre suivant est également une adaptation d'un coin-op de Jaleco nommé *Big Run*. Cette course de voitures vous place au volant d'un puissant bolide de sport engagé dans un rallye. Vous devrez jouer les trompe-la-mort en déjouant tous les pièges d'un parcours ardu, celui du Sahara ! Pour ceux qui n'auraient pas encore deviné, il s'agit de gagner le Paris-Dakar.
La course se divise en six



Saint Dragon (arcade).

manches, et sa partie européenne a volontairement été escamotée (trop facile). Elle ne commence donc qu'à Tunis.

curieux vaisseau en forme d'énorme serpent. Le but du jeu est classique : il s'agit de sauver un dragon emprisonné à la fin du sixième et dernier niveau. Tous les ingrédients du parfait shoot'em up sont présents. Armes supplémentaires tels lasers, boules de feu et balles ricochantes en sont quelques exemples. Nous avons pu admirer une préversion du premier niveau sur *Amiga*, elle est impressionnante par la qualité des graphismes et la fluidité de l'ani-



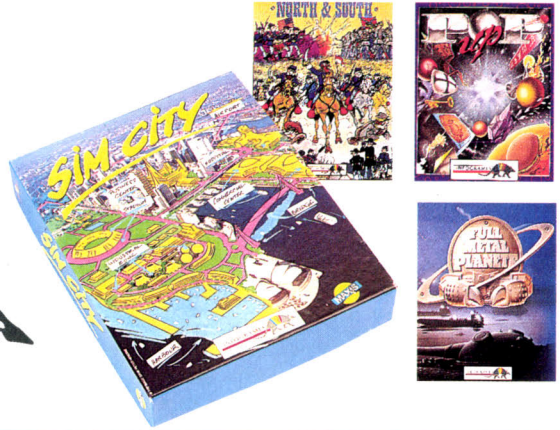
Big Run (arcade).

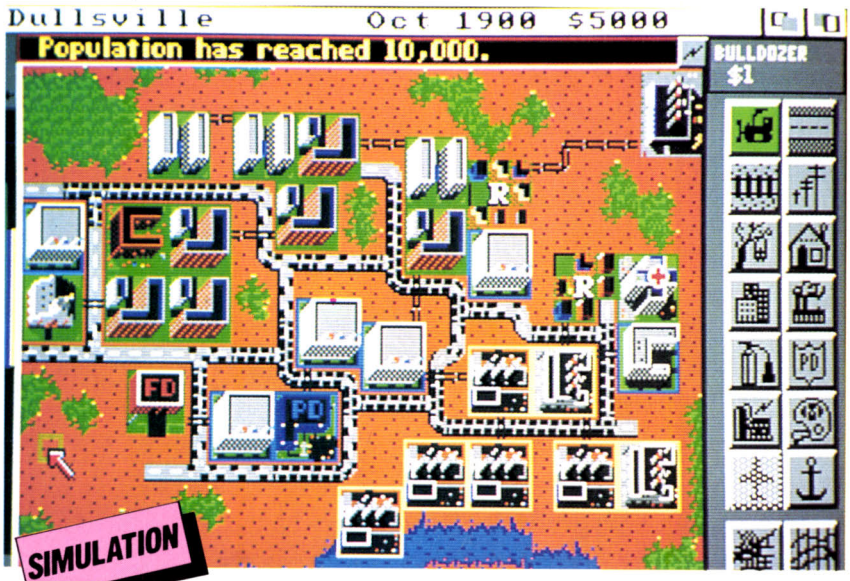
mation. Nous y reviendrons. Sortie prévue en septembre sur *Amiga, ST, CPC, C64, Spectrum*.

Dany Boolauck

MICRO SHOW

LE JOURNAL DE LA MICRO SPECTACLE INFOGRAMES





SIMULATION

SIM CITY

PETITE VILLE DEVIENDRA GRANDE !

Plus qu'un jeu, un véritable phénomène, élu et réélu meilleur de l'année 1989, en Europe comme aux U.S.A., et qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde.

Construire des usines, des routes, des maisons, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, à vous qui n'êtes rien de moins que le Maire, d'être plus fort et plus avisé qu'Orson WELLES dans Citizen Kane, de gérer, d'équilibrer votre budget, de lever des impôts, de spéculer si le cœur vous en dit ; en un mot soyez grandiose et infaillible !

Vous verrez alors, en temps réel votre cité croître et embellir, votre population, heureuse et ravie, prospérer.

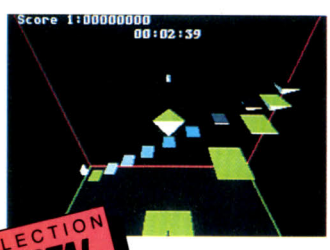
Et si dès lors blasé, vous rêvez d'affronter d'autres périls, un mode catastrophe vous obligera à vous dépasser furieusement pour sauver votre ville des tornades, inondations et autres cataclysmes.

Au choix : créez votre ville ou utilisez l'un des 8 scénarios fournis.

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

INDISPENSABLE : Terrain Editor complément du jeu SIM CITY vous permettra de créer dans un délire fou le moindre détail de votre environnement, et vous offrira pas moins de 9 villes, jusqu'à 18 selon les versions, pour aller au bout de vos rêves !

Disponible actuellement sur MACINTOSH, AMIGA, PC et compatibles.



COLLECTION CRYSTAL

ALPHA WAVES

Le logiciel NEW AGE arrive. Découvrez avec ALPHA WAVES une nouvelle génération de jeux : l'ordinateur communique DIRECTEMENT avec votre cerveau grâce aux fameuses ondes ALPHA. Avec cette authentique MACHINE A RÊVER, au plaisir de la découverte d'un fantastique univers s'ajoute celui de l'émotion et de la réalité virtuelle.

Bientôt disponible sur ATARI, AMIGA, PC et compatibles.

COLLECTION CARTOON

DU BIG BANG AU GRAND BOUM

• Lorsque vous êtes perdu dans l'espace-temps, comment en sortez-vous ?
– Par le rebond ! Par le rebond bien sûr !
• Oui, et si vous trouvez la sortie, que devez-vous faire ?
– Rebondir ! Rebondir pour chercher l'entrée !
• D'accord, toutefois où se trouve la fin et le début ?
– Au commencement de l'Univers et à la fin des Temps !
• Merci Professeur Moufil de ces précieux conseils sur POP-UP, le jeu bondissant que vous avez tiré de votre théorie révolutionnaire sur l'origine des mondes. Un dernier mot peut-être ?
– Avec POP-UP, faites de BONDS voyages !
• Et vous de beaux rêves, Professeur...

POP-UP : disponible sur ATARI, AMIGA, AMSTRAD K7 et DK, PC et compatibles.



STRATÉGIE

MARRE DES MARÉES !

"A l'entraînement tout paraît simple : les cartes et les engins sont propres et les ennemis identifiés. Sur le terrain, la poussière, les moteurs grippés, les fuites d'huile, les trahisons ne vous simplifieront pas la vie, mais c'est surtout ce foutu sol qui n'en finit pas de bouger, ces maudites marées qui font régulièrement s'enliser les machines qui cassent le moral des meilleurs. Si vous avez les nerfs fragiles, évitez FULL METAL PLANETE. Ça ressemble à un jeu mais c'est l'aventure la plus extrême que vous vivrez." *FMCommandant BERLOT Conseil aux nouveaux FMPilotes UNIQUE.* La notice et les conseils de FULL METAL PLANETE en VIDEO VHS disponibles chez votre revendeur.

FULL METAL PLANETE : disponible sur ATARI, AMIGA, PC et compatibles.



à renvoyer à INFOGRAMES, 84 rue du 1er Mars 1943 69100 Villeurbanne

OUI, je désire recevoir gratuitement MICRO SHOW le journal de la micro spectacle INFOGRAMES

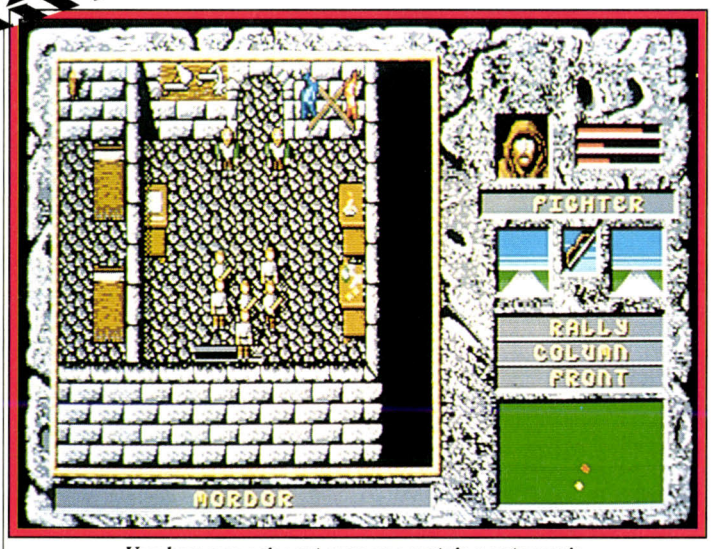
NOM _____

PRÉNOM _____

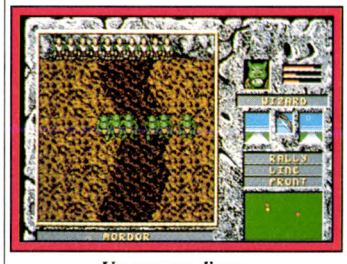
ADRESSE _____

VILLE _____

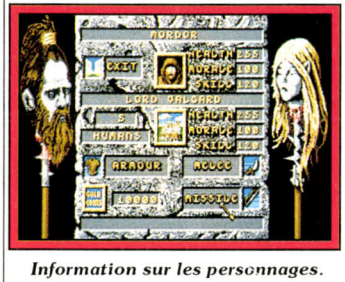
CP |_|_|_|_|_|



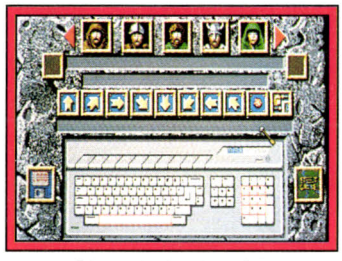
Vos hommes agissent avec une certaine autonomie.



Un groupe d'orcs.



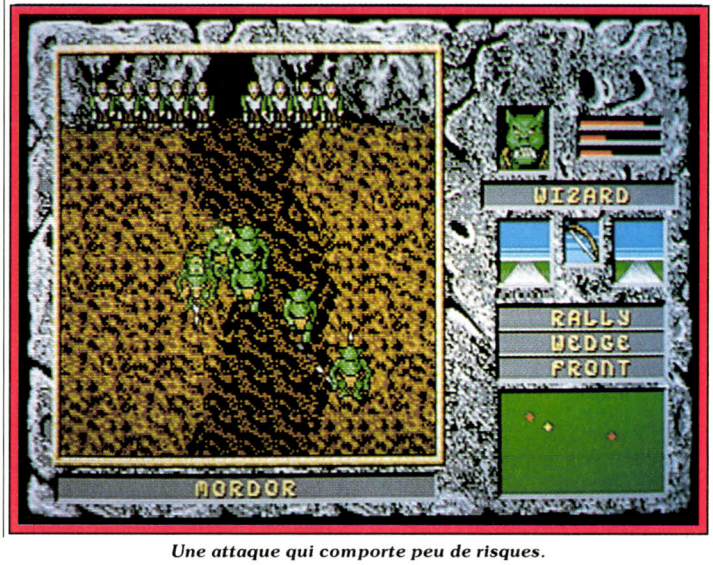
Information sur les personnages.



Choix de l'espèce (ST).

Battlemaster

De la magie, des maléfices, des combats mortels. Ce jeu de rôle teinté de stratégie nous replonge dans un monde d'êtres fantastiques. Un logiciel entièrement animé signé PSS.



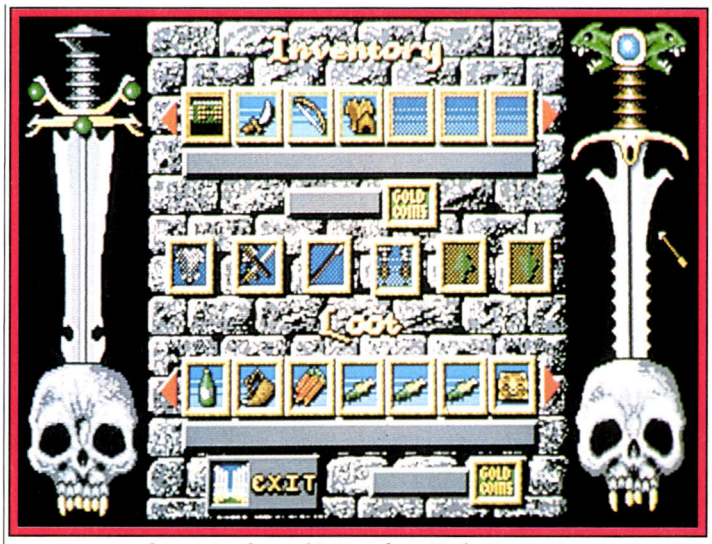
Une attaque qui comporte peu de risques.

Les produits PSS de Mirrorsoft changent de look ! Connu pour ses wargames tels que *Waterloo* ou *Conflict Europe*, PSS a décidé de produire des jeux grand public sans pour autant renoncer à l'élaboration de scénarios fondés sur la stratégie. Les wargames sont trop complexes, trop sérieux. *Battlemaster* se devait donc d'être un logiciel de stratégie à la portée de tous. La recette est simple : on garde l'aspect stratégique du jeu mais on y ajoute des éléments indispensables pour attirer tous les types de joueurs. Ainsi l'intégration de ces éléments a donné un résultat inattendu !

Peut-on encore parler de logiciel de stratégie ? Non, *Battlemaster* est devenu un jeu de rôle, dans le genre *heroic fantasy*, qui bénéficie de graphismes animés dignes de ceux d'un jeu d'action. Son scénario vous place dans un monde étrange, habité par quatre espèces : humains, nains, elfes et orcs. Toute l'intrigue est intimement liée à ces quatre peuples ; chacun étant gardien d'un morceau d'une gemme aux pouvoirs incommensurables. Tous ignorent le danger qu'elle représente dans son état actuel, c'est-à-dire morcelée. Si rien n'est fait dans les plus brefs délais, le chaos va s'installer définitivement sur le monde de *Battlemaster*. Votre objectif est de récupérer la gemme dont les brillants éclats ornent les couronnes royales des quatre Etats. Inutile de vous dire que ces derniers sont déterminés à garder le plus précieux joyau de leur couronne. Fort heureusement, vous n'êtes pas seul dans cette périlleuse aventure. Une troupe de solides guerriers est placée sous vos ordres, prête au combat. Comme dans tous les jeux de rôle, les rencontres hostiles ou amicales sont nombreuses. Puzzles, innombrables explorations, combats, voilà ce qui vous attend dans *Battlemaster*. Le système de jeu ressemble un peu à celui de *Faery Tale*. L'écran principal vous donne une vue aérienne de ce monde.

Au départ, le programme vous demande de personnifier l'un des cinq personnages proposés tel que l'humain lord Valgard, ou Arkwright Morgan l'orc. A l'aide du joystick, le joueur contrôle le leader qui est automatiquement suivi par ses hommes (seize au maximum). A noter que vous pouvez modifier la formation de marche ou d'attaque de vos hommes : ligne frontale, en colonne, en file indienne, etc. Des décors extrêmement variés (forêts, plaines, montagnes, etc.) agrémentent les quarante scénarios du jeu ! Ces derniers se succèdent selon une chronologie ou un ordre d'actions qui vous permettent d'accéder au grand final : la réunion des morceaux de la gemme. Dans cette préversion (*ST*), nous nous sommes contentés de jeter un bref coup d'œil sur le monde de *Battlemaster*. Vos hommes vous suivent aveuglement et attaquent spontanément tout groupe hostile. C'est tout ce que nous pouvons en dire avant le test sur une version complète. Sortie prévue sur tous les formats en juillet.

Dany Boolauck



Inventaire de vos biens et de votre équipement.

Nouveau !

l'AMIGA 500 prend les couleurs de vos passions.

Trois coffrets. Dans chacun un micro-ordinateur AMIGA 500, et sa souris : voilà pour le matériel. Les logiciels : différents dans chaque coffret, ils ont été sélectionnés pour répondre à vos attentes et à vos passions. A vous de choisir.



AMIGA 500 STARTER : pour les passionnés de découvertes

Vous débutez en informatique, vous êtes ambitieux, vous voulez le maximum dans tous les domaines, aussi bien pour vos études que pour votre détente.
Avec l'AMIGA 500 vous trouverez 5 logiciels performants.
Un traitement de texte simple d'emploi mais riche de possibilités, **KindWords®**.
Pour réaliser aussi bien des dessins style BD que des schémas techniques, **FusionPaint®**.
Un jeu d'action : à la recherche du trésor du Graal, **Indiana Jones and the last Crusade®**.
Le monde fascinant du Football, d'un réalisme stupéfiant, **Kick Off®**.
Un simulateur de vol qui vous fera vivre toutes les émotions des combats aériens, **F/A - 18 Interceptor®**.



AMIGA 500 ALTER-AUDIO*® : pour les passionnés de décibels

Auprès de l'AMIGA 500, un logiciel séquenceur, une interface et des câbles MIDI. Une cassette audio d'initiation pour démarrer rapidement l'apprentissage du MIDI. Une solution complète pour composer et éditer des partitions musicales : un véritable studio de musique !



AMIGA 500 HOME OFFICE KIT : pour les passionnés de ''visual communication''

Dans ce pack, l'AMIGA 500 et 5 logiciels qui ont fait leur preuve.
Le traitement de texte haut de gamme, **KindWords 2.0®**.
Pour réaliser vos maquettes (textes et graphiques), **Pagesetter®**.
Une banque d'images fabuleuses : 200 graphiques présélectionnés, **Artist'Choice®**.
35 polices de caractères des plus classiques aux plus originales, **Calefonts®**.
Pour créer votre propre base de données textes, graphiques et sons, **Infofile®**.

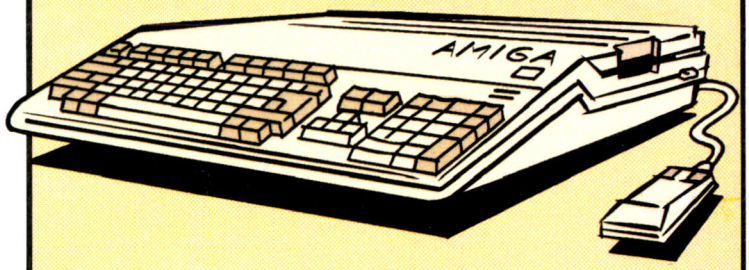
* Disponible en juin.

Commodore
le choix Micro

SAGHA

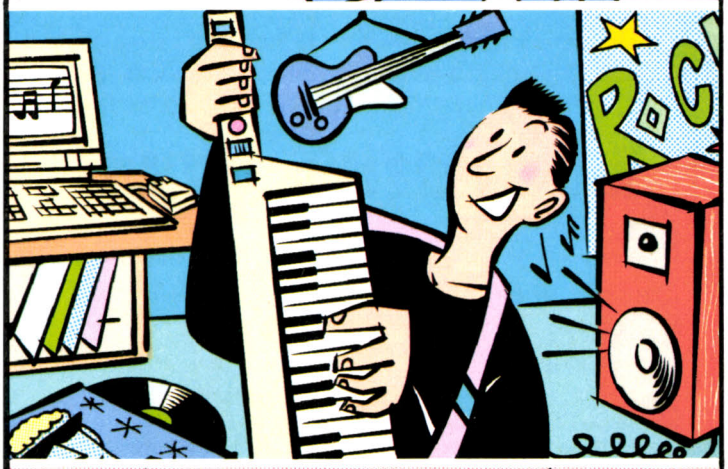
AlterAudio est une marque déposée de The Disc Company, Inc - F/A - 18 Interceptor est une marque déposée de Electronic Arts, Inc - Indiana Jones est une marque déposée de Lucas Inc. - Kick Off est une marque déposée de Anco Ltd. - KindWords, FusionPaint , Artist'Choice, Infofile et Calefonts sont des marques déposées de The Disc Company, Inc. - Pagesetter est une marque déposée de Gold Disk, Inc.

L'AMIGA 500 est actuellement le micro-ordinateur le plus étonnant de sa génération. Ses principales caractéristiques : forme compacte, microprocesseur puissant, simplicité d'utilisation grâce à sa souris et à ses menus déroulants.



Haute définition de l'image. 4096 couleurs. Son stéréo. Mémoire 512 Ko extensible à 8 Mo. Multitâche il vous permet de lancer plusieurs programmes à la fois.







Nom_____ Age_____ Adresse_____

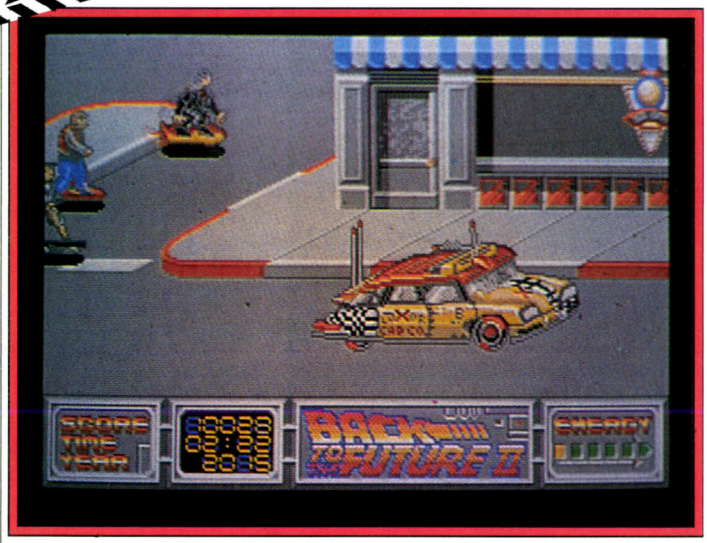
_____ Tél. _____

Désire recevoir une documentation sur :

☐ l'AMIGA 500 ☐ le STARTER ☐ l'ALTER-AUDIO ☐ le HOME OFFICE KIT

COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX

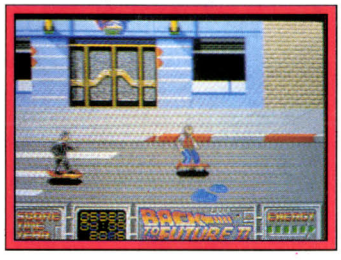
MINITEL 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.



Bif et son complice tentent de cerner le pauvre Marty.



Un vieillard teigneux !



Un scrolling horizontal fluide.

Back to the Future II

Grâce à Back to the Futur II, *le jeu, vous pourrez revivre une séquence très spectaculaire du film. Monté sur un* hoverskate, *le héros doit faire preuve d'une fameuse maestria ! Un jeu d'action sur Amiga signé Mirrorsoft.*

Après Lucasfilm Games, Ocean, et bien d'autres, Mirrorsoft se lance dans l'achat de licences des gros succès cinématographiques afin d'en faire des adaptations ludiques sur micro-ordinateur. Le premier à être commercialisé sous le label Imageworks sera *Back to the Futur II*. Selon les dirigeants de Mirrorsoft, le scénario du film offre un excellent tremplin pour la création d'un logiciel de jeu. Pour ceux qui n'ont pas vu le film, rappelons qu'il s'agit d'une histoire fantastique où les rebondissements se font sur fond de voyage temporel. Marty, le héros du film, se retrouve propulsé dans le XXIe siècle grâce à une voiture temporelle, géniale invention d'un drôle de scientifique.

Dans une ville du futur, Marty trouve un almanach où son répertoriés tout les résultats sportifs du siècle dernier. L'idée de le rapporter au XXe siècle lui vient à l'esprit. Hélas ! le fils de Bif, son ennemi juré, vole l'almanch et la voiture à remonter le temps. Le renégat réussit ainsi son plan : remettre à son père (au XXe siècle) le précieux livre afin de s'assurer un destin plus enviable. Marty doit alors se lancer dans une chasse à l'almanach à travers le temps avant que le destin des protagonistes ne soit définitivement bouleversé. *Back to the Future*, le jeu, fait référence à une des meilleures séquences du film où Marty tente d'échapper à Bif et sa bande. Tous sont équipés de *hoverskates* (un skate-board antigravité, sans roues). Cette partie action sera entrecoupée de séquences intermédiaires encore inexistantes sur la préversion que nous avons eue (*Amiga*). Sortie prévue en juillet sur tous les formats.

Dany Boolauck

TV Sports Baseball

La série TV Sports continue pour le plus grand bonheur des amateurs. TV Sports Baseball *nous a ébloui par la fluidité de l'animation ainsi que son environnement sonore. Le jeu réussira-t-il à trouver son public ? Cinemaware répond.*

Le prochain Cinemaware de la série TV sports est consacré à un jeu relativement inconnu en Europe. En effet, sport américain inspiré du cricket britannique, le base-ball est aussi populaire là-bas que le football, le rugby ou le tennis le sont en France. Comme pour les deux précédents produits de la série, *TV Sports Football* et *TV Sports Basketball*, ce programme bénéficiera (selon Mirrorsoft qui est distributeur du label) d'une réalisation à la Cinemaware. En d'autres termes, *TV Sports Baseball* sera doté des graphismes dignes d'un jeu d'arcade, d'une convivialité exemplaire et d'une foule d'options qui feront de ce logiciel la seule véritable simulation de base-ball sur le marché. Compte tenu du succès des précédents titres, Cinemaware est confiant dans les chances de réussites (commerciales) de cette simulation.

A la question concernant la faible popularité de ce sport en Europe, Cinemaware soutient que les sports américains sont de plus en plus connus de ce côté de l'Atlantique. Le base-ball, prétendent-ils, ne constitue pas une exception. La démo qui nous a été présentée donne un bon aperçu des différentes séquences du jeu. Tout ce que nous pouvons en dire c'est qu'effectivement l'animation et les graphismes (sur *PC*) dont d'excellente qualité. Le jeu semble assez complexe pour des non-initiés. Néanmoins, un jeu est un jeu ! Et s'il possède un bon potentiel ludique, que ce soit sur micro ou dans la réalité, il plaira. Le test sur une version finale nous le dira. Sortie prévue en juillet/août sur *PC*. Des versions *Atari ST* et *Amiga* sont programmées pour les mois à venir.

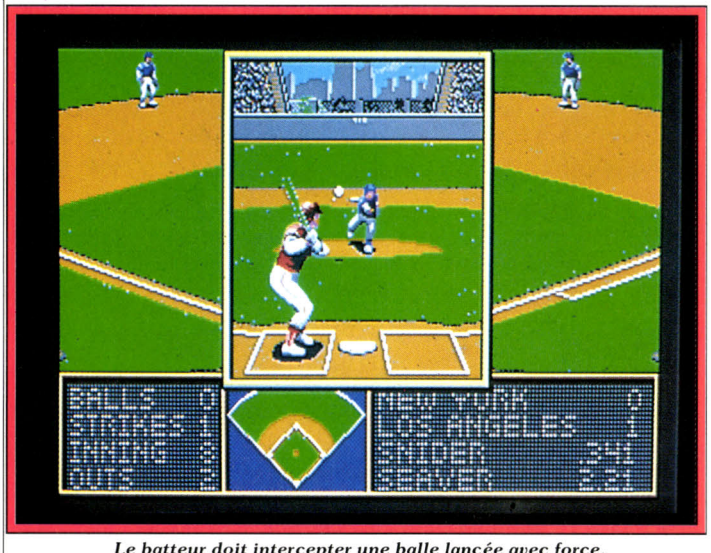
Dany Boolauck



Un terrain de jeu particulier.



Des attitudes réalistes.



Le batteur doit intercepter une balle lancée avec force.

WORLD CUP SOCCER



AMIGA



AMIGA

ITALIA'90®



AMIGA

LE JEU OFFICIEL DE LA COUPE DU MONDE



AMIGA

ITALY 1:0 FRANCE

DISTRIBUÉ PAR Virgin LOISIRS 8/10, RUE BARBETTE 75003 PARIS Tél. (1) 42.78.98.99 Fax: (1) 42.78.95.50 Télex: 240439

1990 2ND EUROPEAN VIDEO GAMES CHAMPIONSHIP

TILT Auchan

FINALES REGIONALES

Voici les noms des gagnants des finales régionales qui ont eu lieu dans 4 magasins AUCHAN le 9 mai dernier. Ils ont d'ores et déjà gagné un chèque de mille francs chacun et ils s'affronteront en octobre prochain pour former le team français de la finale de l'European Vidéogames Championship.

AUCHAN Avignon Le Pontet
Gérald Vespier sur Atari
Denis Fraiz sur Amiga
Lionel Masson sur Amstrad
Stéphane Morgana sur Sega
Arnaud Torbisco sur Nintendo

AUCHAN La Défense
Mohammed Sadeghin sur Atari
Pascal Ronnot sur Amiga
Frédéric Leberret sur Amstrad
Laurent Donge sur Sega
Stanislas Mettra sur Nintendo

AUCHAN Villeneuve d'Ascq
Laurent Lasquellec sur Atari
Antoine Smigielski sur Amiga
Laï Wan sur Amstrad
Sébastien Manier sur Sega
David Bail sur Nintendo

AUCHAN Bordeaux Le Lac
Philippe Barbot sur Atari
Jean-François Rebeyrotte sur Amiga
Michel Blanco sur Amstrad
Raphaël Coton sur Sega
Christophe Charensac sur Nintendo

ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA

FIRE & FORGET™ II™

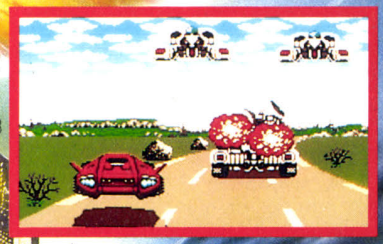
GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

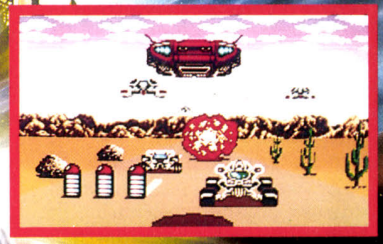
LE CONVOI DE LA MORT

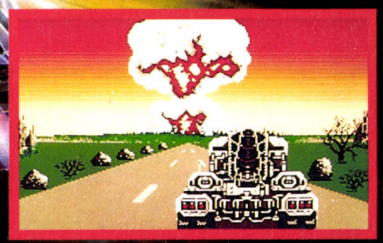
Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez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

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









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

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

TITUS™
ARCADE

UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE



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

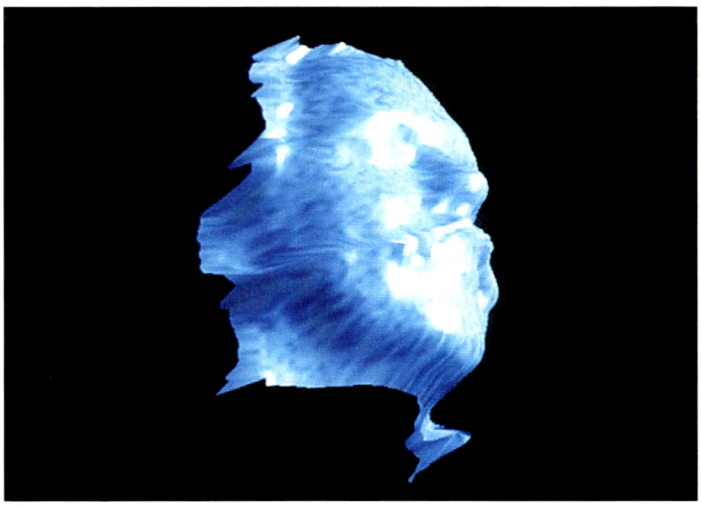
"S'il vous plaît... dessine moi un mouton!"

Vous dessinez comme un dieu et, sous vos mains, les couleurs s'assortissent à merveille : pas de doute, vous êtes né pour être artiste ! Hélas, vous êtes allergique aux poils de martre et l'odeur de la peinture vous donne des nausées. Mais l'ordinateur est là qui va vous sauver avec ses couleurs et ses palettes miracles. Et pourtant, dessiner avec un micro, ça s'apprend. Il y a même une école exprès pour ça, l'ATI.

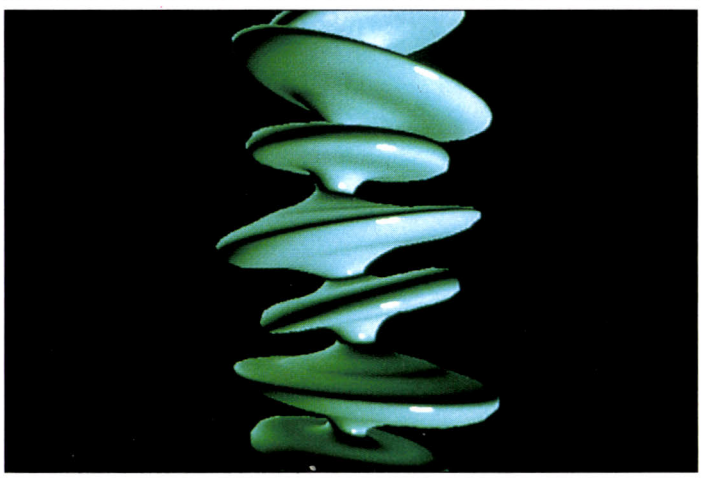
Interrupteur enclenché, deux ou trois commandes tapées au clavier, quelques lignes de programme et, oh miracle, les pixels s'illuminent. Au rythme du balayage de l'écran se construit un mouton, plus vrai que nature : un jeu d'enfant ! Une modification à apporter ? Pattes trop longues ou trop courtes, oreilles trop velues, œil trop sévère ? Plus besoin de gomme, juste une ou deux lignes de programme à changer et le tour est joué.
Mais vous qui aimez dessiner, qui appréciez, à vos heures perdues, de griffonner au coin d'une feuille, ne courez pas déjà vous débarrasser de vos crayons. Ne brûlez pas vos papiers. Et, avant de renoncer à votre gomme, sachez que créer une image de synthèse ne s'improvise pas. Tenir un crayon et agiter une gomme ? C'est assez simple. Mais, écrire un programme informatique ou utiliser un logiciel dans le but de faire apparaître une image, c'est une autre paire de manches.

APPRENDRE LE MONDE EN TROIS DIMENSIONS

Entre un croquis 2D sur papier et une image virtuelle 3D, il n'y a pas seulement l'écart d'une dimension. Il y a beaucoup plus : c'est tout un apprentissage de la programmation et une sensibilisation aux problèmes liés au monde tridimensionnel : problèmes de perspective, d'éclairement, de reflets... etc.



Laurent Lucas et Pascal Bigorne des Arts et technologies de l'image.



Franck Baradat (Arts et technologies de l'image) sur le logiciel Anyflo de Michel Bret.

Que les amateurs de nouvelles images ne se désespèrent pas. bien sûr, programmer une image numérique n'est pas donné à tout le monde. Mais apprenez qu'il existe un cycle de formation parfaitement adapté à ce problème : Arts et technologie de l'image, ATI.
Pour en savoir un peu plus, allons nous perdre au nord de Paris, jusqu'au terminus de la ligne 13. Aux pieds de la basilique de Saint-Denis (93) et au cœur d'un centre commercial, une porte à hublots, à l'abri des regards indiscrets. Interphone, sonnette, portes blindées, une fois tous les obstacles franchis, nous voici enfin dans les locaux d'ATI. Spacieux et clairs, tout en longueur, sol couleur albâtre, murs blancs, grandes baies vitrées, plantes vertes, coin détente... et, bien entendu, des ordinateurs, des ordinateurs et des ordinateurs – allant de micro *Atari ST*, aux Stations Apollo équipées de cartes graphiques PC 4000, en passant pas les *SP7* (Bull) associés à des processeurs graphiques Colorix, le Cubi 9000, et les Sony... – Bref, ici, le doux ronron des machines est un vrai souffle de vie. Au nombre de cinquante, les étudiants évoluent dans ce cadre. Telle uune fourmillière, ATI abrite tous ces « travailleurs » acharnés : à chacun sa tâche, tout le monde participe. Licence (25 étudiants), maîtrise (20), et DEA (5), chacun sa salle et ses machines. Cours théoriques le matin, ateliers l'après-midi, et

cela cinq jours sur sept. Durant cet enseignement, on apprend principalement la programmation en langage C, les mathématiques appliquées à l'infographie, l'histoire de l'art et des techniques, et l'utilisation d'un logiciel de synthèse et d'animation : Anyflo crée par Michel Bret.

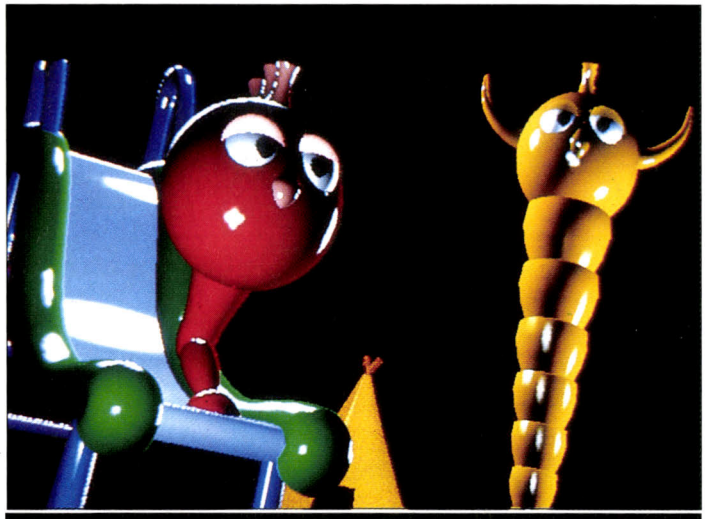
EFFORTS ET PATIENCE SONT INDISPENSABLES

Voilà en résumé, le programme et l'emploi du temps d'ATI. Cependant ne cachons pas qu'il n'est pas rare de trouver des étudiants en plein travail au milieu de la nuit, durant le week-end, ou les vacances. Les locaux sont toujours prêts à accueillir les courageux. Il faut préciser que, pour obtenir leur maîtrise, les étudiants doivent présenter un projet (animation ou logiciel) appuyé d'un mémoire : grosse besogne qui demande de très nombreuses heures de travail sur les machines. Efforts et patience sont les principales qualités de l'« ATIsien ». Entre les cours et le travail personnel, les étudiants doivent faire preuve pendant deux ans (license et maîtrise) d'un investissement total. C'est un des nombreux critères de sélection. Car pour accéder à ce paradis de l'image numérique, pour entrer dans la grande famille d'ATI, il faut remplir plusieurs conditions : avoir un diplôme Bac + 2 (DEUG, BTS, DUT) ou équivalent, présenter un épais dossier artistique contenant tous vos chefs-d'œuvre, et exposer vos motivations profondes lors d'un entretien avec les professeurs.

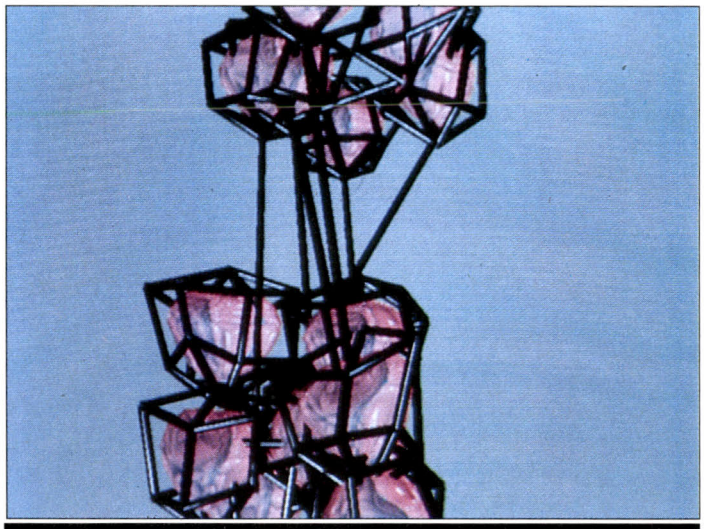
Faites preuve d'une sensibilité artistique certaine et surtout ne soyez pas allergique aux mathématiques, et tout ira bien. Mais n'oublions pas qu'il faut traverser un semestre entier de programmation « pure et dure » sur *Atari* pour pouvoir espérer enfin faire une image ! Cela dit, les efforts sont récompensés et toujours encouragés par les professeurs. Au nombre de dix, ils sont les piliers d'ATI. Ils ont créé la filière, puis ils l'ont aidée à grandir. Aujourd'hui, ils récoltent les fruits de leur labeur. Mais tout n'a pas toujours été rose. Pour comprendre toute l'histoire d'ATI, il faut remonter jusqu'à l'année 1983.

Le monde de l'imagerie numérique comportait une énorme injustice : conscient de leur supériorité en matière de programmation informatique, les techniciens trônaient. Tandis que les artistes, découragés par la complexité des ordinateurs et de leur langage, étaient relégués au rang de conseillers voire de spectateurs. « Plutôt qu'inculquer des notions artistiques aux informaticiens, pourquoi ne pas former les artistes aux technologies de l'image ? » telle fut la judicieuse réflexion d'Edmond Couchot. A partir de là, il mit tout en œuvre pour rétablir l'équilibre. Il s'entoura de plusieurs personnes excellant chacune dans des domaines différent : H. Huitric et M. Bret en informatique, M. Saintourens en cinéma et M. Nahas en sciences physiques. Ensemble, ils donnèrent naissance à ATI. Après une année expérimentale, la filière se développa peu à peu sur ce site, oh combien propice (!), de la faculté de Paris VIII (Saint-Denis). Malgré l'insalubrité des lieux, l'obscurité des salles, la grisaille des murs, ATI progressa d'année en année. Jusqu'au jour où, divine décision, incroyable annonce : la direction de l'université de Paris VIII leur accordait de nouveaux locaux. Et voilà comment ATI s'est retrouvé aux pieds de la basilique de Saint-Denis...

Dans de tels locaux, avec un tel matériel et de tels professeurs, les étudiants ont vraiment tout pour devenir des infographes hors pair. Mais diront les plus inquiets, que viennent-ils après leur séjour dans la section Arts et technologie de l'image ? Alors là, aucun problème; ils n'auront que l'embarras du choix. Les chaînes de télévision apprécient les images de synthèse dans leurs génériques. Nombre d'agences de publicité glissent quelques unes de ces nouvelles images dans leurs films...



Nicolas Moine et Frédéric Thevenet : Tobogan l'effet de volume est accentué par les reflets.



Etienne Pecheux : Paquets, un clin d'œil aux années cinquante ?

DES CLIPS VIDÉO AU DESSIN ANIMÉ

En parlant de films, observez comme l'image numérique s'installe peu à peu dans des grands films (*Abyss*) et dans les dessins animés (*Oliver et Compagnie*), sans parler des clips vidéo ou encore des films industriels... Le public étant de plus en plus avide de ces images calculées, leurs créateurs auront bien du « pain sur la planche » !

Vous qui êtes intéressé par l'informatique, vous qui aimez autant admirer l'art qu'en faire, vous qui avez été séduit par les images de synthèse, si vous souhaitez avoir plus de renseignements sur la filière ATI, n'hésitez pas écrivez à : Secrétariat d'Arts et technologies de l'image, Université de Paris VIII, 2, rue de la Liberté, 93526 Saint-Denis.

Sylvie Guilminot

Une paire de baffles pour Amiga

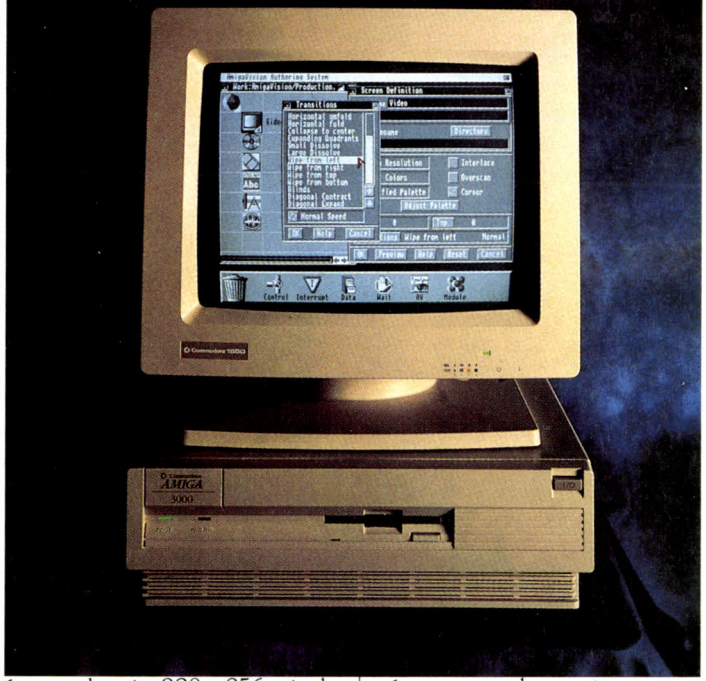
Trilogic nous propose depuis peu divers kits d'amplification pour profiter au mieux des capacités sonores de l'Amiga. Ces kits se composent de deux éléments, un amplificateur de puissances et une série de haut-parleurs. Les trois modèles Mini-Amp 3, 4 et 5 offrent dans leur package l'ampli, son alimentation, les câbles de liaison et des enceintes qui vont du simple HP conique (type auto-radio) à la véritable paire de baffles hi-fi. De telles configurations ne séduiront certes pas les possesseurs de chaînes stéréo sur lesquelles il est facile de brancher l'*Amiga*. En revanche, si l'on ne possède aucun système sonore à la maison, ces kits représentent à coup sûr un investissement intéressant. Matériels de marque Trilogic, distribué par Bus + . Prix : C.

Olivier Hautefeuille

SICOB 90

Vive l'Amiga

Le Sicob, très commercial, a oublié la passion : les constructeurs et éditeurs préfèrent retenir leurs nouveautés pour un moment plus propice. Commodore s'est démarqué des ses concurrents en présentant – en première mondiale, S.V.P. ! – le dernier-né de la gamme, l'*Amiga 3000*. Marque-t-il un nouveau départ pour la marque ?



Le Sicob est devenu le « grand Sicob ». On se demande ce qui peut bien justifier ce nouvel épithète. Surtout après avoir constaté que le nombre des participants n'était pas à la hausse : de grands voiles blancs cachaient pudiquement qu'une partie non négligeable du hall réservé à la micro n'avait pu trouver de locataire. Il faut dire que, malgré un immense stand américain et la présence folklorique d'un stand soviétique, les absents étaient nombreux et de qualité. Pourquoi IBM, Apple et même Amstrad ne sont-ils pas venus ? Selon les dires de certains, le Forum PC, qui a eu lieu deux mois auparavant, a attiré pas mal d'exposants au détriment de concurrent plus ancien, qui souffre d'être moins spécialisé et peut-être moins dynamique. Ainsi va la vie...

Les compatibles *PC* comme à leur habitude, occupaient tout le terrain. Rien de bien neuf de ce côté-là, à moins que vous ne considériez comme une nouveauté le premier portable basé sur un 80486 (chez l'américain Dolch). Non, ce n'est pas du monde Ms-Dos qu'est venue l'innovation. C'est Commodore qui a créé l'événement du salon avec la présentation mondiale de l'*Amiga 3000*.

L'AMIGA 3000 STAR AMÉRICAINE

Avec cette machine, on assiste quasiment à une rupture dans la continuité de la gamme. Il y a, en effet, beaucoup de choses qui changent. Extérieurement, l'*Amiga 3000* ressemble à son aïeul, l'*Amiga 1000*. A l'intérieur, c'est une autre affaire. Voyons d'abord l'aspect matériel. Le micro-processeur est un Motorola 68030. Il existe en deux versions, l'une qui tourne à 16 MHz et l'autre à 25 MHz. Rappelons que l'*Amiga 500*, comme l'*Amiga 2000* sont équipés d'un 68000 dont la vitesse n'est que de 7 MHz. Chaque *Amiga 3000* possède aussi sur la carte mère un coprocesseur arithmétique, 2 Mo de RAM (1 Mo de mémoire vidéo et 1 Mo de mémoire système) extensible à 18 Mo, un contrôleur disque dur SCSI (compatible *Macintosh*) et une sortie vidéo entrelacée. Les circuits spécialisés Denise et Agnus ont été revus et corrigés entièrement. Denise, la gérante de la vidéo, est désormais capable d'afficher des écrans depuis 320 × 256 pixels jusqu'à 1440 × 512 pixels avec une palette de 4096 couleurs. Agnus, plus intellectuel, peut adresser maintenant 2 Mo de mémoire vidéo et se permet de gérer des écrans virtuels de 32000 × 32000 pixels ! Un nouveau circuit, appelé Amber, s'occupe du désentrelacement du signal vidéo et supprime ce fameux tremblement de l'image dont souffrait l'*Amiga* en haute résolution.

Un bon nombre de connecteurs viennent se greffer là-dessus dont quatre permettent l'insertion de cartes type Amiga 2000. C'est ainsi que Commodore développe actuellement une carte haute résolution qui devrait sensiblement augmenter les capacités graphiques de la machine. Deux emplacements sont aussi prévus pour des cartes passerelles compatibles XT ou AT.

LE WORKBENCH 2.0 TOUT BEAU, TOUT NOUVEAU,

Les changements du système d'exploitation sont au moins aussi importants. Le Kikstart remanié occupe désormais 512 Ko de mémoire morte au lieu de 256 Ko. Quant au Workbench, il se voit doté d'une foule de fonctions supplémentaires et, pour marquer le coup, il change d'aspect et devient le numéro 2.0 au lieu de continuer sur sa lancée en prenant le nom de 1.4. Nous reviendrons en détail sur ce Workbench dès que nous aurons pu le tester. On pressent pourtant dès maintenant que l'évolution ne va pas se faire sans bobo. En effet, dans les mois à venir, Commodore se propose de mettre à la disposition des *Amiga 500* et *2000* aussi bien que le Workbench 2.0 que le nouveau chip set comprenant Denise et Agnus. Contrairement à ce qui s'est passé lors des améliorations antérieures, ce ne sera pas donné, il vous en coûtera au environs de 1 000 F. Comme si cela ne suffisait pas pour vous mettre de mauvaise humeur, il y a de grandes chances qu'une bonne partie de vos logiciels actuels ne fonctionnent pas avec le nouveau système d'exploitation. Surtout les jeux. Les éditeurs s'acctivent actuellement pour rendre tous leurs jeux compatibles. Mais il y aura obligatoirement une période de flottement. En outre, pour cause de manque de mémoire, un *Amiga 500* ne pourra pas utiliser toutes les capacités du Workbench 2.0.

Revenons à l'Amiga 3000. Avec sa puissance, il est indispensable de lui adjoindre un disque dur. Les machines du commerce sont munies d'un disque dur de 40 Mo, mais Commodore envisage d'ores et déjà de vendre des disques durs de 100 Mo. Avec, en plus, son moniteur couleur Multisync, vous vous doutez que l'*Amiga 3000* n'est pas vraiment à la portée de tout le monde. Vous avez raison : à 30 800 F ttc pour la version 16 MHz et 35 500 F pour la version à 25 MHz, l'*Amiga 3000* n'est pas une console de jeu ! Pour vous consoler, sachez cependant que l'*Amiga 3000* est livré avec *Amigavision*, un logiciel qui permet de construire facilement une présentation basée sur des images (fixes ou animées), du texte, des graphiques, du son et de parole. Il paraîtrait, à ce propos, que le générateur de parole de l'*Amiga* va enfin être adapté au français, perdant ainsi son accent yankee.

PAS DE TT POUR ATARI

Chez Atari, l'ambiance était nettement plus calme que chez Commodore. Le *TT* qu'on nous avait promis, n'est pas venu. Le *STE*, déjà trop ancien ou encore trop neuf, était réduit à un petit espace sur le stand Atari avec des démo vidéo musicales. Le *Stacy*, lui, est enfin disponible. La P.A.O. marche bien, surtout avec *Calamus*. C'est le *Portfolio* qui tirait son épingle du jeu avec

de nouvelles applications parmi lesquelles on remarquait un basic spécifique et un kit de transfert vers le *Mac*. Et les *PC Atari* alignés comme à la parade, qui s'offraient aux éventuels acheteurs, déjà bien noyés dans les *PC* des autres marques.

Jean-Loup Renault

Kid's School

Allemand 43

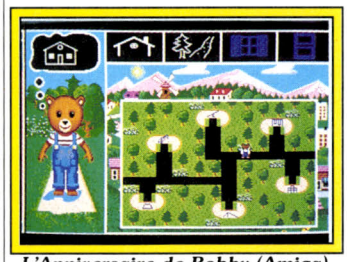
Il y avait un certain temps que nous n'avions eu le loisir de parler d'un logiciel d'apprentissage de la langue allemande. Et bien c'est maintenant chose faire. Avec *Allemand 4/3*, nos chères petites têtes blondes pourront désormais s'initier à la langue de Gœthe ! Et plus spécifiquement aux verbes et à la conjugaison. Quand on connaît la complexité des verbes irréguliers allemands, on comprend qu'un volet entier du programme leur soit consacré. Plusieurs options permettent de diversifier le travail. Vous pouvez visualisez une série de 134 verbes allemands donnés avec toutes leurs caractéristiques. A partir de là, une fonction permet soit d'ajouter soit de supprimer des éléments à la liste. Il y a également la possibilité de questionner et, en entrant l'infinitif d'un verbe, d'obtenir toutes les formes de ce verbe. Les exercices, quant à eux, sont à géométrie variable, et vous pouvez également en déterminer le type. En ce qui concerne la conjugaison, vous disposez là encore d'un fichier assez conséquent qui permet de passer en revue un grand nombre de verbes. Vous pouvez également visualiser la conjugaison à tous les temps de cinq verbes allemands avec une explication de la signification de chaque temps. Les exercices de cette rubrique portent essentiellement sur la conjugaison, et il est dommage qu'une petite indication ne soit pas là en cas d'erreur. S'il n'est pas très ludique, ce logiciel a cependant l'avantage d'offrir une banque de données assez importante, de quoi vous occuper pour un temps ! (Disquette Micro C pour *Atari ST* compatible *PC*.)

Matière ____ *allemand*
Contenu pédagogique ____ ★ ★ ★ ★
Intérêt ____ *15*
Prix ____ *C*

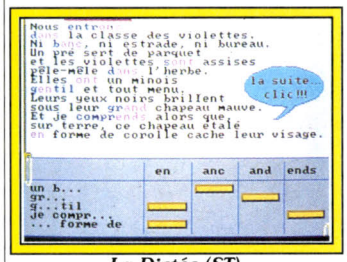
L'Anniversaire de Bobby

Loin d'être une nouveauté en matière d'éducatif, ce logiciel n'a cependant pas fait l'objet d'un article lors de sa parution. Aussi nous saisissons l'occasion de sa sortie sur *Amiga* pour parler de ce programme haut en couleurs, proposé par Carraz et destiné aux enfants à partir de sept ans. Comme son titre l'indique, c'est l'anniversaire de Bobby. Il décide donc d'inviter ses amis Patty et Gabby pour participer à la fête organisée pour l'occasion. Mais des tas de mésaventures viennent contrecarrer ses projets et partir à la recherche de ses amis devient une aventure semée d'embûches.

En chemin notre héros a perdu



L'Anniversaire de Bobby (Amiga).



La Dictée (ST).

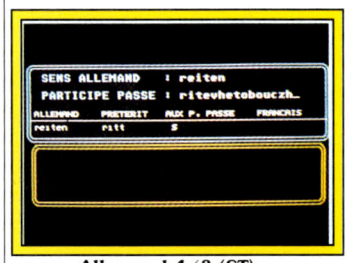
son parapluie et, du coup, il en perd son chemin. Il faut donc aider Bobby à retrouver parapluie et amis en évitant les pièges qui jalonnent sa route et qui font baisser son moral.

Voilà donc la trame de ce programme dont l'objectif principal est de favoriser le sens de l'observation et la mémoire chez l'enfant. En effet, toutes les informations dont Bobby a besoin pour se déplacer dans la ville sont symbolisées par des icônes en haut de l'écran.

Il lui faut donc décoder les messages qui lui indiquent s'il doit aller dans l'aire de jeux, dans les magasins ou dans les maisons ou immeubles pour retrouver tous ses amis. Gare aux flaques d'eau ou au méchant loup qui sont autant d'obstacles dans sa quête.

Voici un logiciel vivant, où l'enfant est actif et sollicité à tout moment. L'environnement est convivial et le fait de développer observation et mémoire tout en s'amusant relève d'une démarche intelligente ! (Disquette Carraz Editions pour *PC, Atari, Amiga, Amstrad CPC*.)

Matière ____ *Eveil*
Contenu pédagogique ____ ★ ★ ★ ★ ★
Intérêt ____ *18*
Prix ____ *C*



Allemand 4/3 (ST).



Déclic lecture (Amstrad).

La Dictée

Premier volet d'une série de logiciels destinés aux élèves de CE et CM, ce programme qui s'adresse plus spécifiquement aux enfants de CE, s'inscrit dans la collection « Les bases de l'orthographe » comportant cinq volumes, et présenté par Carraz Editions. L'objectif principal étant la préparation de la dictée, il propose de travailler sur dix textes émanant de dix auteurs différents parmi lesquels A. Daudet, R. Fallet, C. Andersen, G. Duhamel, je vous laisse découvrir les autres. Une fois l'auteur choisi, quatre options de travail se présentent : préparation avec ou sans dictée, lecture du texte et dictée ou dictée directement. Dans les deux premiers cas, quatre types d'exercices à votre disposition, que vous pouvez accomplir dans l'ordre de votre choix : les graphies d'un son, c'est-à-dire les différentes façons dont peut s'écrire un même son, les consonnes doublées, l'orthographe grammaticale qui concerne le genre et les marques du pluriel et enfin la révision des règles. Les exercices portent sur certains mots signalés par une couleur différente et permettant de préparer à la dictée finale. On peut cependant déplorer que l'épreuve de révision des règles ne porte que sur certains mots peu évidents à repérer dans le texte et que les explications grammaticales restent assez succinctes. Quant à la dictée, si vous n'avez pas une excellente mémoire pour vous souvenir du texte, il vous faudra le traduire phonétiquement, et là, bon courage ! (Disquette Carraz Editions pour *PC, Atari ST, Amiga*.)

Matière ____ *orthographe*
Contenu pédagogique ____ ★ ★ ★ ★
Intérêt ____ *14*
Prix ____ *C*

Déclic lecture

De plus en plus d'éditeurs investissent le créneau de l'apprentissage de lecture et l'on voit apparaître sur le marché des éducatifs un certain nombre de programmes tels *Déclic Lecture* proposé par Micro C. Prônant une approche progressive du savoir-lire, ce logiciel se décompose en neuf étapes qui abordent chacune un moment clé de la mise en place des mécanismes de la lecture. Dans un premier temps, l'enfant doit montrer le mot commun à deux phrases qui s'affichent à l'écran, puis on l'invite à taper le mot. Ensuite, il doit reconnaître les deux lettres communes aux mots proposés. A la suite de quoi les deux syllabes isolées forment elles mêmes un nouveau mot, et là commence le concept de la combinatoire des lettres. Petit à petit les sons composés sont introduits (ou, oi, on, au, en, ai), alors les syllabes composées font leur entrée pour permettre à l'enfant d'associer sons et consonnes. Tout cela aboutit à l'élaboration de phrases complètes à partir d'une épreuve qui consiste à repérer et à isoler le mot commun de la phrase. Un exercice sur la compréhension du sens vient compléter le tout. S'il respecte les diverses étapes de l'apprentissage de la lecture, ce logiciel reste un peu morne et répétitif et ne prend pas en compte la dimension du rythme et de la scansion nécessaire au savoir-lire. Un petit déclic qui ne produit pas un grand choc ! (Disquette Micro C pour *Amstrad CPC* 6128.)

Matière ____ *éveil/lecture*
Contenu pédagogique ____ ★ ★ ★
Intérêt ____ *14*
Prix ____ *C*

Brigitte Soudakoff

Et la micro devint vidéo...

Le DVI, grâce à son extraordinaire capacité de compression et de décompression d'images en temps réel, relègue le vidéodisque au rang de technologie du passé. De la publicité à l'éducation en passant bien entendu par le jeu, les application du DVI sont potentiellement innombrables.

DVI : Digital Video Interactive. Trois petites lettres qui s'apprêtent à révolutionner le monde des applications vidéo, au sens le plus large. Les accros des nouvelles technologies suivent déjà depuis trois ans l'aventure de ce système mis au point au centre de recherche RCA David Sarnoff à Princeton, New Jersey (USA) pour le compte de General Electric. La première démonstration réalisée au début de l'année 1987 à la conférence Microsoft sur le CD ROM de Seattle avait médusé un public pourtant très averti. Mais depuis lors, le DVI gardait son rang d'éternel challenger, face au développement du CDI (Compact Disk Interactive).

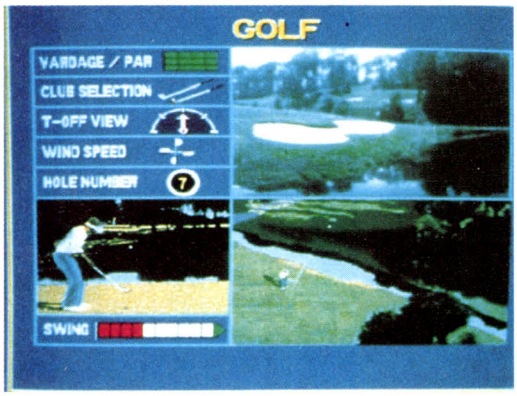
Les applications déjà développées sur DVI marquent bien l'étendue des domaines auxquels peut prétendre ce système. Palenque, une banque de données éducatives développée avec le Bank Street College ; Design & Decorate, une application de décoration d'intérieur ; Dynamic Text, un petit système-auteur le prouvent. *Flight Simulator*, mis au point par Activision et Imagineerint, aussi. Le pilote se trouve aux commandes d'un Spitfire durant la seconde Guerre mondiale en mission au-dessus de la campagne anglaise. Lorsqu'on a vu l'incroyable réalisme de cette simulation, il est difficile de redescendre sur un vulgaire *Flight Simulator* pour micro-ordinateur, aussi sophistiqué qu'il paraisse. Malgré son potentiel et ses atouts techniques indéniables; le DVI traînait donc un peu les pieds depuis 1987. Mais voici qu'Intel (qui avait racheté la branche DVI à General Electric à la fin de 1988) et IBM, excusez du peu, entrent bruyamment dans la danse, et annoncent la possibilité pour le deuxième semestre de cette année d'un tandem de cartes à la fois performantes et d'un prix relativement accessible pour *PC*. D'ici deux ans, le DVI pourrait bien commencer à s'introduire dans les foyers.

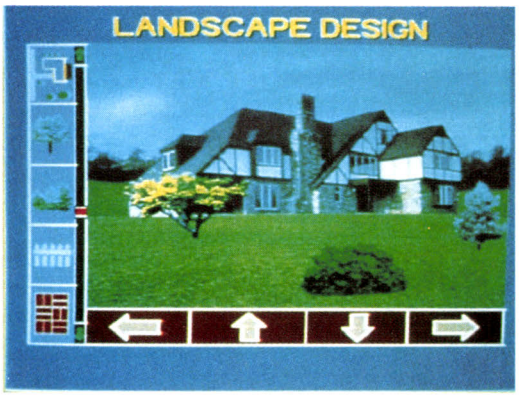
Comparatif CDI / DVI

	CDI	DVI
Principaux promoteurs du système	Philips / Sony	IBM / Intel
Tableau établi en fonction du modèle	CDI 180 à 182	Carte ActionMedia 750 Delivery Board
Présentation actuelle	Modules autonomes	Cartes pour *PC, PS MCA* et compatibles
Date de lancement effectif	1991	1992
Prix du système au lancement	environ 6 000 F	environ 18 000 F (DVI + ordinateur)
Microprocesseur	68000 à 10 MHz	au minimum 80286 à 8 MHz
Co-processeurs pour	graphismes et sons	graphismes et sons
Mémoire morte	n.c.	n.c.
Mémoire vive nécessaire	1 Mo (en standard)	2 Mo sur la machine
Mémoire vidéo	Prise sur la mémoire vive	1 Mo minimum
Modes écran	Voir *Tilt* n° 69	voir article
Capacité sonores	Voir *Tilt* n° 69	voir article
Interface utilisateur : **méthode d'accès aux données** **clavier** **joystick** **souris**	 Par intégrateur graphique en option infrarouge en standard en standard	 par intégrateur graphique celui de l'ordinateur n.c. celle de l'ordinateur
Mémoire de masse : **lecteur de CD** **disque dur** **lecteurs de disquette** **port cartouche**	 En standard (CDI 180) en opt. (module CDI 182 nécessaire pour l'interf.) en opt. (module CDI 182) oui	 celui de l'ordinateur 40 Mo minimum sur l'ordinateur ceux de l'ordinateur non
Système d'exploitation	OS 9	Ms-Dos
Sortie imprimante Centronics	En option (CDI 182)	celui de l'ordinateur
Sortie série	Idem	idem
Slots pour cartes d'extension	2 en option (CDI 182)	ceux de l'ordinateur
Écran nécessaire	Péritel classique	VGA ou Multisynchro
Connexion chaîne hi-fi	Oui	Oui

Dragon's Lair ? Un bricolage !

Mais qu'est-ce exactement que ce système aussi à l'aise pour des applications publicitaires, éducatives, touristiques ou ludiques, que ce soit dans le domaine des simulations ou des jeux d'aventure, capable de reléguer le mythique *Dragon's Lair* au rang de gentil bricolage ? Le DVI, à la différence des CDI, CDV et autre CD-ROM, n'est pas associé à un support particulier. Il n'est pas un lecteur de disques, mais un système de compression et de décompression de données numériques en temps réel, qui fonctionne sur un vulgaire micro-ordinateur compatible IBM-PC ou PS, doté des cartes adéquates bien entendu. Il offre une définition équivalente à celle de la télévision et l'affichage de l'image en plein écran, sur son stéréo d'une qualité irréprochable, des possibilités d'incrustation en tout genre et une totale interactivité. L'extraordinaire capacité de compression du DVI résout le problème crucial de la taille des images numériques et donc de la durée des séquences filmées. En effet, un écran moyen de vidéo analogique de 512 × 480 points converti en mode numérique occupe environ 750 Ko. Sachant qu'en télévision les images défilent à la vitesse de trente à la seconde (standard américain





largement suffisant par exemple pour un commentaire. En nombre d'images fixes, la capacité est également impressionnante : 5 000 images de très haute définition, 10 000 images de haute définition ou 40 000 en moyenne définition. L'exploitation mixte est également très intéressante et optimiste les possibilités du DVI. Un CD-ROM offre par exemple vingt minutes de vidéo animée (et toujours interactive) plus 5 000 images fixes haute définition accompagnées de six heures d'audio, plus

NTSC ; 25 en Pal), une minute de film occupe 1 350 Mo : le double de la capacité d'un CD-ROM classique ! Et quand bien même voudrait-on s'offrir une trentaine de secondes d'images animées sur CD-ROM, le lecteur serait incapable de lire les informations suffisamment rapidement. Il faudrait cinq secondes pour afficher un seul écran.

La technologie DVI est capable, elle, de compresser l'image vidéo en temps réel, à la cadence de trente trames (ou écrans) à la seconde et de les décompresser à la même vitesse au moment de la restitution. Dans ces conditions, un CD-ROM peut contenir plus d'une heure de vidéo animée plein écran, accompagnée, bien sûr, d'une bande son stéréo de qualité « laser ». Et en n'utilisant que la moitié de l'écran, on double la durée... En renonçant à l'image, il est possible d'enregistrer sur un seul disque cinq heures de musique, ou même vingt heures de son monophonique de qualité intermédiaire,



Un simulateur de golf criant de réalisme. Une nouvelle manière d'arranger le paysage. La découverte du monde à la portée des enfants.

CA VA CH... DES BULLES !!!

BUBBLE +

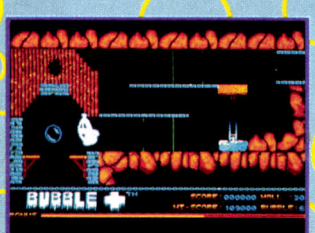
Un fantôme souffleur, une bulle de savon et des centaines de pièges sont les ingrédients de ce logiciel élu meilleur jeu d'action de l'année aux Etats-Unis
Mode deux joueurs
Mode entraînement

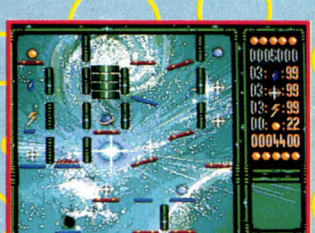




POP UP

Bondir à travers le temps, du BIG BANG au grand BOUM, faciiile qu'ils disaient. Essayez pour voir ! Plus de 100 tableaux. Construction set inclus.





DISPONIBLE SUR ATARI ST-STE, AMIGA, AMSTRAD CPC

INFOGRAMES LA MICRO SPECTACLE

DISPONIBLE SUR ATARI ST-STE, AMIGA, AMSTRAD CPC

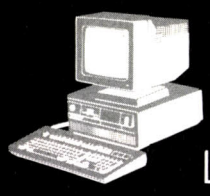
LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON

2ème SALON DE LA MICRO

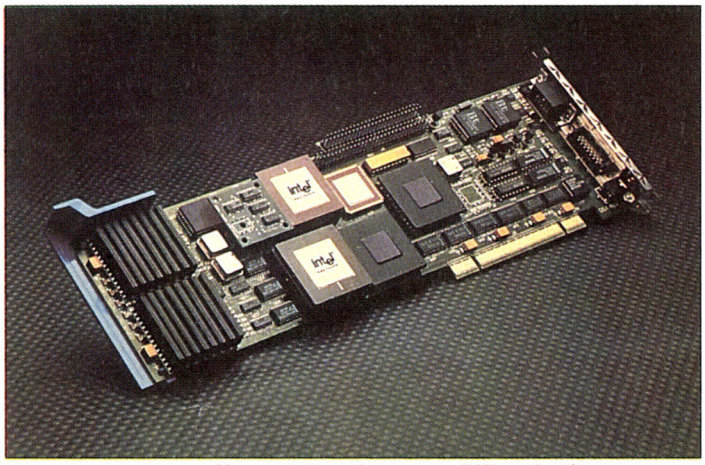
26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE

la Villette — la grande halle



LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE



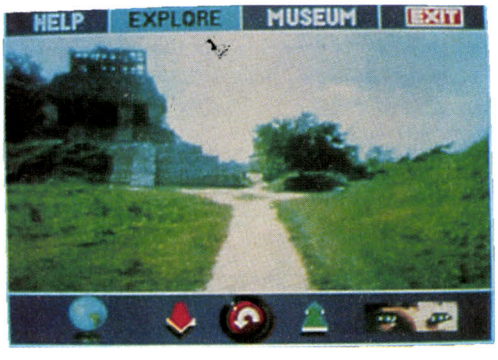
Une carte banale pour un DVI explosif.

15 000 pages de texte... Laissons les éditeurs de logiciels délirer à loisir sur les jeux d'aventure qu'ils concocteront, où pourront se côtoyer un parcours classique (dans lequel les personnages rencontrés parleront) et des scènes d'action au réalisme total.

sion. Le prix de cette dernière est fixée à 1 995 dollars, soit environ 12 000 francs. Elle offre en outre une interface SCSI pour la connexion d'un lecteur de CD-ROM ou d'un disque dur rapide. Elle comprend un jeu de circuits VLSI (à très haut degré d'intégra-



Les images traitées par le DVI ont une qualité équivalente à celles d'un bon magnétoscope... le temps d'accès est en revanche incroyablement plus rapide.



Visite de Palenque : vous avancez dans le site maya avec la souris comme si vous portiez une véritable caméra !

Pratiquement, le DVI se résume pour le moment à deux cartes fabriquées par Intel (et leurs logiciels associés), appelées Action-Media 750, disponibles sur les IBM PS/2 à bus MCA 32 bits et pour les machines à bus AT. Dans les deux cas, un processeur 286 au minimum est requis. La première carte est destinée à la compression (et n'est donc nécessaire que pour les développeurs), l'autre à la décompression), dont le 82750, qui se charge du processus de décompression et de l'affichage à l'écran, grâce à deux circuits. Le processeur de pixels, le 82750PA a une capacité de 12,5 Mips (millions d'instructions par seconde), soit six fois plus qu'un *PC-AT* d'IBM. Grâce à un jeu d'instructions spéciales, il est capable d'exécuter plusieurs opérations en parallèle. Le DVI doit à cette unité de traitement sa capa-

Naissance d'un Temple du Jeu en Europe

ULTIMA Games



21 rue de Turin
75008 Paris
Métro Rome-Liège-Europe
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 13h et de 14h à 19h
le lundi de 14h à 19h le dimanche de 10h à 13h
Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

Vous trouverez également nos prix, nos promos, notre service aux adresses suivantes
LILLE : 72/74 Rue de Paris 59800 LILLE Tél. 20 42 09 09
PARIS : 5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31
TOULOUSE : 35 rue du Taur 31000 Toulouse Tél. 62 27 04 38

VENTE REPRISE ECHANGE
Echange uniquement le mercredi le samedi et le dimanche

+ LOCATION DES JEUX POUR LA CONSOLE NEO GEO SNK

Consoles, accessoires

Coregraphx	149OF
Coregraphx + 1 jeu	159OF
Coregraphx + 2 jeux	169OF
Coregraphx + 3 jeux	179OF
Supergrapx	249OF
Supergrapx + 1 jeu	289OF
XE 1 pro joystick	75OF
Explorer 1 joystick	59OF
Joystick infrarouge	49OF
Doubleur joystick	199F
Quadrupleur joystick	249F
Correcteur de couleur	35OF

Jeux Nouveautés

Xevius	39OF
Soccer	39OF
Grand Zort	39OF
Fort of Nicholas	39OF
Space adventure	39OF
Free dust story	39OF

SEGA MEGADRIVE

Mégadrive + 2 jeux	189OF
Two in One joystick	59OF
Joystick universel	39OF

Jeux Nouveautés

DJ boy	45OF
Monaco GP	45OF
Batman	45OF
Final Blow	45OF

Plus de 30 titres neufs ou d'occasion en stock

SEGA 8 BITS

Sega Master system + 1 jeu	749F
Sega Master system Plus	1049F
Sega Super Master	1399F
Light Phaser	269F

Jeux nouveautés

Bascketball nightmare	295F
Dead angle	295F
Golden Axe	325F
Altered Beast	325F
Dynamite Dux	325F
Ghostbusters	295F
Shinobi	325F
Scramble spirits	295F
Y'S	325F

Consoles, accessoires

Nintendo Console simple	69OF
Nintendo Action Set	99OF

Jeux Nouveautés

Castle Warrior	395F
Air Wolf	395F
Dragon ball	395F
Goonies II	395F
Ghost n'Goblins	395F
Life force	375F
Megaman	375F
Rygar	395F
Robo warrior	395F
Super Mario 2	395F

EN EXCLUSIVITÉ
CONSOLE NEO GEO SNK
16 bits, Motorola 68000 + Z80,
65536 couleurs → 3990 Francs
jeux: Magic Road, RIDING HERO, NAM, BASEBALL PRO, TOP PLAYERGOLF, DE 42 A 60 MB DE SOFT EN CARTOUCHE

ATARI LYNX

LYNX + 4 jeux	179OF
Electroc	28OF
Blue Lightning	28OF
Gates of Zendocon	28OF
Chip's Challenge	28OF
Gauntlet	28OF
Rampage	28OF
ATARI 800XL	189F
ATARI 2600	49OF

PROMOS DU MOIS

NEC PC 1 + 1 jeu	149OF
Monster path (Nec)	18OF
Dragon Spirit (Nec)	18OF
Mr Komatsu (Mégadrive)	25OF
Joystick pro 1	44OF
CD ROM NEC	NC

LES PLUS ULTIMA GAMES
Nouveautés chaque semaine en exclusivité
Le plus vaste choix Les meilleurs prix
Rachat comptant de tous les consoles et jeux Nec, Sega, Atari, Nintendo

Le CLUB ULTIMA GAMES
Pour l'ouverture du Temple nous vous offrons en Mai la carte Ultima Games (prix 100F), vous bénéficierez ainsi de remises, des nouveautés en priorité, de la possibilité de procéder aux échanges et de gagner un jeu gratuit pour l'achat de 5 jeux.

BON DE COMMANDE

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

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

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables
Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis
Articles dans la limite des stocks disponibles

1179

cité à combiner l'image vidéo animée à des recouvrements vidéo, à du texte, à des images dynamiques, le tout dans une même trame vidéo.
Le processeur de sortie d'affichages, le 82750DA, offre les différents modes de définition d'image et de formats. Les définitions vont de 256 à 1 024 points horizontalement, et jusqu'à 585 points verticalement. Ce processeur choisit également une couleur pour chaque point dans une palette de 16 millions de couleurs ! Un moniteur VGA convient, par exemple, parfaitement. Remarquons au passage que du fait même de la technique employée, le DVI est en dehors des normes de télévision, Secam, Pal ou NTSC.

Déjà un logiciel de dessin

Ce logiciel de dessin, Lumena, est déjà disponible. Développé par Time Arts, il offre dans sa version 16 bits actuelle une palette de 32 000 couleurs et dispose virtuellement d'un nombre illimité de crayons, pinceaux et autres brosses, avec une interface et la création d'images. De son côté, Olivetti prépare en association avec Intel une carte d'acquisition compatible adaptée aux standards européen de vidéo, et compatible avec la carte ActionMedia de restitution.
Le processus de banalisation est enclenché. Le DVI sort de son ghetto pour atteindre le marché beaucoup plus large de l'entreprise, ce qui va favoriser la baisse des prix. En 1992, un PC 386 complet, avec la carte DVI ActionMedia, un disque dur et un lecteur de CD-ROM devrait coûter 20 000 francs environ. Quant à la carte seule, son prix descendra aux alentours de 3 000 francs. C'est évidemment encore trop cher pour une simple utilisation domestique, mais il s'agit là d'un poste encore considéré comme haut de gamme au sein même des entreprises. Cette barrière financière aidera CDI, le principal concurrent, à s'installer. Système fermé, qui se présente sous la forme d'un lecteur comprenant son propre processeur, il se raccorde directement au téléviseur. Mais à l'horizon 1995, la lutte risque d'être plus égale, le DVI associant souplesse, performance et ouverture.

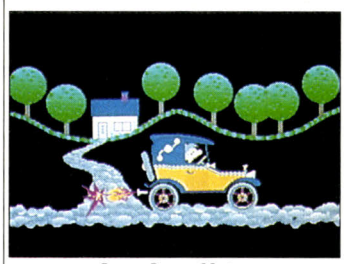
Patrice Desmedt

Pixel Party

Une bande de créateurs s'est réunie autour d'un *Amiga* pour réaliser une bande vidéo animée : une heure d'images stupéfiantes à déguster.



Des tableaux qui clignent de l'œil (K.K.).

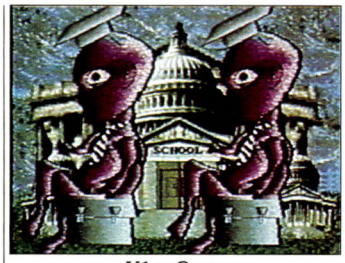


Jean Jirou-Najou.

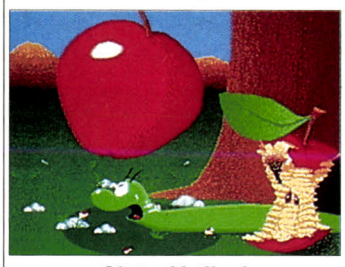


Georges Lucchiaro.

La micro et la vidéo font bon ménage. Pour certains, ça déménage ! Les éditions du Syllogisme le prouvent avec une cassette vidéo, intitulée *Pixel Party* d'une durée d'une heure et réalisée entièrement à partir d'images créées sur un micro-ordinateur. Les vingt séquences d'une durée de 2 à 4 minutes qui la composent proposent à la fois un spectacle somptueux et de multiples idées pour ceux qui seraient tentés par la réalisation. Du dessin animé « dysneyien » à l'image virtuelle, du vidéo-clip à la démonstration scientifique, de l'animation 3D à la présentation de tableaux animés « artistiques », il y en a pour tous les goûts.
Pas de gros matériel sophistiqué : tout a été réalisé avec un bon vieil *Amiga* et des logiciels que vous connaissez bien comme *DPaint* ou *Fantavision* et des matériels aussi courants que *Digi-View* ! Il a bien fallu aussi se servir de quelques logiciels moins répandus, comme *Zoe Trope, Sculpt 3D, Animate 3D* ou *Video Generic Master*.
La sonorisation a été l'occasion d'une belle réconciliation intermicros. La moitié de la bande sonore, exécutée par la société 12 / 8 Concept, est confectionnée à partir de deux samplers Akaï connectés à un *Atari ST* avec les logiciels *Cubase* ou *Pro 24*. Mais il y a aussi du son provenant d'un *Mac IIX* (avec *Vision*) et d'un *Amiga* (avec *Doctor T's*). Pour faire bonne mesure (de musique), un petit quart d'heure a été enregistré par de vrais musiciens, mais oui ! La synchronisation de l'image et du son, très soignée, fait de cette cassette un spectacle à part entière. Une suite à cette première expérience est déjà prévue. En



Véro Goyo.



Olivier Maillard.

septembre ou octobre, deux nouvelles vidéocassettes apparaîtront. La première, entièrement en 3D, sera consacrée au dessin animé. La seconde reprendra le concept de spectacle mis en pratique dans cette première cassette *Pixel Party*, moitié dessin animé en 2D et moitié image artistique, figurative ou non. Et toujours avec du son hi-fi stéréo de qualité.
Pixel Party sera disponible dans quelques boutiques à partir de cet été ou par correspondance contre 170 F + 20 F pour frais d'envoi en écrivant à : Les éditions du Syllogisme, 14, rue Fermat, 75014 Paris.

Jean-Loup Renault

PC 2000

Amstrad fait des *PC* et compatibles, c'est bien connu. Ce qui l'est moins c'est que Sinclair, filiale de la société de Sugar, en possède aussi un dans sa gamme. Le *PC 200*, tel est son nom, semblera très limité aux habituées de l'univers Ms-Dos. Il est vrai qu'avec ses 512 Ko de RAM, carte CGA et microprocesseur bas de gamme, il n'est pas en mesure d'offrir les prestations des plus belles machines. Toutefois, son prix le rend particulièrement attractif. Ainsi, certains revendeurs le propose à 3 990 F TTC avec écran couleur et imprimante ! Bref, pour qui désire se procurer un compatible à moindres frais, c'est l'occasion rêvée. Attention cependant : cette offre est limitée dans le temps.

Mathieu Brisou

ECT/European Awards

Le choix des pros

Un salon de micro familial réservé aux professionnels, des récompenses, similaires aux Tilt d'or, décernées par un jury européen constitué de « pros » : décidemment les Britanniques ne font pas les choses comme les autres. Il est vrai que la micro a un tel succès là-bas...

C'est connu, nos cousins d'outre-Manche ne font pas les choses comme les autres. Tenez, le matin ils boivent du thé en mangeant des œufs au bacon. Récemment, ils ont, histoire de conforter leur réputation, montré au petit peuple des microloisirs qu'ils étaient aussi capables d'organiser un salon uniquement destiné aux professionnels du milieu, et ce sans pour autant prétendre disposer de réelles nouveautés. Autrement dit, la seconde édition de l'European Trade Show n'était pas des plus excitantes surtout du point de vue hardware.

Nous avons tout de même pu jeter un coup d'œil dubitatif sur un nouvel ordinateur typiquement britannique : le Sam Coupé de MGT. Offert à un prix défiant toute concurrence (il se situe dans la gamme des machines d'initiation à moins de 1 500 F) est donné pour compatible avec la majorité des logiciels... *Spectrum* ! Si, si, c'est très sérieux. Vous savez certainement que le *Sinclair* est l'une des machines les plus courantes en Grande-Bretagne et que nombre d'éditeurs développent encore pour cet ordinateur. L'idée d'un compatible n'est pas neuve en soi, mais MGT est le premier produit à la concrétiser. Il est déjà en vente en Grande-Bretagne, en Espagne, au Portugal et en Grèce. Le verra-t-on en France ? C'est peu probable. Le *Spectrum* est ici passé de mode et Amstrad verrouille avec son *CPC* le créneau du Sam Coupé. De plus, il est clair que la concurrence des consoles de jeux par rapport à ce type d'ordinateurs devient, dans notre pays, de plus en plus forte. Cela a pour effet de minimiser encore un peu plus les chances de voir cette machine importée officiellement en France.

Le MGT Sam Coupé : un micro sur un créneau dépassé pour les uns ou boudé par les autres ?

Côté console, le géant Nintendo était présent avec son fameux *Gameboy*. En Grande-Bretagne, comme d'ailleurs dans toute l'Europe, il n'est pas encore disponible mais ce sera fait à la rentrée 1990. La *Lynx* d'Atari n'a qu'a bien se tenir. Elle est plus performante mais aussi bien plus coûteuse, tant l'unité centrale que les cartouches. C'est précisément là que le bât blesse.

D'autre part, signalons la présentation d'un nouveau pistolet à infrarouges : l'Amiga Light Gun Action Pack, un phaser compatible avec toutes les machines *PC, Amiga, ST, CPC, Spectrum, Sega, Nintendo* et *C 64*. Il sera probablement commercialisé en France vers la fin juin (prix communiqué). Terminons avec une bonne nouvelle pour les possesseurs de *PC* et compatibles. La compagnie Québécoise Ad-Lib a traversé l'Atlantique afin de trouver des distributeurs européens pour ses cartes sonores. Des pourparlers sont en cours. D'après Ad-Lib, un accord doit intervenir prochainement, ce qui ▶

Tableau des nominations pour les applications personnelles

	Allemagne	Angleterre	Espagne	France	Italie	Suède
Ordinateur de l'année	MC 400 Psion	**Amiga** Commodore	Portfolio Atari	PC 2085 Amstrad	PCS 286 Olivetti	**Amiga** Commodore
Imprimante de l'année	610 C Itoh	LC 1024 Couleur Star	LC 109 Couleur Star	**Swift 24** Citizen	**Swift 24** Citizen	– –
Utilitaire de l'année	**Norton Util.4.5** P. Norton Computing	Deluxe Paint III Electronic Arts	**Norton Util. 4.5** P. Norton Computing	**Norton Util. 4.5** P. Norton Computing	PC Tools 5.0 Central Point	ARexx W.S. Hawes
Meilleur produit sur *PC*	**Animator** Autodesk	Secretary Bird Mindscape	Microfax Disc Company	Norton Comm. 3.0 W.S. Hawes	1.2.3 (version 3) Electronic Arts	Works Electronic Arts
Meilleur produit sur *Amiga*	Professional Page 1.3 Golddisk	**Deluxe Paint III** Electronic Arts	Kind Words 2.0 Disc Company	ARexx W.S. Hawes	**Deluxe Paint III** Electronic Arts	**Deluxe Paint III** Electronic Arts
Meilleur produit sur *ST*	Adimens ST Plus ADI	**Spectre GCR** Hisoft	PC Speed Gesteiner	**Spectre GCR** Hisof	GFA Basic 3.0 GFA Systemtechnik	Calamus Signa
Meilleur traitement de texte	Ami Pro Samna	Script Signa	Wordperfect 4.0 Wordperfect Corp.	**Wordperfect 5.0** Wordperfect Corp.	Word 5 Microsoft	Prowrite 2.5 New Horiz. Software
Meilleure base de données	Paradox 3.0 Borland	PC File Plus Sharware Marketing	**dBase 4** Asthon Tate	**dBase 4** Ashton Tate	dBase 3 Plus Ashton Tate	Superbase Pro Précision Software
Meilleur logiciel de DAO	**Deluxe Paint III** Electronic Arts	**Deluxe Paint III** Electronic Arts	Deluxe Paint II Electronic Arts	Harvard Graphics Soft. Publis. Corp.	**Deluxe Paint III** Electronic Arts	**Deluxe Paint III** Electronic Arts
Meilleur logiciel de PAO	Ventura 2.0 Rank Xerox	Calamus Signa	Ventura 2.0 Rank Xerox	**PageMaker** Aldus	**Pagemaker 3.5** Aldus	Profession. Page 1.3 Goddisk

N.B. : Tilt n'a pas été associé à l'élaboration de ce classement.

MICROMANIA

TOP 15 Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	F29 RETALIATOR Ocean (ST, PC, Amiga)	1
2	IVANHOE Ocean (ST, Amiga)	2
3	ITALY 90 US Gold (ST, Amiga, PC, Amstrad)	NEW
4	E-MOTION US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)	3
5	CRACKDOWN US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	4
6	DRAGON'S BREATH Palace (ST, Amiga)	7
7	RAINBOW ISLAND Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	5
8	BLACK TIGER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	6
9	INFESTATION Psyginosis (ST, Amiga)	15
10	ULTIMATE GOLF Gremlin (ST, PC, Amiga)	9
11	LOST PATROL Ocean (ST, Amiga)	8
12	HEAVY METAL US Gold (ST, Amiga, PC, Amstrad)	NEW
13	CHASE H.Q. Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	13
14	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	7
15	DOUBLE DRAGON II Virgin (ST, Amiga, PC, Amstrad)	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	SHADOW WARRIORS Ocean
2	SECRET DEFENSE Delphine Cinématique
3	DYNASTY WARS US Gold
4	TIE BREAK Ocean
5	SECRET AGENT Ocean

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

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

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

permettrait une distribution en France des produits Ad Lib dès le mois de mai. Le prix de la carte de base sera situé aux alentours de 1 000 F. En outre, les responsables d'Ad-Lib ont multiplié les contacts auprès des développeurs européens. La proposition faite à ces derniers porte sur la compatibilité de leurs jeux avec la carte Ad-Lib à l'image des produits Lucasfilm, Sierra on Line et autres.

Des Tilt d'or européens...

Soirée de prestige à Londres pour la remise des European Computer Leisure Award 90 (un Award est un trophée, une récompense à l'instar de nos Tilt d'or). Le principe retenu pour ces oscars est simple : dans chaque pays européen, le journal leader choisit un jeu dans différentes catégories. Le jury, composé des rédacteurs en chef de chacune des revues, se réunit ensuite pour choisir le soft qui sera finalement élu. Participaient à ce premier jury Domingo Gomez, rédacteur en chef du journal espagnol *Micromania*, Goran Frojgh, de *Dator Magazin* (Suède), Steve Carey de *ST Action* (Grande-Bretagne), Heinrich Lenhardt de *Power Play* (RFA), Piero Dell'Orco de *BIT* (Italie), Gregor Neuman de *Computer Live* (RFA) et Jean-Michel Blottière de *Tilt*.

Certaines catégories mises à part (nouveau titre avec le plus grand potentiel ou jeu le plus original, entre autres), les délibérations ont été assez rapides et les jeux primés ont été choisis à l'unanimité. Il est vrai que certains titres ne posaient guère de problèmes. *Populous* a sans aucune difficulté remporté la palme du meilleur jeu de stratégie, du programme le plus original, celui du meilleur éducatif et celui du meilleur jeu de l'année.

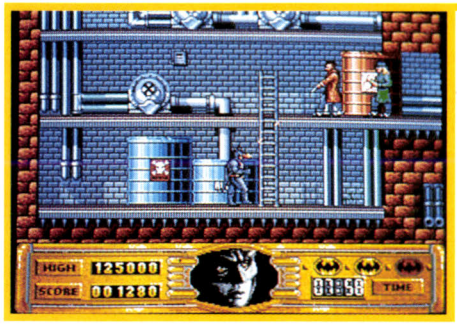
Récompenser *Chaos Strike Back*, *Indiana Jones* ou encore *Rainbow Islands* était également parfaitement logique.

Plus douteux à notre sens est le prix accordé à *F 16 Combat Pilot*. *F 15 Strike Eagle* ou *F 19* sur *PC*, *Falcon* sur 16 / 32 bits ou surtout *F 29 Retaliator* sont à notre avis plus performants. Hélas, il a bien fallu se plier à la majorité et le tableau ci-contre, qui récapitule tous les nominés et les vainqueurs dans toutes les catégories, vous permettra de vous rendre compte du nombre de voix en faveur de *F 16*. Etrange. Même problème pour *Xenon II*, excellent shoot-them-up, mais qui est à notre avis, dépassé par d'autres titres.

Enfin, il était particulièrement difficile de trancher pour le prix du meilleur éditeur de l'année. Trois marques pouvaient réellement y prétendre par l'étendue de leur gamme et de la qualité de leurs produits : Microprose, Ocean et Electronic Arts. C'est finalement Electronic Arts qui a été élu, d'une courte tête devant Ocean.

Ainsi, mis à part des divergences assez logiques compte tenu du côté subjectif que comporte un tel choix, cette première sélection réellement européenne a été particulièrement passionnante et tous les programmes nominés méritent de figurer en bonne place dans votre ludothèque.

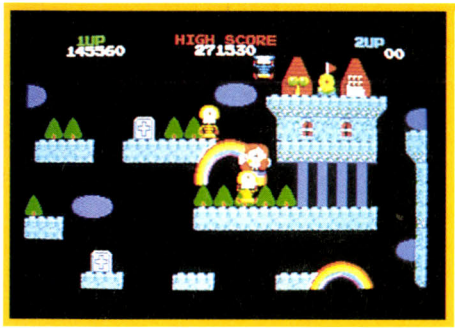
Dany Boolauck



Batman d'Ocean, est sacré meilleur jeu d'action.



Indiana Jones (Lucasfilm) : meilleur jeu d'aventure.



Rainbow Islands d'Ocean : le meilleur espoir.



Populous d'Electronic Arts désigné comme jeu de l'année.

European Computer Award 1990 : tableau des nominations pour les jeux

	Allemagne	Angleterre	Espagne	France	Italie	Suède
Meilleure animation		**Space Ace** Ready Soft / Empire	Shadow of the beast Psygnosis	Indianapolis 500 Electronic Arts	**Space Ace** Ready Soft / Empire	**Space Ace** Ready Soft / Empire
Meilleur graphisme	Xenon II Imageworks	**Shadow of the Beast** Psygnosis	Batman Ocean	**Shadow of the Beast** Psygnosis	**Shadow of the Beast** Psygnosis	**Shadow of the Beast** Psygnosis
Meilleurs effets sonores	Rock'n roll Rainbow Arts	Ghouls & Ghosts US Gold	Shadow of the beast Psygnosis	**Future Wars** Delphine / Palace	**Future Wars** Delphine / Palace	Shadow of the beast Psygnosis
Meilleur Shoot-them-up	Rock'n roll Rainbow Arts	**Xenon II** Imageworks/Mirrorsoft	Blood M. / **Xenon II** Psygnosis/Imageworks	Silkworm Sales Curvel / Virgin	Blood Money Psygnosis	Operation Wolf Ocean
Meilleur jeu d'action	Xenon II Imageworks/Mirrorsoft	**Batman** Ocean	**Batman** Ocean	Stunt Car Microstyle/Micropose	Dragon Ninja Ocean	Terrys Big Adventure Grandslam
Meilleure conv. d'arcade	New Zealand Story Ocean	Strider US Gold	Strider / Chase H.Q. US Gold / Ocean	**Rainbow Islands** Ocean	Ghouls'n Ghosts US Gold	Operation Wolf Ocean
Meilleur jeu d'aventure	**Indiana Jones** Lucasfilm / US Gold	Future Wars Delphine / Palace	**Indiana Jones** Lucasfilm / US Gold	Future Wars Delphine / Palace	**Indiana Jones** Lucasfilm / US Gold	Arthur Infocom / Activision
Meilleur jeu de rôle	Curse of the Azure SSI	Dragon's Breath Palace	Bloodwych Mirrorsoft	**Chaos Strike Back** FTL / Mirrorsoft	Hillsfar US Gold	Dungeon Master FTL / Mirrorsoft
Meilleur jeu de stratégie	**Populous** Electronic Arts	Austerlitz Mirrorsoft	**Populous** Electronic Arts	**Populous** Electronic Arts	**Populous** Electronic Arts	Fire Brigade Panther Games
Jeu le plus original	**Populous** Electronic Arts	Stunt Car Microstyle/Micropose	Archipelagos Logotron	Sim City Maxis / Infogrames	Tetris Mirrorsoft	**Populous** Electronic Arts
Meilleur simul. de vol	Battle of Britain US Gold	**F-16 Combat Pilot** Digital Integration	**F-16 Combat Pilot** Digital Integration	F-29 Ocean	F-16 Falcon Mirrorsoft	**F-16 Combat Pilot** Digital Integration
Meilleur simul.sportive	TV Sports Football Cinemaware	**Kick Off** Anco	**Kick Off** Anco	Great C. **Kick Off** Ubi / Anco	**Kick Off** Anco	**Kick Off** Anco
Meilleur jeu éducatif	**Sim City** Infogrames	The Euro Series Topware	– –	Les 1001 voyages Carraz Editions	HTX Cloanto Italia	– –
Meilleur espoir	Dungeon Master II FTL	**Rainbow Islands** Ocean	Rick Dangerous Micropose	Indianapolis 500 Electronic Arts	Dragon's Breath Palace	**Rainbow Islands** Ocean
Jeu de l'année	**Populous** Electronic Arts	Kick Off Anco	Batman Ocean	Indianapolis 500 Electronic Arts	Shadow of the Beast Psygnosis	**Populous** Electronic Arts
Editeur de l'année	Lucasfilm	Micropose	Ocean	**Electronic Arts**	Psygnosis	US Gold

Les noms en caractères gras sont ceux des vainqueurs.

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

NON STOP aux Champs Elysées

Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h, même le dimanche

MICROMANIA au FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
135 m² de JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA, PC COMPATIBLES, Thomson...

NOUVEAU
Un super rayon de consoles de jeux: PC Engine de NEC, LYNX de Atari, GAMEBOY de Nintendo, de MEGADRIVE de Sega.

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 OUVRE UN NOUVEAU MAGASIN AUX CHAMPS ELYSEES
où vous trouverez tous les derniers logiciels pour Atari ST, Amiga, PC, Amstrad, et tous les derniers jeux pour consoles : GAMEBOY de Nintendo, LYNX de Atari, PC Engine de NEC, MEGADRIVE de Sega.

Pour fêter l'ouverture, MICROMANIA offre des cadeaux déments à tous les clients du magasin jusqu'au 30 Juin.

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

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

RAYON AGRANDI

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

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

Le plus grand choix de logiciels sur le sud-ouest parisien + de 2500 jeux en stock

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

PROMOTION SPECIALE



LA MANETTE 99 F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER

LA MANETTE 99 F
KONIX SPEEDKING



DEMENT !

10 DISQUETTES 3 1/2 DF DD GARANTIES A VIE	99 F
10 DISQUETTES AMSTRAD	195 F

Le come-back d'IBM

IBM dans les microloisirs ? Gag ou poisson d'avril sont les deux hypothèses généralement engendrées par cette information. Et pourtant...

Nous avons fait part il y a a peu de l'intention d'IBM de se lancer à nouveau sur le difficile créneau de l'ordinateur familial. D'après les derniers bruits de couloir du petit univers des microloisirs, dont notre confrère d'outre-Manche *Computer Trade Weekly (CTW)* s'est d'ailleurs récemment fait l'écho, il semble que les choses avancent bien. Ainsi, certains n'hésitent plus à pronostiquer une date de lancement aux Etats-Unis pour la rentrée 1990. Fichtre, c'est pour bientôt ! Le nom de code de cet enfant spirituel, version fin de millénaire, de feu le malheureux *PC Junior* serait *MPC*. M pour multimédia, PC pour Personal Computer.

Concrètement, on s'attend à une machine compatible *PC* disposant en standard d'une carte VGA étendue (640 par 480 en 256 couleurs parmi 256 144), d'un lecteur de disquettes 3 pouces et demi de 1,44 Mo, de divers ports d'interface et d'un lecteur de CD *ROM*.

Ce dernier justifierait, bien entendu, l'appelation de multimédia... Le système proprement dit serait architecturé autour d'un processeur 286 voire 386 SX : structure type AT au rendez-vous, donc. Nul doute que votre sagacité naturelle aura vu ici l'annonce d'un sérieux concurrent pour la future console interactive Commodore à base d'Amiga. Reste à connaître le prix du système. Pour les analystes de CTW, ce produit IBM serait commercialisé aux Etats-Unis à environ 1 000 dollars US (grosso modo 6 500 F).

Le prix de l'IBM MPC ? Un miracle signé Big Blue !

Cet étonnant prix serait rendu possible par la maîtrise dont dispose IBM dans la production de semi-conducteurs, ce qui permet à Big Blue de s'affranchir de la mainmise des industriels nippons sur la fixation des cours mondiaux des circuits intégrés. Reste à vérifier une telle hypothèse. Ce mystérieux MPC serait, compte tenu de ses caractéristiques, directement en mesure de phagocyter le bas de gamme des PS / 2 IBM. Étonnant, de la part d'une firme aussi peu surprenante...

Mais allez donc savoir : la conception de certains produits IBM est désormais confiée à la filiale japonaise. Allez savoir ce qu'ils peuvent inventer !

Mathieu Brisou

Échange Lynx contre Portfolio

Décidément, Atari se spécialise dans le mini et met en avant ses produits portables, le compatible *PC* de poche *Portfolio* voit son prix diminuer de manière conséquente. Il est désormais proposé à un peu moins de 2 300 F TTC. Pour mémoire, rappelons que cet ordinateur dispose en standard de 256 Ko de ROM, 128 Ko de RAM, d'un écran LCD de 8 lignes de 40 caractères ainsi que de cinq logiciels de base.

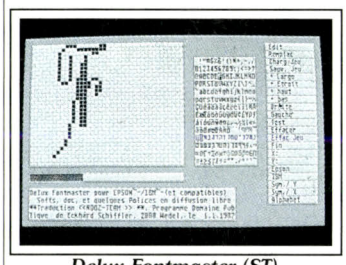
Autre produit vedette d'Atari : la console de jeu portable *Lynx*. Première du genre officiellement commercialisée en France, la *Lynx* coûte un peu moins de 1 800 F TTC. Malgré son écran LCD couleur rétro-éclairé, sa palette de 4 096 couleurs, ses capacités sonores et la qualité de l'ensemble, ce tarif nous paraît particulièrement élevé, d'autant plus que le *Gameboy* de Nintendo, dont la venue est attendue pour la rentrée 1990, sera proposée à moins de 700 F ! Il est certes moins performant mais dispose d'une logithèque plus étendue que la Lynx. Autre défaut de celle-ci : le prix des cartouches. Elles sont proposées, dixit Atari, « à moins de 300 F TTC ». En conclusion le positionnement haut de gamme de ce produit est clair. La réussite est-elle au bout ? Le marché jugera !

Mathieu Brisou

Delux Fontmaster

Delux Fontmaster est un éditeur de polices de caractères fonctionnant sur la gamme *Atari ST* et les imprimantes compatibles IBM et Epson. Le programme se décompose en deux parties : création ou modification de polices et utilisation de ces polices dans un texte ASCII. Vous disposez déjà de 19 polices sur la disquette. Elles sont variées mais n'offrent pas les caractères accentués indispensables à la langue française.

La création des polices s'effectue simplement. Vous dessinez ou modifiez sur une grille le caractère voulu avec le bouton droit, le gauche servant à l'effacement. Différentes facilités sont proposées : recopie d'un caractère, élargissement ou rétrécissement, déplacement, symétrie. Vous pouvez, à tout moment, vérifier le rendu de votre travail en imprimant un caractère ou le jeu complet. Pour utiliser les jeux fournis ou créés, il faut lancer le second programme. Vous pourrez ainsi charger jusqu'à dix polices simultanément, puis votre texte ASCII. Vous allez vous retrouver dans un mini éditeur de texte, qui n'affiche à l'écran que le nombre de lignes contenues dans une page (ce nombre étant différent en fonction des polices). A l'aide de différents codes, vous pourrez changer de polices (même au cours d'une même ligne), aligner à gauche, à droite, centrer, justifier, choisir la largeur des caractères, la densité d'impression et la marge gauche. L'impression en mode graphique est excellente, au prix bien sûr d'une certaine lenteur.



Delux Fontmaster (ST).

Un bon programme pour qui veut personnaliser ses lettres mais qui ne peut évidemment pas concurrencer les traitements de texte multipolice ou les logiciels de PAO (disquette Station pour *Atari ST* ; prix : A).

Jacques Harbonn

Compte chèque

Compte chèque est un logiciel de gestion du budget familial fonctionnant sur toute la gamme *ST*, *STE* compris. Il tourne indifféremment en moyenne ou haute résolution. Chaque opération est définie par sa date, son « numéro » (carte bleue, dépôt, virement, etc.), son libellé (alimentation, assurance auto, essence, salaire, etc.), son montant, le poste attribué (une des 26 lettres de l'alphabet) et le type de l'opération (crédit ou débit). Pour faciliter ces entrées, le programme dispose d'une série de 45 numéros, 45 libellés et 26 postes. Certains sont déjà définis mais vous pourrez, à loisir, compléter ou modifier ces données pour personnaliser votre gestion.

Le programme offre un grand nombre d'options complémentaires toutes utiles : recherche en fonction d'une sélection précise, tri à l'aide de différentes clés (date, numéro, validation, libellé, poste, montant, signe), validation d'une opération par rapport à la banque. Le relevé de compte, accessible à tout moment, fournit le solde de la banque, le total des sommes non créditées et non débitées et le solde réel (celui que vous auriez si toutes les opérations étaient déjà enregistrées par la banque). Il est encore possible d'obtenir un graphe de toutes les opérations ou d'une sélection, et un bilan annuel global ou sur sélection avec, en prime, une visualisation en barres, mois par mois et annuelle. La calculatrice fournie est suffisante pour ce type d'opérations mais elle n'accepte pas les entrées au clavier numérique, méthode simple et rapide. Le logiciel se pilote à la souris, les principales fonctions étant doublées au clavier. Un bon programme de gestion bancaire, très simple d'emploi et assez puissant, qui rendra de grands services à tous ceux qui ont quelque mal à tomber en accord avec leur relevé bancaire ! (Disquette Esat pour *Atari ST* ; prix : C)

Jacques Harbonn

NON STOP aux CHAMPS ELYSEES
Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h, même le dimanche !

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

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

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

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

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

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

AUTRES NOUVEAUTES*

STARBLADE	**269F**
ULTIMATE GOLF	**249F**
WELLTRIS	**259F**
WORLD CUP SOCCER 90	**249F**
WILD STREETS	**269F**

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATMAN CAPED CRUSADER	**199F**
EAGLE'S RIDER	**249F**
FIRE AND FORGET 2	**269F**
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.....	**299F**
ITALY 90	**249F**
PINBALL MAGIC	**199F**
SHINOBI	**249F**
ULTIMA V	**299F**
VOYAGER	**199F**

* à paraître

HIT PARADE

BOMBER	**349F**
BUDOKAN	**249F**
DOUBLE DRAGON 2	**249F**
DRAKKHEN	**339F**
E-MOTION	**249F**
FULL METAL PLANET	**299F**
INDIANA JONES (AVENTURE)	**299F**
INDY 500	**249F**
LHX ATTACK CHOPER	**399F**
M1 TANK PLATOON	**399F**
POPULOUS	**249F**
POPULOUS DATA DISC	**99F**
STARFLIGHT 2	**249F**

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	**259F**
BAD BLOOD	**349F**
BATTLE MASTER	**299F**
BLADE WARRIOR	249F
BUBBLE +	229F
CASH FLOW	**259F**
CENTURION	**249F**
CIRCUIT EDGE	**299F**
COLOSSUS CHESS X	249F
CYBERBALL	**249F**
DANDARE 3	249F
DUNGEON MASTER	399F
EAST V WEST	**249F**
EUROPEAN CHALLENGE	**119F**
ESCAPE FROM HELL	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	**249F**
EXTASE	**N.C.**
EYE OF THE STORM	249F
FIRE KING	249F
GUNBOAT	**299F**
HARRICANA	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INTERPHASE 3D	249F
KLAX	**249F**
LORDS OF RISING SUN	249F
MADDEN FOOTBALL	249F
MIDWINTER	349F
MIGHT AND MAGIC2	**299F**
P47	249F
PGA GOLF	**249F**
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F
SPHERICAL	249F
BARBARIAN 2	299F
BATTLE OF BRITAIN	299F
CHESS MASTER 2100	249F
CODENAME ICEMAN	449F
COLORADO	249F
CONQUEROR	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED FRANCAIS	985F
DEATH TRACK	299F
DIE HARD	299F
F19 STEALTH FIGHT.	385F
HARD DRIVIN'	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	445F
LOAD RUNNER	199F
LOOM	349F
LOW BLOW	249F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
MECH WARRIOR	299F
NORTH AND SOUTH	259F
OUT RUN	199F
PIPEMANIA	269F
POP UP	209F
POWERBOAT	249F
POWERDROME	249F
ROBOCOP	199F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SHOGUN	299F
SKI OR DIE	249F
SORCERIAN	449F
WOLF PACK	349F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA

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

EDITION SPECIALE
SHADOW OF THE BEAST
199 F

OFFRE SPECIALE

POUR FETER L'OUVERTURE DU MAGASIN MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
(Valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

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

ACTION D'ENFER 249F
+DOUBLE DRAGON+ PLATOON
+ CRAZY CARS+ DALEY THOMP.
COMPILATION 1 259F
+SILKWORM+DOUBLE DRAGON
+XENON+GEMINI WING
LES JUSTICIERS 249F
+DRAGON NINJA+ROBOCOP
+RAMBO 3

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

COMBO RACER	**249F**
DYNASTY WARS	**249F**
FIRE AND FORGET 2	**269F**
FLOOD	**249F**
INTERNATIONAL 3 D TENNIS	**249F**
KLAX	**199F**
LOST PATROL	**249F**
MATRIX MARAUDERS	**249F**
MAUPITI ISLAND	**289F**
NUCLEAR WAR	**249F**
PROJECTYLE	**249F**
SECRET AGENT	**249F**
SECRET DEFENSE.. ..OPERATION STEALTH	**299F**
SHADOW WARRIORS	**249F**
TIE BREAK	**N.C.**
TOYOTTES	**229F**
VENUS	**199F**

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	**259F**
BATTLE MASTER	**299F**
BEVERLY HILLS	199F
BLADE WARRIOR	249F
COSMOS	**249F**
CHUCK YEAGER 2.0	**249F**
DRAGON FLIGHT	**299F**
DYNAMIC DEBUGGER	249F
EAST V WEST	**249F**
ESCAPE FROM THE PLANET	**199F**
EXTASE	N.C.

AUTRES NOUVEAUTES*

F19 STEALTH FIGHTER	**289F**
FEDERATION QUEST...	**249F**
FIRE AND BRIMSTONE	249F
HALL OF MONTEZUMA	249F
HARRICANA	249F
IMPERIUM	**249F**
KING ARTHUR	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	**399F**
MIGHT AND MAGIC 2	**299F**
POLICE QUEST 2	**249F**
POP UP	209F
POWERBOAT	**249F**
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
STARBLADE	**249F**
STARTRASH	199F
THEME PARK MYSTERY	249F
THE THIRD COURIER	249F
TURRICAN	**249F**
ULTIMA V	299F
WELLTRIS	**259F**
WORLD CUP SOCCER 90	**199F**
INT. SOCCER. CHALL.	249F

HIT PARADE

688 ATTACK SUB	**249F**
BUDOKAN	**249F**
CRACKDOWN	**249F**
CYBERBALL	**199F**
DRAGON'S BREATH	**299F**
E-MOTION	**249F**
F29	**249F**
ITALY 90	**249F**
IVANHOE	**249F**
MIDWINTER	**289F**
PIRATES	**249F**
PLAYER MANAGER	**269F**
RAINBOW ISLAND	**249F**
SHERMAN M4	**249F**
TENNIS CUP	**249F**
ANTHEADS DESERT DATA D.	149F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLACK TIGER	249F
BUBBLE +	229F
CABAL	245F
CHASE HQ	249F
COLORADO	249F
DAN DARE 3	199F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
FULL METAL PLANET	249F
GRAVITY	249F
HAMMERFIST	249F
HEAVY METAL	249F
IMPOSSAMOLE	199F
INDIANA JONES(AVENTURE)	249F
INFESTATION	249F
KNIGHTS OF CRYSTALLION	299F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
KICK OFF	269F
LES INCORRUPTIBLES	249F
NINJA SPIRITS	249F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
OPERATION THUNDERBOLT	249F
PINBALL MAGIC	199F
PIPEMANIA	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
ROCK STAR (I WAN.)	295F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
TV SPORT BASKETBALL	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WAR HEAD	249F

ATARI ST

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

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

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

CABAL	199F
COMBO RACER	199F
DYNASTY WARS	199F
F29	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
FLOOD	249F
LOST PATROL	249F
KLAX	199F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
SECRET AGENT	199F
SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH	299F
PROJECTYLE	249F
SHADOW WARRIORS	199F
VENUS	199F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
INT. SOCCER CHALL.	249F
TIE BREAK	N.C.

* à paraître

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

HIT PARADE

BLACK TIGER	199F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	225F
CRACK DOWN	199F
DRAGON'S BREATH	299F
E-MOTION	199F
HEAVY METAL	199F
IMPOSSAMOLE	199F
ITALY 90	249F
IVANHOE	199F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	279F
PINBALL MAGIC	199F
PLAYER MANAGER	269F
RAINBOW ISLAND	199F
SIM CITY	299F
TENNIS CUP	249F

AUTRES NOUVEAUTES *

ALPHA WAVES MENTAL	**259F**
BATTLE MASTER	**249F**
BEVERLY HILLS	199F
BLADE WARRIOR	249F
BLOCK OUT	249F
BLUE ANGELS(ACCOL.)	249F
CHUCK YEAGER 2.0	**249F**
COSMOS	**249F**
CYBERBALL	**199F**
DRAGON FLIGHT	249F
DRIVIN FORCE	269F
DYTER 07	249F
EAST V WEST	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
EXTASE	N.C.
F19 STEALTH FIGHTER	**289F**
FEDERATION QUEST	**249F**
FIRE AND BRIMSTONE	249F
GHOST AND GOBBLINS	195F
HEROES QUEST	**349F**
IMPERIUM	**249F**
KILLING GAME SHOW	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
PINBALLS SIMULATOR	**275F**
POP UP	209F
POWERBOAT	249F
ROCK'N ROLL	199F
SCRAMBBLE SPIRITS	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
STARBLADE	**249F**
STAR TRASH	199F
THEME PARK MYSTERY	249F
THE THIRD COURIER	249F
TURRICAN	**249F**
WORLD CUP SOCCER 90	**199F**

ANARCHY	199F
BATMAN (LE FILM)	199F
BATTLE OF BRITAIN	249F
BUBBLE +	229F
CHASE HQ	199F
COLORADO	249F
CONQUEROR	249F
DANDARE 3	199F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DRAKKHEN	299F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
EAGLE'S RIDER	249F
FULL METAL PLANET	249F
GHOULS'N GHOSTS	199F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
GRAVITY	249F
HAMMERFIST	249F
HARRICANA	249F
INDIANA JONES (ARC.)	199F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
INFESTATION	249F
JUMPING JACK SON	229F
KICK OFF	269F
KICK OFF EXTRA TIME	149F
KID GLOVES	249F
LES INCORRUPTIBLES	199F
NEVERMIND	199F
NINJA SPIRITS	249F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F
P47	249F
PIPEMANIA	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
ROCK STAR (I WAN..)	295F
SEUCK	299F
STARFLIGHT	249F
STRYX	199F
THE STRIDER	199F
TURBO OUT RUN	199F
TV SPORT FOOTBALL	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WARHEAD	249F

COMPILATIONS

OFFRE SPECIALE
POUR FETER L'OUVERTURE
DU MAGASIN MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
(Valable dans tous les magasins Micromania
et en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

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

LES VAINQUEURS
~~299F~~ **149 F**
+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD
+ LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES NUMEROS 1
~~249F~~ **149 F**
+ OPERATION WOLF
+ AFTER BURNER
+ DOUBLE DRAGON
+ BATMAN CAPED CRUSADER

COMPILATION 1
249 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

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

PREMIER COLLECTION 3
299 F
+ CYBERNOID 2
+ ARCHIPELAGOS
+ QUADRALIEN
+ BATTLESHIP

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

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

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

MANETTE SPEEDKING 99 F

MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	99F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	99F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY TURBO	99F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F

3615 MICROMANIA C'EST GEANT

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

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

CONSOLES DE JEUX ET JEUX VIDEO PORTABLES

Non stop aux Champs Elysées
Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h, même le dimanche !

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

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

NEC PC ENGINE 1 390 F

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

GAMEBOY NINTENDO 790 F

CONSOLE GAMEBOY (+ 1 cable de liaison)	790F	**CONSOLE GAMEBOY** (+ le jeu TETRIS et 1 cable de liaison)	990F
TETRIS	**295F**		
SUPER MARIO LAND	**295F**	MICKEY MOUSE	295F
TENNIS	**295F**	NAVY BLUE	295F
PINBALL PARTY	**295F**	NEMESIS	295F
ALLEY WAY	295F	PUZZLE BOY	295F
BASEBALL	295F	SHANGAI	295F
ASMIK WORLD	295F	SOLAR STRIKER	295F
MASTER KARATEKA	295F	VAMPIRE KILLER	295F

SEGA 8 BITS 749 F

CONSOLE SEGA	**749F**	AFTER BURNER	325F
CONSOLE SEGA(+ le Pistolet)	**1049F**	ALIEN SYNDROME	295F
PISTOLET SEGA(+ 3 Jeux)	**359F**	ALEX KID/LOST STAR	295F
PISTOLET SEGA	**269F**	ALEX KIDD H.T.V.	295F
CONTROL STICK SEGA	**139F**	ALESTE POWER STRIKE	255F
RAPID FIRE SEGA	**109F**	AMERICAN BASEBALL	295F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	**145F**	BLACK BELT	285F
		BOMBER RAID	295F
LUNETTES 3D	**309F**	CALIFORNIA GAMES	295F
		CAPTAIN SILVER	295F
		CHOPLIFTER	285F
NOUVEAUTES		FANTASY ZONE 2	295F
BASKETBALL NIGHTMARE	**295F**	GALAXY FORCE	325F
CASINO GAMES	295F	GOLVELLIUS	325F
CLOUD MASTER	295F	GREAT BASKETBALL	285F
CYBORG HUNTER	285F	KENSEIDEN	295F
CAPTAIN SILVER	295F	LORD OF THE SWORLD	325F
DEAD ANGLE	**295F**	MONOPOLY	295F
FIRE AND FORGET 2	**N.C.**	OUT RUN	325F
SCRAMBLE SPIRITS	**295F**	OUT RUN 3D	315F
SPELL CASTER	325F	PHANTASY STAR	395F
		RAMBO 3	325F
HIT PARADE		RAMPAGE	295F
ALTERED BEAST	**325F**	ROCKY	295F
DOUBLE DRAGON	**325F**	SHOOTING GAME	285F
DYNAMITE DUX	**325F**	SPACE HARRIER	295F
GHOSTBUSTERS	**295F**	TIME SOLDIERS	295F
GOLDEN AXE	**325F**	WANTED	285F
RASTAN SAGA	**295F**	WONDERBOY	285F
R TYPE	**325F**	WONDERBOY M.L.	295F
SHINOBI	**325F**	WORLD SOCCER	285F
TENNIS ACE	**325F**	ZAXXON 3D	315F
THUNDERBLADE	**295F**	ZILLION 2	285F
VIGILANTE	**325F**		
WONDERBOY 3	**325F**		
Y'S	**395F**		

PRIX EXCEPTIONNEL 99 F

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

ATARI LYNX 1 790 F

CONSOLE LYNX + 4 JEUX (Surf, BMX, foot bag, skateboard)	1790F	BLUE LIGHTENING	195F
		CALIFORNIA GAMES	195F
		CHIP CHALLENGE	195F
		ELECTRO COP	195F
D'autres titres à venir : Hard Drivin...		GATES OF ZENDACON	195F

D'AUTRES TITRES EN IMPORT, REGULIEREMENT!

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

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

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

COLISSIMO LA POSTE

TI79 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

.....

Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

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

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

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

AMSTRAD 464-6128

ÉLU REVENDEUR PREFERE par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

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

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

3615 MICROMANIA DES JEUX D'ENFER !

DES COMPILATIONS GEANTES

12 JEUX FANTASTIQUES 149 / 199 F

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

LA COLLECTION 175 / 245 F

LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT ABSOLUMENT AVOIR

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

LA MANETTE SPEED KING 99 F

LA MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

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

LES AVENTURIERS 149/199 F

+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

NOUVEAU

DRIVERS 149 / 199 F

+ CHICAGO 90
+ HIGHWAY PATROL
+ QUAD
+ GRAND PRIX 500

LES FANATIQUES ND / 249 F

+ FIRE AND FORGET
+ L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+ SUPER SKI
+ TITAN
+ GRAND PRIX 500
+ CRAFTON ET XUNK

DOUBLE ACTION 149 / 199 F

+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS

OFFRE SPECIALE

POUR FETER L'OUVERTURE DU MAGASIN MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

(Valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

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

COMPILATION 1 99 / 149 F

+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

OFFRE SPECIALE 99/149 F

+ OPERATION THUNDERBOLT
LES INCORRUPTIBLES

LES BARBARES 149 / 199 F

+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

LES 100 % A D'OR 149 / 199 F

Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %

+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE - + TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

COMPILATIONS

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

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

EPYX 21 CHALENGE

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

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

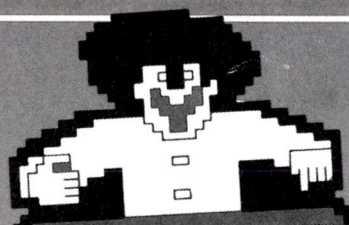
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

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

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

AMSTRAD 464-6128

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs de AMSTAR



MICROMANIA

Non stop aux Champs Elysées
Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h, même le dimanche !

NOUVEAU MICRO CLUB

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

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

BLOODWYCH	149/199F
BOMBER	149/199F
DYNASTY WARS	109/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
HOSTAGES	169/229F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
KLAX	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	ND/199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

BOMBUZAL	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
ESCAPE FROM PLANET	**99//149F**
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
POP UP	ND/159F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SPHERICAL	99/149F
STORMLORD 2	99/149F
THE CYCLES	99/169F
TURRICAN	**99/149F**
VENDETTA	99/149F
WORLD CUP SOCCER 90	**99/149F**

HIT PARADE

BLACK TIGER	99/149F
CABAL	99/149F
CHASE HQ	99/149F
CRACKDOWN	109/149F
CYBERBALL	99/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
E-MOTION	109/149F
HARRICANA	149/199F
HEAVY METAL	99/149F
ITALY 90	129/179F
NINJA WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
TENNIS CUP	169/199F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
DAN DARE 3	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
HAMMERFIST	99/149F
HOT ROD	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
INDIANA JONES	99/149F
KICK OFF	139/179F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
LOAD RUNNER	149/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
NINJA SPIRITS	99/149F
OPERAT. THUNDERBOLT	99/149F
P47	129/179F
PINBALL MAGIC	149/199F
PIPEMANIA	139/179F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHINOBI	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	169/229F
THE STRIDER	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
TUSKER	99/149F
VIGILANTE	99/149F
WILD STREETS	139/179F
X-OUT	99/149F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

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

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

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

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

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

COLISSIMO LA POSTE

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

T179 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... *Code postal* .....

Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

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

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

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


21070
PRESS
Vapor Trial
Cadash
Insector X
EXP
0/
100
AHL
Vapor Trial
Cadash
AHL
LO1
GOLD
205
EXP
42/
100
TIME
4:19
AHL

Insector X

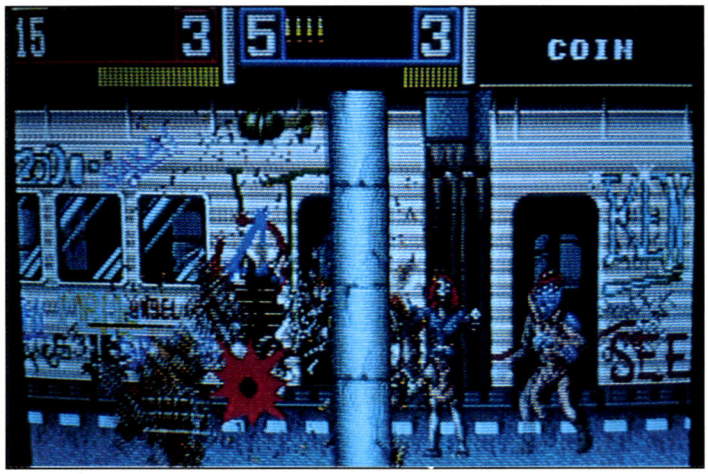
TAITO

Le petit dernier de Taito est un shoot-them-up à scrolling horizontal où vous affrontez des escadrilles d'insectes en récupérant des armes supplémentaires en cours de route.
A la fin de chaque niveau, vous affrontez un énorme insecte qui vous noie sous un déluge de tirs. Comme vous le constatez, *Insector X* n'est pas un programme particulièrement original. Mais, en dépit de son classicisme, on se laisse prendre au jeu, grâce à la qualité du graphisme (et particulièrement des décors), d'autant plus que l'action s'accompagne d'une excellente bande sonore. Ce programme est toutefois difficile et il faut sérieusement s'accrocher pour progresser. *Insector X* est un shoot-them-up sympathique, mais mieux vaut garder vos pièces pour *Klax*.

Cadash

TAITO

L'originalité est rarement le point fort des jeux d'arcade, mais *Cadash* fait exception à cette règle. Il s'agit d'un mélange entre arcade et jeu de rôle. Vous commencez par choisir parmi quatre personnages : guerrier, mage, prêtre ou ninja. Bien sûr, chaque personnage est doté de caractéristiques différentes et, au cours du jeu, ils ne pourront se procurer que les équipements qui correspondent à leur état. Ensuite, un ou deux joueurs commencent leur quête à travers cinq continents. Dès le début, ils croisent divers personnages avec lesquels ils peuvent engager le dialogue, afin d'obtenir des renseignements sur ce qui les attend en chemin et, tout au long du jeu, les dialogues tiennent une place importante. Cela est d'autant plus surprenant que les textes à l'écran sont en français. En fait, pour être précis, il faudrait dire qu'il s'agit plutôt d'une langue proche du français, car l'orthographe utilisée est très fantaisiste. Cela apporte un effet comique involontaire, mais ne soyons pas médisants car cet effort de traduction est suffisamment rare pour être encouragé. Enfin, après avoir récolté bon nombre d'informations, vous pénétrez dans des cavernes infestées de monstres de toutes sortes : il n'est plus question de discuter, il faut se battre. Chaque fois que vous abattez un adversaire, un sac d'or apparaît et vous devez le récupérer. Une fois que vous avez terrassé le dernier monstre de la caverne, vous remontez à la surface et vous traversez un village. Grâce à l'argent dont vous disposez, vous pouvez vous arrêter dans une auberge pour y faire un somme et récupérer de l'énergie, ou entrer dans l'armurerie pour y acheter des équipements supplémentaires. De temps à autre, un tableau récapitulatif des caractéristiques de votre personnage s'affiche sur l'écran et, plus vous abattez d'adversaires, plus vous gagnez en force et en points d'expérience.



Attention, le métro de Beast Busters grouille de morts-vivants !

*Mieux vaut-il lutter contre les bestioles d'*Insector X, *contre les morts-vivants de* Beast Busters, *contre les monstres de* Cadash *ou les armées de* Vapor Trial ? *AHL vous dit tout !*

Vapor Trial

DATA EAST

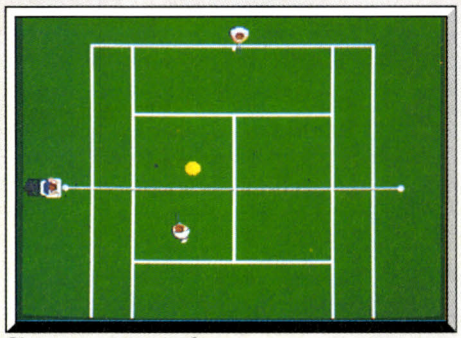
Ce nouveau programme de Data East est un shoot-them-up à scrolling vertical assez classique. Des forces armées d'origine inconnue se sont emparées d'une grande ville des Etats-Unis et on vous a confié la mission de débarrasser la cité des intrus. Vous commencez par choisir un avion de chasse parmi les trois qui vous sont proposés et vous décollez en direction de la ville. Vous survolez les bâtiments en affrontant chasseurs et hélicoptères, sans oublier les tanks qui patrouillent dans les rues. Au cours de votre progression, vous récupérez des capsules qui vous permettent d'augmenter votre vitesse ou qui vous procurent des armes efficaces, mais de courte durée. A intervalles réguliers, vous affrontez d'énormes et redoutables engins de guerre. C'est un shoot-them-up assez plaisant, mais qui laisse une forte impression de déjà vu. Il souffre en effet d'une absence totale d'innovation et la réalisation n'a rien de remarquable. Ce jeu très plaisant risque fort de rebuter les inconditionnels d'arcade pure et dure, mais les joueurs en quête de nouveauté lui réserveront un bon accueil.

Beast Busters

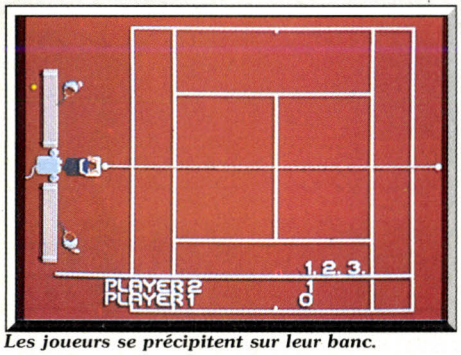
SNK

Cette nouvelle variante d'*Operation Thunderbolt* présente la particularité de pouvoir se jouer à trois. Chaque joueur dispose d'une mitraillette pourvue d'un bouton permettant de lancer des grenades et le carnage sera sévère. Dans ce jeu, les armées ennemies cèdent la place à des hordes de morts-vivants, accompagnées de chiens fous. L'action commence au niveau de la rue et à peine avez-vous pris le temps de vider quelques chargeurs, que vous descendez dans le métro. Les morts-vivants surgissent de partout et lorsque vous atteignez le quai de la station, une rame de métro vient décharger des troupes fraîches (si l'on peut parler de fraîcheur dans l'état de décomposition avancée de vos agresseurs). Des chiens vous sautent à la gorge et les zombies vous lancent des couteaux ou des torches enflammées. Le gore est à l'honneur dans ce programme à l'ambiance particulièrement glauque. Vos raffales de mitraillettes font littéralement exploser les morts-vivants. Cette sympathique boucherie s'accompagne d'effets aussi sanglants que spectaculaires, et les natures trop sensibles feraient mieux de s'abstenir.
Comme dans *Operation Thunderbolt,* le scrolling est horizontal ou vertical, selon les niveaux. Autre point commun avec le grand classique de Taito : des munitions, ou des grenades, apparaissent à intervalles réguliers et vous devez tirer dessus pour les récupérer. De la même manière, vous pouvez tirer sur des trousses à pharmacie afin de remonter votre niveau d'énergie, ainsi que sur divers équipements, comme un gilet pare-balles ou des bombes de napalm. Un jeu d'arcade efficace et les amateurs du genre vont pouvoir s'offrir un beau massacre. Ce n'est pas tous les jours que l'on a l'occasion de casser du zombie. Sanglant !

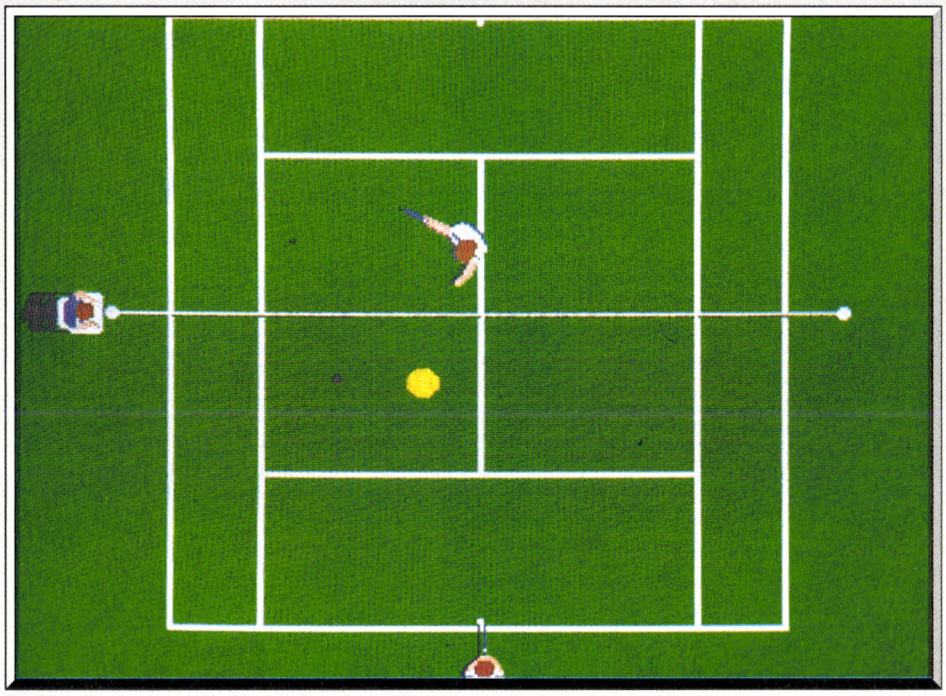
Alain Huyghues-Lacour



Choisissez votre surface.



Les joueurs se précipitent sur leur banc.



Tie Break : une nouvelle simulation de tennis passionnante.

Tie Break

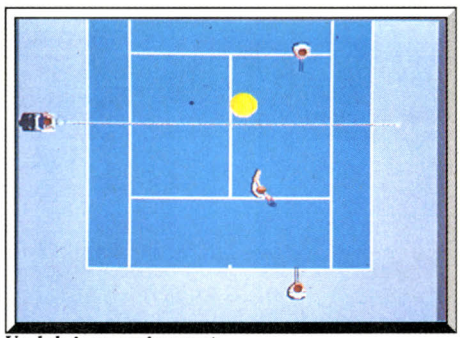
AMIGA

Tie Break est un jeu de tennis pour un, deux, trois ou quatre. Amortis, lobs, smatchs et passing ne sont qu'une partie des coups qu'il est possible de réaliser. Les déplacements automatiques permettent de se concentrer plus sur la frappe de la balle que sur le placement au filet ou en fond de court. Si Tie Break déroute au début, il devient très vite une passion, surtout à quatre.

Ocean

Dans le domaine des simulations sportives, le football et le tennis sont à l'honneur ces derniers temps. Il y a encore un an, il n'y avait pas un seul bon programme de ce type sur 16 bits et maintenant on ne sait plus où donner de la tête devant cette avalanche de programmes de qualité. Après *Great Courts* et *Tennis Cup*, voici une troisième simulation de tennis qui apporte quelque chose de nouveau.

Au niveau de la représentation du match, *Tie Break* se rapproche du *Passing Shot* (le jeu d'arcade de Sega), avec un court vu de dessus. Mais ce qui différencie nettement ce soft des autres simulations de tennis, c'est que l'ordinateur gère les déplacement de votre joueur, vous laissant ainsi vous concentrer pleinement sur vos coups. Il faut bien reconnaître que cela n'est guère alléchant au premier abord. Après tout, les autres programmes de tennis nous avaient habitués à gérer nous-mêmes nos déplacements, ce qui est bien plus réaliste. Mais après quelques balles, on s'y habitue et on se rend compte que ce concept est loin d'être inintéressant.



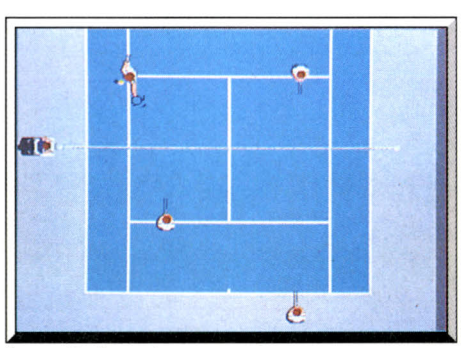
Un lob impressionnant.

Toutefois, il faut préciser que vous pouvez quand même exercer une certaine influence sur les déplacements de votre joueur, si vous le désirez. En effet, un fois que vous avez envoyé la balle, vous pouvez faire en sorte que votre joueur aille vers le filet ou recule, mais dans ce cas vous ne faites que donner la direction générale du mouvement. Il peut être intéressant d'utiliser cette possibilité dans certains cas bien précis, mais mieux vaut ne pas en abuser, car si votre adversaire place la balle ailleurs il vous est possible de vous repositionner à temps. Cette impasse sur les déplacements permet de disposer d'une large panoplie de coups : lobs, amortis, smatchs, accélérations foudroyantes, balles longues, etc. Contrairement à *Great Courts*, votre position par rapport à la balle n'a pas d'influence sur votre coup, ce qui est logique puisque vous n'êtes pas maître.

En revanche, le timing joue un rôle déterminant : il faut choisir le mouvement qui convient et le faire avec rapidité, juste au bon moment. Cela est parfois frustrant lors des premières parties, mais c'est passionnant à la longue.

Mais la particularité de *Tie Break*, c'est la possibilité de jouer à quatre simultanément en utilisant l'interface pour deux joysticks supplémentaires. Inutile de vous dire qu'une partie à quatre, c'est vraiment quelque chose. Lorsque nous avons reçu ce programme, nous avons passé tout un après-midi à jouer à quatre dans les locaux de *Tilt* et il n'y avait pas moyen de nous arrêter. De plus, le programme permet toutes les combinaisons possibles : par exemple, si vous êtes deux vous pouvez jouer l'un contre l'autre, jouer en double contre l'ordinateur, ou encore en double l'un contre l'autre. Ajoutez à cela le choix entre quatre surfaces différentes, différentes raquettes, des championnats avec sauvegarde de la position et vous avez une simulation très complète dont vous ne vous lasserez pas de sitôt. *Tie Break* est un programme très ludique et il ne faut surtout pas manquer une occasion de jouer à quatre.

Alain Huyghues-Lacour



La partie à quatre.

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

HITS

Avis

A première vue, rien à voir avec les deux grands du tennis, *Great Courts* et *Tennis cup*. Et pourtant, comment expliquer que Jacques, Alain, Danny et moi-même ayons, dès la sortie du soft, joué pendant plus de cinq heures d'affilée alors que la secrétaire de rédaction nous réclamait une dizaine d'articles en retard ! Rien à ajouter, *Tie Break* vous passionnera de la même façon.

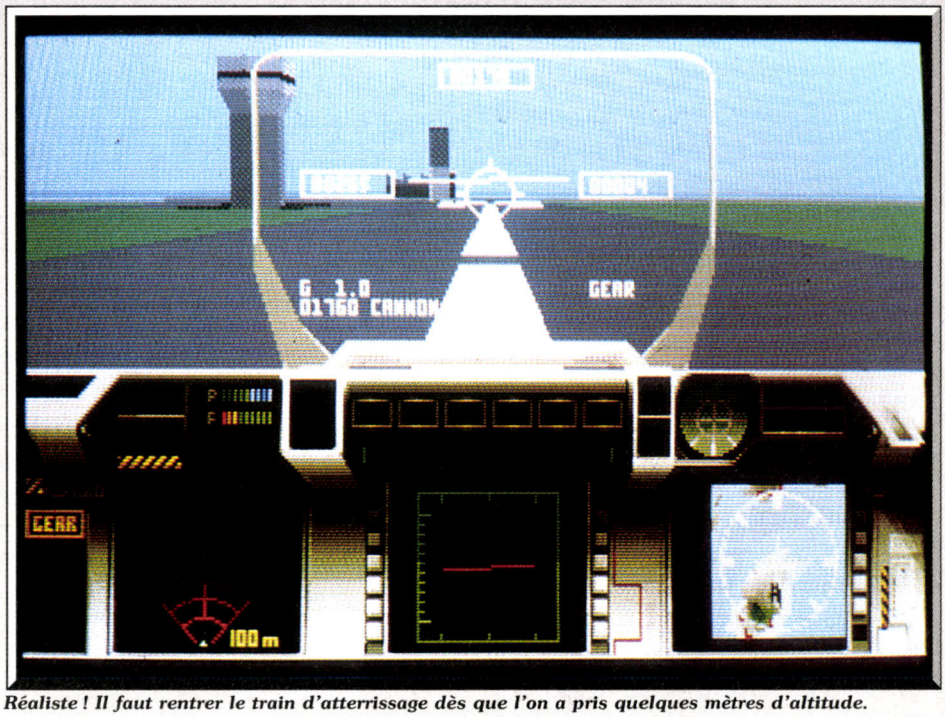
Olivier Hautefeuille

Il est 6 h 45 du matin, tie-break, le service est pour moi... Bon sang ! Voilà bien sept heures qu'on se défonce sur ce jeu !

Dany Boolauck

Déconcertant au premier abord du fait du déplacement automatique des joueurs, *Tie Break* s'avère à l'usage très prenant, en particulier grâce à la très grande richesse des effets de balle et à la multiplicité des options. Un très grand tennis.

Jacques Harbonn



Réaliste ! Il faut rentrer le train d'atterrissage dès que l'on a pris quelques mètres d'altitude.

F29 Retaliator

AMIGA

Animations souples et rapides, graphisme et bruitages soignés font de F29 Retaliator *un sérieux challenger de* Falcon, *le leader des simulateurs de vol actuels. Les missions, plus courtes mais plus nombreuses, ont pour théâtre d'opération des terrains exigus. La carte étant petite, ils sont difficiles à repérer... Mais au niveau de l'action, le jeu est irréprochable avec des attaques terrifiantes.*

Ocean. Programmation : Phil Allsopp ; graphisme : Martin Kenwright et Joanne Drury ; bruitages : Matthew Cannon.

Comme *Iron Lord* dans un tout autre domaine, voici un soft qui a su se faire attendre ! Annoncé depuis plusieurs mois comme LE simulateur du siècle, *F 29* version *Amiga* nous arrive enfin ! S'il parvient à surpasser ses confrères sur de nombreux points, ce programme possède quelques défauts, quelques lacunes. Voici donc un excellent produit, mais qui répond malgré tout au vieil adage *Nobody's perfect*...



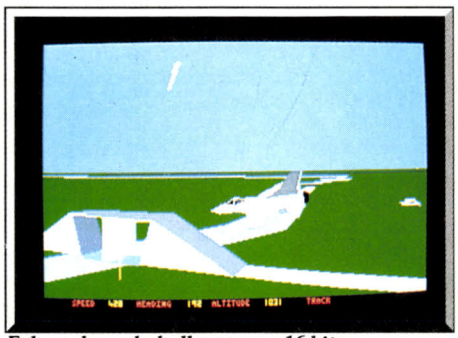
Le choix des armes : air-air et air-terre.

Le parc des simulateurs aériens de la micro 90 est très réduit sur *ST* et *Amiga*. En fait, seul *Falcon* (cf. la rubrique Hit dans *Tilt* n° 63) reste en compétition avec *F 29*. Il faudra bientôt compter sur les adaptations de *F 15* et *F 19* de Microprose. Pour l'instant, le challenge se pose donc entre les deux géants du combat aérien, *Falcon* et *F 29*.

C'est par le nombre impressionnant de ses missions que *F 29* m'a séduit tout d'abord. Pour chacun des quatre terrains de manœuvre disponibles, il existe jusqu'à plus de trente scénarios distincts. Bien sûr, le pilote novice ne pourra pas accéder à toutes les missions. Il devra faire ses preuves sur des attaques simples, puis sauvegarder ses scores. Un tel panel de scénarios doit être soutenu par une préparation de vol très poussée. A ce titre, *F 29* souffre de quelques défauts. La notice, traduite en français (merci !), donne les grandes lignes de chaque mission. Le joueur devra, en revanche, prendre garde à certaines erreurs de transcription (des missiles qui ne portent pas le même nom sur la notice et à l'écran, des pistes qui existent sur la carte écran et pas sur le papier, etc.). Ensuite, pour le jeu, c'est l'emploi de la carte qui m'a le plus donné de fil à retordre. Face à certains softs disponibles sur *PC* (cf. rubrique Challenge dans le n° 78 de *Tilt*), la carte de *F 29* est bien trop réduite. Elle n'occupe qu'un espace écran de quelque 4x4 centimètres. C'est petit et donc, en pleine action, difficile à suivre. En revanche, la représentation du cap de l'appareil, une flèche qui apparaît sur cette même carte, est très visible. Dernier petit handicap, si le nombre des missions est très important, chacune d'elles se situe sur un tout petit terrain de manœuvre. Votre avion a vite fait de dépasser les bords de la carte. Décevant !

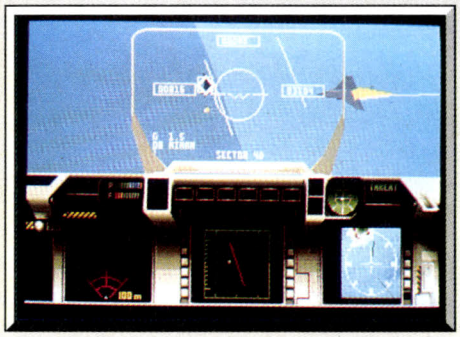


Rien à dire côté souplesse.



Falcon, le seul challenger sur 16 bits.

F 29 offre des missions très brèves. Du même coup, c'est à chaque fois l'arcade qui l'emporte sur la simulation, sur la stratégie. Le pilotage de l'ap-



Le joueur choisit la disposition des instruments.

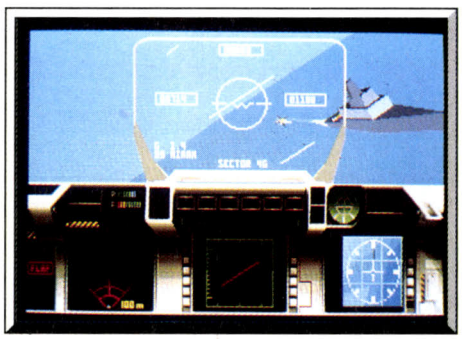
pareil, si l'on passe outre les phases délicates d'atterrissage, est facile à manier. La très grande souplesse de son animation conforte encore ce soft dans son aspect arcade. Qu'il s'agisse de la poursuite d'un jet ou la visée d'un convoi de blindés sur une route, toutes les missions de *F 29* mettront à mal les nerfs des pilotes les plus coriaces. La vitesse de vol et les capacités techniques des deux avions disponibles, sont telles qu'on attrape le frisson dès le premier combat. Super ! En contrepartie, les pilotes habitués aux missions de *F 15*, par exemple, risquent de se retrouver trop souvent sur les menus du jeu. Dommage à ce propos qu'il ne



Un coup de zoom sur l'action.

soit pas possible de relancer une mission par une simple touche... Cela aurait facilité la prise en main.

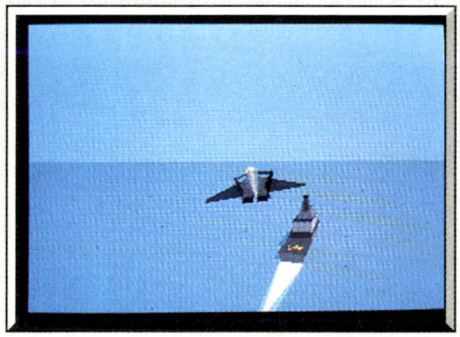
Graphiquement, c'est beau ! Rien à redire à la réalisation graphique et sonore de ce programme, ou si peu ! Face à *Falcon*, je n'arrive pas voir de différences notables entre les deux programmes. C'est dire que *F 29* est réussi ! Animations très souples et rapides, graphismes beaux, peu détaillés dans la composition des sols mais très « pointus » pour la représentation des sprites et bâtiments, radars, ponts, etc. C'est du beau travail. Quelques bugs subsistent pourtant çà et là, une



En bas à droite, la « petite » carte.

montagne par exemple qui reste superposée à sa voisine, un instrument de bord qui « saute » parfois... Rien de grave heureusement. Ces défauts sont rares et ne gâchent pas l'ambiance.

Quant à savoir s'il faut acheter *F 29*, c'est une question épineuse qui dépend bien entendu de vos goûts en la matière. *Falcon* et *F 29* sont équivalents sur bien des points. Certes, *F 29* possède plus de missions que son confrère qui, lui, possède des disques scénarios qui comblent ce handicap.



Jusqu'au sillage du bateau, balèze !

Côté maniabilité, les deux programmes se valent à mon goût, aussi maniables, aussi beaux, aussi rapides l'un que l'autre. Si je devais choisir, j'opterais sans doute pour *Falcon*, uniquement pour pouvoir combattre à deux joueurs, ce qui est vraiment génial. Mais beaucoup de pilotes n'auront jamais l'envie ou la possibilité de profiter d'une telle option. Aussi, même si je me permets de souligner encore que *F 29* n'apporte rien de vraiment neuf face à *Falcon*, je ne saurais que trop vous conseiller l'achat de ce soft si la description qui en est faite ici correspond à vos aspirations de pilote et si vous ne possédez pas le doyen des deux simulateurs en compétition dans cet article.

Olivier Hautefeuille

Type ____ *simulateur de combat aérien*
Intérêt ____ *18*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *B*

Avis

Après la version « presque définitive » que nous avons testé il y a quelques mois, voici enfin *F-29*. Il est toujours aussi magnifique, en dépit de quelques bugs mineurs, comme l'autopilote qui ne marche pas. Personnellement, je préfère ce programme à *Falcon* pour la variété des missions et du terrain. J'apprécie particulièrement l'option Zulu Alert qui permet à des novices de passer de bons moments avec ce simulateur sans trop se prendre la tête.

Alain Huyghues-Lacour

Avis

F29 dispose de graphisme et d'animation superbes mais la stratégie semble être en retrait par rapport à *Bomber* ou *Falcon*. Peut-être est-ce dû à la priorité accordée, semble-t-il, aux performances graphiques. Le programme laisse cependant sceptique, compte tenu des plantages inexplicables qui l'affligent.

Eric Caberia

Khalaan

ATARI ST

Devenir calife à la place du calife représente une entreprise épuisante émaillée de combats, de traîtrises, de compromissions et de multiples batailles sur mer comme sur terre. Les espions, les armes et la magie sont les instruments de la conquête du pouvoir, le vol et la perfidie en constituent le côté oculte... Khalaan vous dévoilera peut-être le « côté obscur » de votre âme.

Chip

Khalaan est le second programme de la jeune société française Chip, après *Nil Dieu Vivant* qui avait déjà attiré notre attention. Il s'agit d'un jeu aux vastes possibilités, combinant wargame terrestre et maritime avec phases d'arcade, commerce, stratégie et même politique. Le royaume de Khalaan est divisé entre quatre califats, et chaque calife cherche à devenir le grand Calife de Khalaan. Vous incarnez l'un d'eux et une guerre sans merci va vous opposer aux trois autres. Un cinquième larron, l'étrange envahisseur, va se mêler aussi à cette sarabande infernale. Pour gagner, il faudra soit parvenir à terrasser l'envahisseur, soit amasser le plus de richesses.

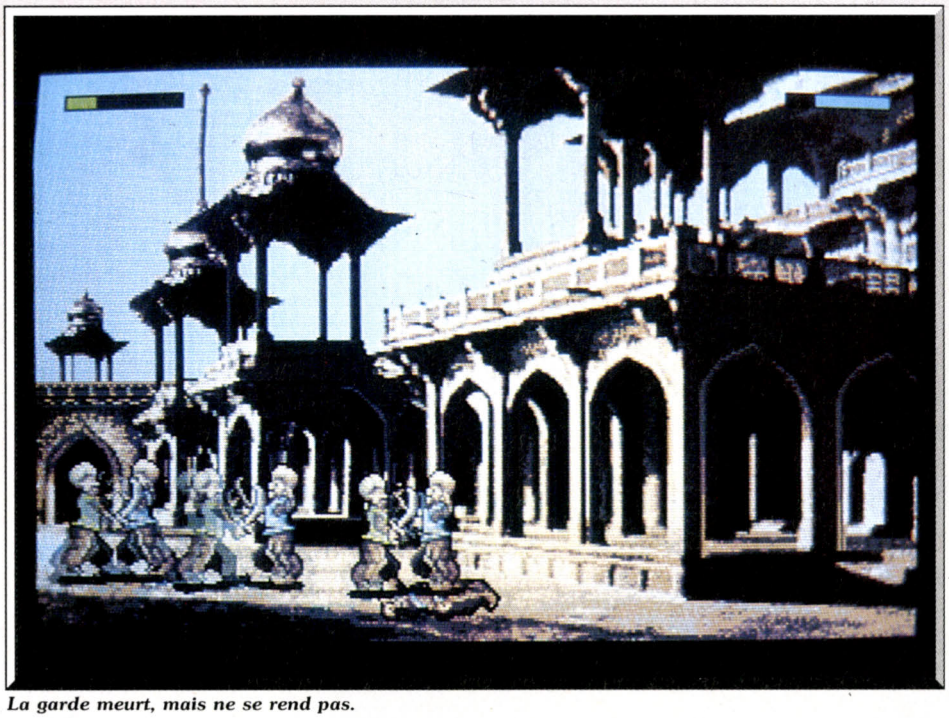
La première chose à faire est de lever une armée. Ne voyez pas trop grand au début pour éviter de



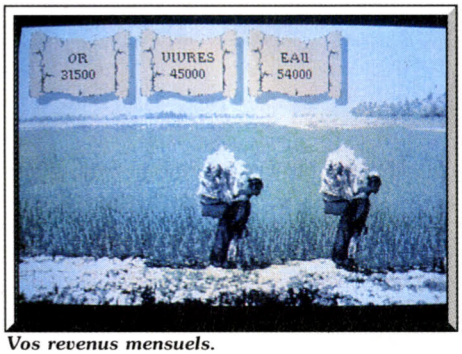
Il ne manque plus que le harem...



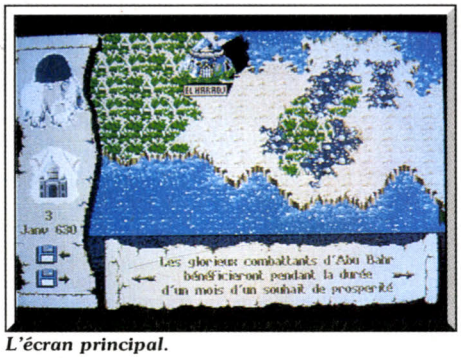
Débarrassez-vous d'abord des archers.



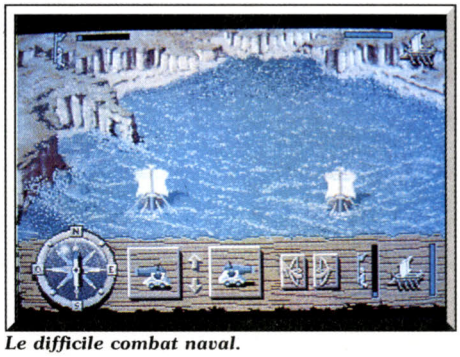
La garde meurt, mais ne se rend pas.



Vos revenus mensuels.



L'écran principal.



Le difficile combat naval.

laisser votre califat sans protection et surtout approvisionnez vos hommes abondamment en argent, vivres et eau. Dans le cas contraire, ils ne tarderaient pas à déserter. Vous allez attaquer le fort neutre le plus proche, ce qui vous permettra d'accroître vos revenus mensuels si vous remportez la victoire. Si vous avez opté pour le mode arcade (ce qui n'est pas obligatoire), l'attaque se déroule en deux temps. Vous devrez d'abord éviter les flèches des défenseurs et leur tirer dessus. Aidez-vous de l'extrémité de votre flèche pour viser. Une fois dans la place, il vous faudra encore combattre les nombreux défenseurs en un difficile duel au cimeterre. Laissez une garnison pour défendre ce fort nouvellement conquis. Vous pourrez alors repartir en campagne. N'oubliez surtout pas de vous réapprovisionner régulièrement.

Pour franchir les mers, vous devez embarquer voitre armée sur un bateau. Si un navire ennemi s'approche, le combat est inévitable. Guidez votre navire pour éviter les écueils et vous placer au mieux, et envoyez-lui plusieurs bordées de boulets en réglant la hausse des canons, sans oublier les tirs de vos archers qui décimeront les rangs ennemis. Ces combats sont intéressants et difficiles. Il peut arriver que deux armées adverses se rencontrent et vous devez encore une fois manier le fer en un nouveau duel pour vous en sortir.

Vous pouvez à tout moment proposer une alliance temporaire à un ou plusieurs califes, afin d'avoir plus de facilités pour régler leur compte aux autres ou à l'envahisseur (attention, ses armées sont redoutables). Le commerce aussi a son importance, car plus vous aurez de ressources, plus vous serez puissant. Vous pouvez soit vendre un fort conquis (prévoyez un présent de prix pour conclure le marché), soit monter une caravane qui ravitaillera aussi vos armées (choisissez un chemin sûr car ces caravanes sont sans défense et le pillage est monnaie courante) soit encore entrer dans une ville avec une escorte réduite pour visiter les boutiques. C'est là que vous achèterez eau, vivres et moyens de locomotion rapides pour vos armées (chameaux ou chevaux). Vous pourrez aussi tenter de voler les marchands, mais si vous répétez trop cette opération, vous risquez de passer un très mauvais quart d'heure face aux gardes et mercenaires de la ville. Tous les moyens sont bons pour gagner et la politique prend parfois d'étranges voies. Ainsi, vous pourrez utiliser vos espions pour commettre un attentat, corrompre une armée ennemie, recueillir des renseignements ou même voler des biens précieux. Si vous avez la chance de mettre la main sur la lampe magique, vous pourrez même faire appel à la magie, qui vous apportera prospérité, invincibilité, clairvoyance, immobilisation des ennemis ou maléfices : bien entendu, ces sorts ne seront valables qu'un mois. Vérifiez de temps à autre votre cote de popularité et faites un don au peuple si cette cote est vraiment trop basse.

Les possibiités de ce jeu sont très riches, à chacun de trouver sa propre stratégie pour gagner. *Khalaan* est bien réalisé. Les options de jeux multiples permettent d'adapter la difficulté ou d'éviter les phases d'arcade pour se consacrer à l'aspect tactique. Les graphismes sont excellents et variés. L'animation en revanche, est inégale : bonne dans certains cas, et moyenne dans d'autres. Les bruitages digitalisés et des musiques bien choisies complètent l'ambiance. Les seuls réels défauts sont les longs et fréquents accès disque et surtout les réactions « molles » de la souris (pas dans les phases d'arcade brusquement). Un excellent jeu, varié et prenant, qui vous tiendra de nombreuses heures en haleine.

Jacques Harbonn



Constituez votre armée.



Salima est efficace.

Type — *wargame/commerce/politique*
Intérêt — *16*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — *C*

Ghosts'n Goblins

ST

Ambiance digne d'un film d'épouvante et humour sporadique habillent à merveille cette conversion d'un hit de l'arcade. L'action intense et soutenue – difficile pour les débutants ! – est rehaussée par des obstacles et la présence de myriades d'ennemis.

Elite

Après deux ans d'attente, *Ghost'n Goblins* arrive enfin sur 16 bits, pour la plus grande joie des nombreux fans de ce grand classique d'arcade. Mais ne nous plaignons pas de la lenteur d'Elite, car cet éditeur a le mérite de prendre le temps qu'il faut pour réaliser d'excellentes conversions d'arcade, alors que tant de ses concurrents ont tendance à les bâcler pour respecter les délais de sortie... Et puis un jeu comme *Ghosts'n Goblins* mérite bien un traitement exceptionnel, car je ne suis pas le seul à penser que c'est le plus grand jeu de tous les temps (pas moins !).

Ce jeu de Capcom met en scène la quête du chevalier Arthur, dont la fiancée a été enlevée par un démon. Bien des scènes de ce chef-d'œuvre de l'arcade restent encore dans toutes les mémoires : la traversée du cimetière avec les morts vivants sortant de terre, la ville fantôme; les plates-formes mobiles, ou encore le pont suspendu au dessus des flammes. Toutes ces scènes sont particulièrement marquantes et bien des programmes s'en sont inspirés par la suite. L'ambiance de *Ghosts'n Goblins* est digne des grands films d'épouvante, mais l'humour n'est pas absent pour autant ; il faut reconnaître que le gag du chevalier qui se retrouve en caleçon est assez plaisant.

Cette conversion très réussie bénéficie de beaux graphismes et d'un scrolling multidirectionnel irréprochable. En revanche, l'animation est quelque peu heurtée, mais cela est compensé par sa précision. Mais, surtout, la jouabilité est excellente. Attention, cela ne veut pas dire que c'est un jeu facile dont on peut venir à bout aisément. Bien au contraire, il faut vraiment s'accrocher pour progresser, car le niveau de difficulté est assez élevé dès le début du jeu. Mais le personnage répond parfaitement à la moindre commande, et si vous perdez une vie c'est uniquement parce que vos réflexes ne sont pas assez rapides. Le choix des armes joue un rôle déterminant dans ce programme. Au début, vous disposez d'une lance, mais d'autres armes apparaissent par la suite.

Le bouclier et le poignard sont très proches de la lance, dont ils ne diffèrent que par la puissance et la vitesse. Quant aux autres armes, il vaut mieux éviter de les utiliser, à moins que vous ne sachiez particulièrement bien vous en servir. En effet, la torche et la hache sont des armes puissantes, mais de courte portée. Elles décrivent un arc assez court, ce qui vous oblige à vous rapprocher de vos adversaires pour les abattre et cela se révèle assez souvent périlleux.



Arthur se retrouve en caleçon.



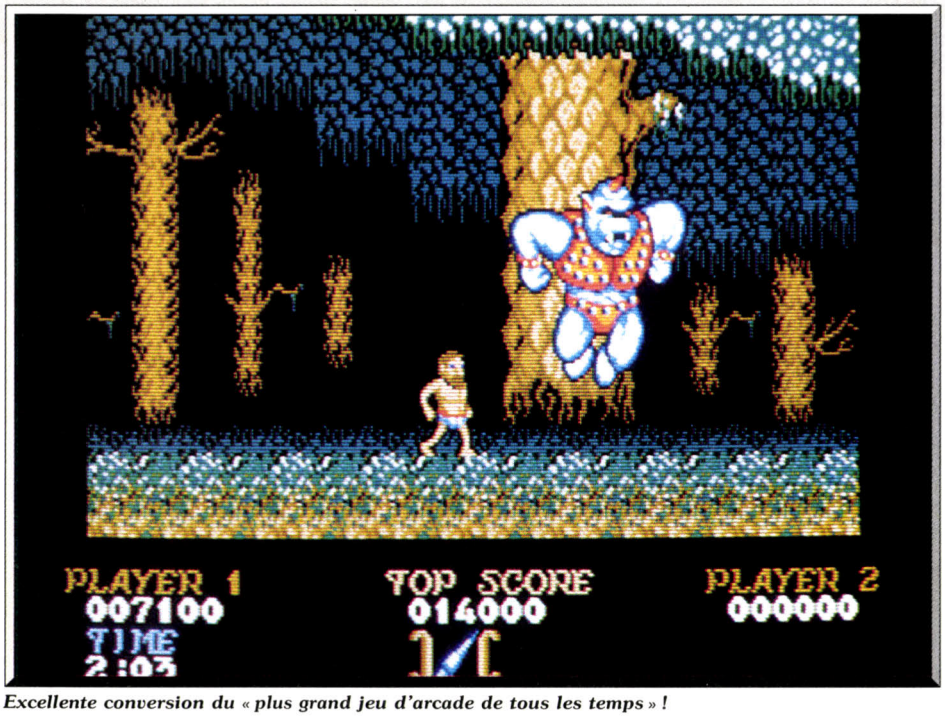
La nuit des morts vivants.



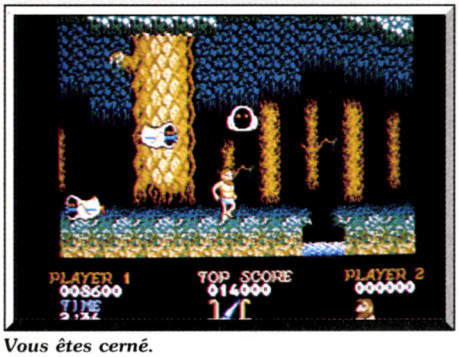
Le bouclier est une protection efficace.



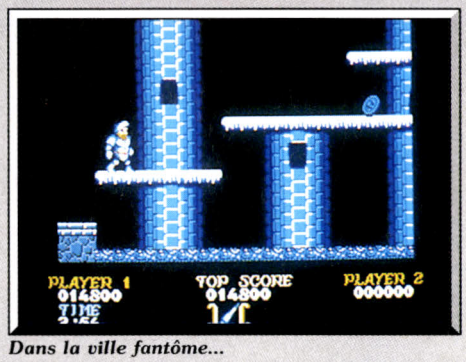
Gare aux ennemis volants !



Excellente conversion du « plus grand jeu d'arcade de tous les temps » !



Vous êtes cerné.



Dans la ville fantôme...

Indépendamment de l'aspect tir, *Ghosts'n Goblins* est un programme qui exige une grande précision, car les obstacles sont redoutables.
Cette conversion est nettement supérieure à celle de *Ghouls'n Ghosts*, tant pour le graphisme que pour la jouabilité. Toutefois, on peut regretter l'absence d'option continue, étant donné la longueur et la difficulté de cette aventure. Un classique de l'arcade toujours aussi passionnant.

Alain Huyghues-Lacour

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

Avis

Alors là, je craque. Retrouver ce grand hit c'est comme revoir son premier amour... *Ghosts'n and Goblins* version *ST* est très rapide et toujours aussi difficile à vaincre. Graphiquement, je m'attendais à mieux. Mais qu'importe, l'essentiel est que l'ambiance du jeu soit demeurée intacte, et avec elle le plaisir du combat.

Olivier Hautefeuille

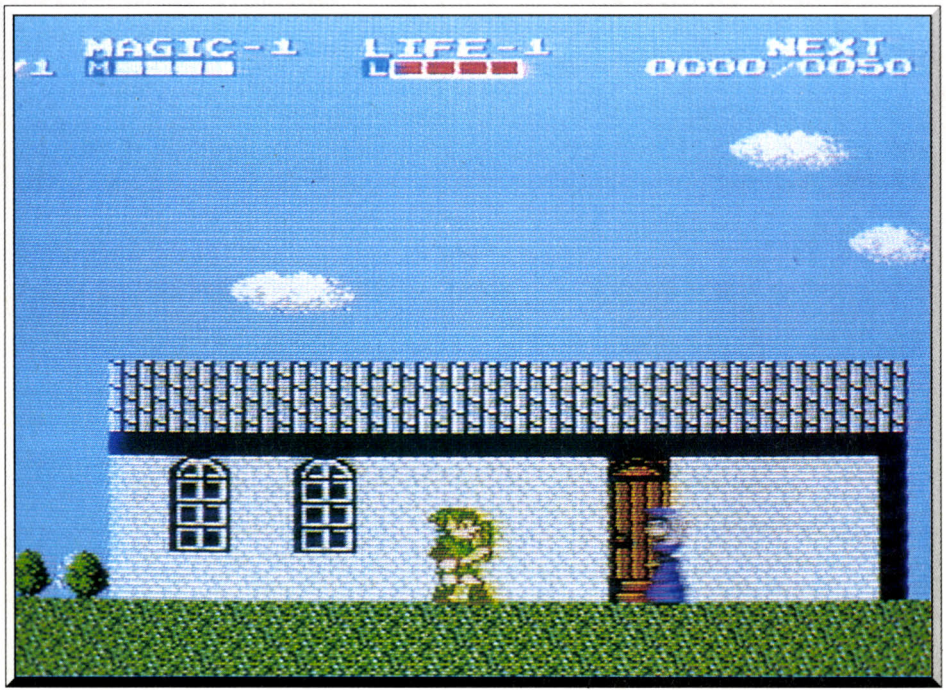
The Adventure of Link

NINTENDO

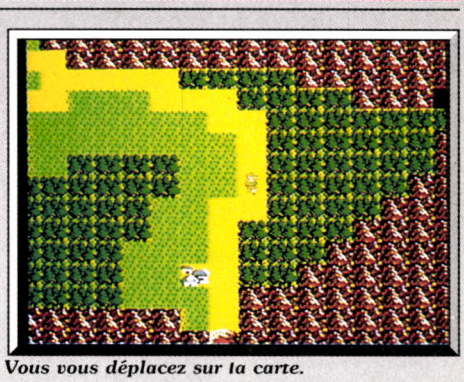
Et voilà Link reparti pour de nouvelles aventures ! Après le succès mondial de la Légende de Zelda, *le retour de ce héros n'étonnera personne. Légèrement inférieur à son modèle, ce programme est cependant une réussite.*

Console Nintendo

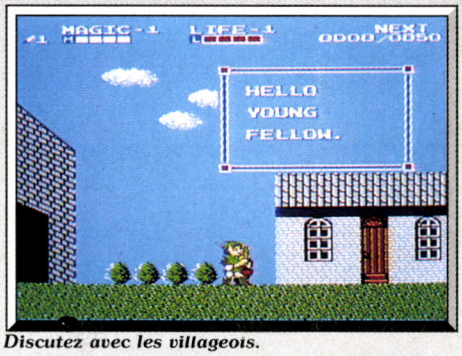
Quel possesseur de la console Nintendo n'a pas passé des semaines, voire des mois, en compagnie de *la Légende de Zelda* ? Ce petit joyau de l'arcade/aventure figure en bonne place parmi les jeux les plus vendus dans le monde et ce succès est largement mérité. Aujourd'hui Link repart pour de nouvelles aventures dans le monde d'Hyrule. L'infâme Ganon a été détruit dans le premier épisode, mais ses anciens alliés rôdent encore dans le royaume. Cette fois, Link devra explorer six palais, dans le but de replacer un joyau sur une statue de pierre qui se trouve dans chacun d'eux, après quoi il livrera un dernier combat au cœur du grand palais.



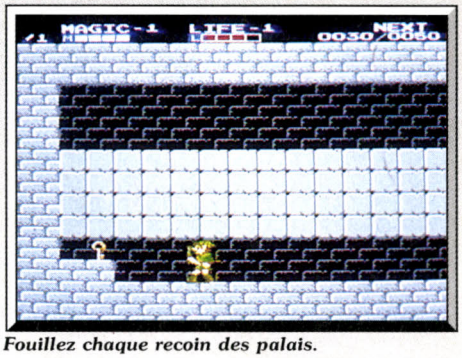
The Adventure of Link, la suite attendue de la Légende de Zelda.



Vous vous déplacez sur la carte.



Discutez avec les villageois.



Fouillez chaque recoin des palais.

Une fois de plus, Nintendo démontre son savoir-faire, avec ce programme qui est fidèle à l'esprit de la *Légende de Zelda*, sans pour autant être un remake. Dans ce nouveau soft, l'aspect jeu de rôle est plus développé que dans l'épisode précédent. D'une part, vous devez visiter les différents villages de la région et engager le dialogue avec les citadins. Non seulement cela vous permet d'obtenir toutes sortes d'informations fort utiles mais, en plus, vous y rencontrerez des escrimeurs qui vous permettront de vous perfectionner. D'autre part, suivant le principe des jeux de rôle, vous gagnez des points d'expérience chaque fois que vous abattez un adversaire. Lorsque vous atteignez un certain nombre de points, vous pouvez améliorer l'une de vos caractéristiques : force de vie, pouvoirs magiques ou puissance d'attaque. Comme dans la *Légende de Zelda*, vous devez explorer une vaste région et les palais sont immenses. En revanche, la représentation de vos voyages est assez différente. En effet, vous vous déplacez sur une carte et vous ne passez en mode arcade que lorsque vous pénétrez dans un palais, un village ou une caverne. Tant que vous voyagez sur les routes vous ne risquez rien, mais dès que vous vous en écartez, des monstres tentent de se jeter sur vous.



La fée vous redonne de l'énergie.

Si vous entrez en contact avec eux, vous passez en mode arcade pour en découdre.

The Adventure of Link est un programmme d'une grande richesse, avec de vastes territoires à explorer, des adversaires variés, de nombreux abjets à découvrir, et bien d'autres choses encore. Il vous retiendra longtemps devant votre écran. Heureusement, comme dans la *Légende de Zelda*, la cartouche est munie d'une pile qui vous permet de sauvegarder votre position.

Côté réalisation, les graphismes ne sont pas extraordinaires, mais l'animation et la jouabilité sont parfaites. Il est important de noter que tous les dia-



Les ennemis vous guettent dans l'obscurité.

logues en anglais, qui apparaissent à l'écran, ont été traduits en français sur une petite notice fournie avec le jeu. Ce programme est légèrement inférieur au précédent, mais il n'est pas évident d'égaler un tel chef-d'œuvre et ce n'est pas une moindre référence que de s'en rapprocher. Un programme indispensable à tout possesseur de cette console, car des softs d'une telle richesse ne sont pas légion. *The Adventure of Link* promet de longues et passionnantes heures de jeu en perspective.

Alain Huyghues-Lacour

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

Avis

Comme le dit si bien AHL, voilà un soft qui occupe toutes les positions ludiques de la micro. Aventure et arcade s'y mèlent sans heurt. Le joueur réfléchit pour percer les énigmes, puis agit pour se débarrasser des monstres. Bien sûr, il faut se contenter de la faiblesse graphique de la console Nintendo, sprites petits et flous, animation saccadée...

Olivier Hautefeuille

Gunboat

PC tous écrans

Après avoir piloté un avion et dirigé un char d'assaut, vous entreprenez maintenant de guider un navire de guerre. Contrôle du cap et du tir sont les deux faces de Gunboat, *un simulateur qui éclabousse.*

Accolade. Programme : T. Loughry, S. Nelson et C. Kirkpatrick ; graphisme : R. Mitchell et T. Loughry ; musique : G. Eskow et R. Shiffer.

Enfin un simulateur de combat qui innove... Vous pilotez ici un navire de guerre léger. J'ai craqué pour le réalisme et l'originalité du thème. Je regrette, en revanche, que le scénario de cette simulation s'inspire de la boucherie de la tristement célèbre guerre du Viêt-nam. Supporter la jaquette du soft quand on connaît un peu l'histoire des Etats-Unis, dur, dur !

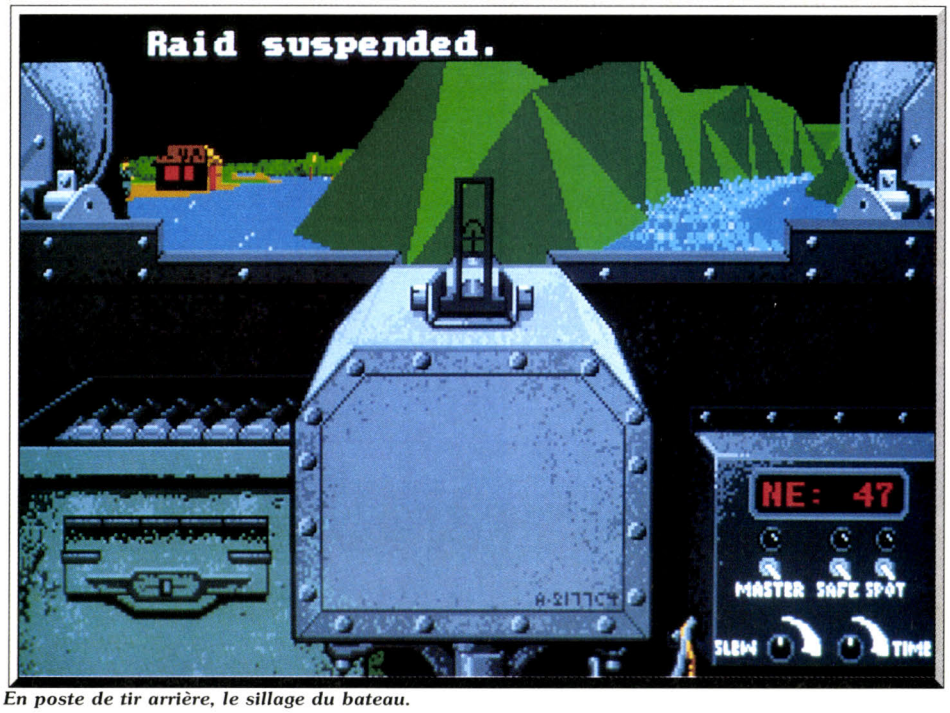
Gunboat s'inspire directement des simulateurs de combat classiques, aériens, blindés, etc. Le joueur va choisir diverses missions selon les points d'expérience qu'il aura accumulés. Pour chacune des ses missions, une carte du territoire et un bref résumé des ordres issus du haut commandement précèdent l'action. La réalisation très soignée des graphismes et animations rend très bien la lourde inertie qui caractérise le pilotage d'une vedette. C'est là l'atout majeur du soft. On lance les moteurs à fond, puis on inverse les machines sur un coup de gouvernail... L'eau gicle, l'écran oscille, c'est très convaincant. La plupart des missions vous invitent à slalomer entre les deux rives d'une rivière. Les paysages qu'on découvre à chaque lacet du fleuve et surtout l'apparition soudaine de l'ennemi au détour d'un canyon, voilà le deuxième atout de cette simulation. L'ambiance de l'aventure est plus intense que celle d'un simulateur de combat aérien. Le pilote doit toujours être prêt à courir vers les postes de combats. Aussi réaliste que le poste de gouverne, les trois fusils mitrail-



My Tho, l'objectif de cette mission.



Le bilan du combat.



En poste de tir arrière, le sillage du bateau.



L'ennemi commence à tirer...



Le joueur équipe chaque canon.



Le bateau en marche arrière, quel réalisme !

leurs (avant, milieu et arrière) se manient à l'aide des curseurs clavier ou du joystick. Mais quelle que soit la difficulté de la mission, le joueur peut laisser le maniement au micro. En fait, il contrôle soit le cap et la vitesse de la vedette, soit le tir. *Gunboat* est facile à prendre en main. Le nombre élevé de ses missions et la très juste progression de leur difficulté assurent l'intérêt du soft à long terme. Graphiquement, les modes EGA et VGA s'en sortent à merveille. Il ne s'agit certes pas d'un Tilt d'or en puissance mais d'un hit de niveau moyen, remarquable surtout pour le réalisme de son pilotage.

Olivier Hautefeuille

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

Avis

Gunboat est un programme caractéristique du style Accolade : un zeste de simulation et la bonne mesure d'action. De plus, le concept d'une vedette de guerre est très original. Un excellent jeu d'action qui change des shoot-them-up habituels.

Alain Huyghues-Lacour

Turrican

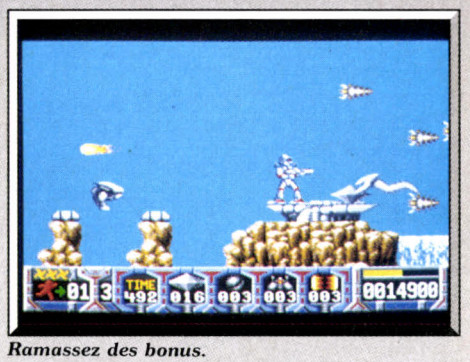
AMIGA

L'éditeur allemand Rainbow Arts emprunte aux Japonais les recettes de leurs jeux sur consoles pour réaliser un excellent jeu d'action : Turrican *est difficile, mais accrochera plus d'un forcené de l'arcade.*

Rainbow Arts. Programmation : Holger Schmidt et Achim Moller ; graphisme : Manfred Trenz ; musique : Chris Helsbeck.

Rainbow Arts nous offre fréquemment d'excellents jeux d'action qui bénéficient toujours d'une réalisation de qualité. Il est indiscutable que ce dynamique éditeur allemand dispose de programmeurs de talent qui maîtrisent parfaitement les capacités de l'*Amiga*. L'équipe qui a réalisé *Turrican* n'en est pas à son coup d'essai, on lui doit déjà deux grands shoot-them-up : *Denaris* et la conversion *Amiga* de *R-Type*.

Vous devez explorer cinq mondes, dont chacun se compose de deux ou trois larges secteurs. Vous pouvez vous déplacer en toute liberté dans cet immense univers, dans la mesure ou aucun itinéraire ne vous est imposé. En effet, vous pouvez parcourir chaque recoin d'un secteur, sans hésiter à revenir sur vos pas, avant de vous rendre vers la sortie pour passer au niveau suivant. Bien sûr, de très nombreux ennemis vous attaquent tout au long du chemin, mais vous êtes équipé en conséquence.



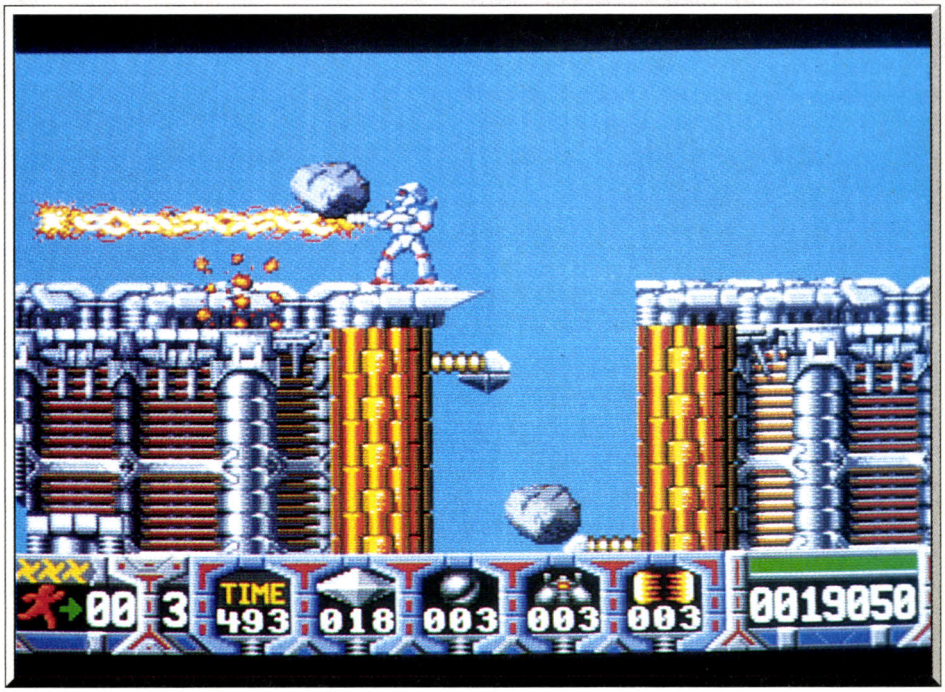
Ramassez des bonus.



Un redoutable adversaire.



Des univers très variés.



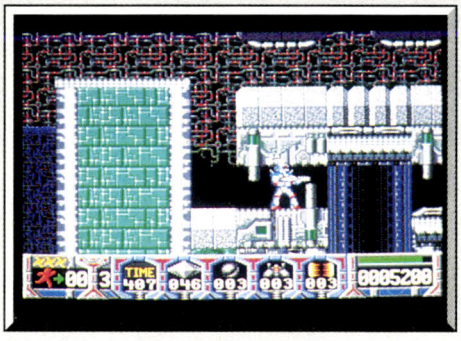
Toute une panoplie d'armes plus efficaces les unes que les autres.

Vous disposez d'une large panoplie d'armes efficaces que vous pourrez encore améliorer en cours de jeu. De plus, vous avez la possibilité de vous transformer en toupie de temps à autre (un emprunt au *Metroïd* de *Nintendo*), ce qui vous rend alors invulnérable et vous permet de circuler dans d'étroits passages.
Turrican s'inspire largement des jeux japonais sur console et plus particulièrement de ceux de la *Nintendo*. En effet, indépendamment de la toupie, on trouve des blocs qui cachent des équipements supplémentaires, des salles secrètes remplies de bonus, des passages dissimulés. Personne ne s'en plaindra, car ce type de recette est toujours efficace. D'autre part, la jouabilité n'a pas été oubliée, car le personnage répond merveilleusement bien à la moindre commande. On peut même changer de direction au cours d'un saut, pour retomber à un endroit précis, ce qui est assez rare sur micro.
C'est un programme difficile, mais vous disposez de quelques options continues et il est même possible de s'en procurer d'autres en cours de jeu. Et puis la réalisation est assez spectaculaire, ce qui ne gâche rien. Tout est réussi : le graphisme, l'animation, la musique, les effets sonores. Quant au scrolling multidirectionnel, il est remarquable. Par ailleurs, on appréciera une innovation fort intéressante au niveau du mode de contrôle : vous pouvez envoyer des barres d'énergie sur le côté en pressant la barre d'espace, mais il est également possible de les actionner en utilisant le second bouton de tir (si vous disposez d'une manette de type *Sega*). En effet, le recours au clavier est gênant dans ce type de programme et il est très avantageux de se retrouver à égalité avec les consoles en disposant de deux boutons de tir. Un jeu d'action très accrocheur. Alain Huyghues-Lacour

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



Vous vous transformez en toupie.



Découvrez les passages secrets.

Avis

Turrican est un excellent jeu d'arcade. J'ai tout particulièrement apprécié la souplesse du maniement joystick (on peut orienter ses sauts..) et la variété des lieux, des armes, des ennemis. Très beau graphiquement, ce soft propose une mission classique. En revanche, le ciel qui s'obscurcit, l'arme laser et le fait que l'on puisse aller ou on veut, quand on veut, voilà qui est original !

Olivier Hautefeuille

Avis

Un jeu d'arcade sur micro où les ennemis pullulent et où il faut se battre pour conquérir chaque pouce de terrain , voilà ce qu'est *Turrican* ! Superbement réalisé, ce jeu de Rainbow Arts fera le bonheur des fanas du genre. J'achète volontiers.

Dany Boolauck

Italy 90

ATARI ST

*Rien de tel qu'*Italy 90 *pour se mettre en condition avant le coup d'envoi de la coupe du monde de Football ! Vous vous glissez dans la peau de l'une des équipes sélectionnées, avec ses faiblesses et ses qualités, pour essayer de la mener jusqu'à la finale...*

US Gold. Programmation : Dave Healey ; graphisme : Blue Turtle et Dementia ; musique : Mike Davies.

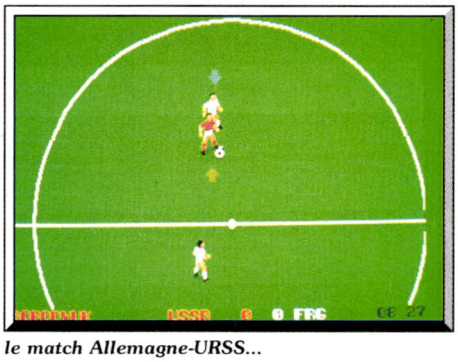
A l'approche de la Coupe du monde de football, la fièvre gagne les éditeurs de softs qui aiguillonnent les programmeurs car il faut absolument que les logiciels soient prêts avant le début de la Coupe. Bonjour le stress !
Les fans de foot auront l'embarras du choix et nous ferons le point sur toutes les simulations de l'année dans le prochain numéro.

Il n'était pas facile de créer une simulation de foot après le succès de *Kick Off* devenu un classique en moins d'un an. Tous les éditeurs qui travaillent actuellement sur un programme de foot se réfèrent à la jouabilité de ce soft incontournable. US Gold, qui organise une grande campagne promotionnelle à l'occasion de cet événement, n'a pas pris de risques en confiant la réalisation d'*Italy 1990* à Tiertex. Cette équipe de programmeurs de talent a déjà fait ses preuves, avec les conversions de *Strider* et de *Forgotten Worlds*.
Italy 1990 est un programme fort bien conçu, dans la mesure où vous pouvez véritablement participer à la Coupe du monde. Bien sûr, il vous est également possible de jouer un match amical contre l'ordinateur ou un autre joueur, mais c'est la participation à la Coupe du monde qui fait l'originalité de ce programme.
Toutes les équipes qui participent réellement à la Coupe sont présentes et vous choisissez celle que vous voulez. Comme dans la réalité, toutes ces équipes ne sont pas au même niveau et certains



On se presse devant la cage.


La vue en fausse perspective donne du relief.



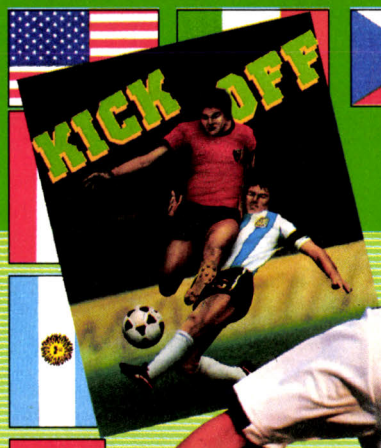
le match Allemagne-URSS...

matchs seront beaucoup plus difficiles que d'autres. D'autre part, il est évident que si vous choisissez l'équipe de la Corée du Sud, par exemple, il faudra que vous soyez très fort pour prétendre remporter la Coupe, car la différence de niveau entre les différentes équipes est très sensible au cours d'un match.
Dans le cadre de la Coupe, cela constitue un niveau de difficulté. Mais c'est encore plus intéressant lorsque vous jouez avec un ami dans la mesure où cela vous permet de concéder un handicap à l'un des joueurs sur micro.
Vous commencez donc par choisir une équipe en

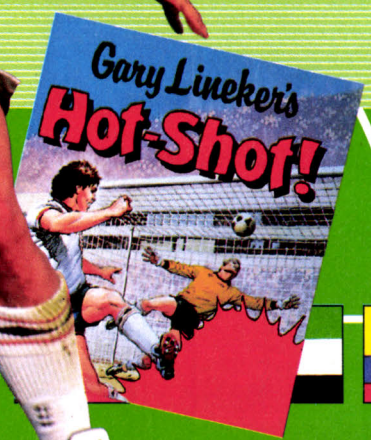
CONTIENT
KICK OFF
LE MEILLEURE SIMULATION
DE FOOTBALL SUR MICRO.

WORLD CUP YEAR 90 Compilation

TILT D'OR AWARDS 1989







GARY LINEKER'S HOT SHOT

Jouez au jeu de football le plus complet:
- Tackles.
- Touches.
- Corners.
- Dégagements.
- Coups francs.
- Cartons rouges.

Possedez vous les qualités pour égaler les performances de Gary Lineker, joueur d'exception?!

SUR ST ET AMIGA,
INTERNATIONAL SOCCER
REMPLACE GARY LINEKER.

KICK OFF

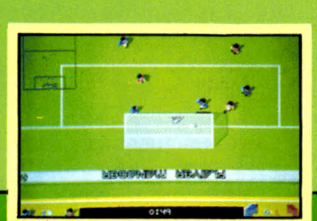
LE TILT D'OR et 4 D'OR de la meilleure simulation sportive de l'année et JEU DE L'ANNEE 89 en Angleterre.
Ses points forts:
- Scrolling ultra rapide.
- Hyper précis.
- Super tactiques de jeu...

3 SUPER HITS parmi les meilleures simulation de FOOT jamais réalisées !!!

GRATUIT:
Superbe Grille de qualification en couleurs pour suivre tous vos matchs jusqu'en finale.

TRACKSUIT MANAGER

Vivez l'excitation des matchs de qualification pour le championnat du monde.
De vos choix dépend la gloire ou la souffrance de votre équipe.
En tant qu'entraineur vous pourrez décider:
- De jouer offensif, défensif ou marquage individuel.
- Jouer le hors-jeu, le balai ou personnel.
- Dégagements, corners et engagements réaliste.
- Tackles, fautes, penaltys, classements et transferts.



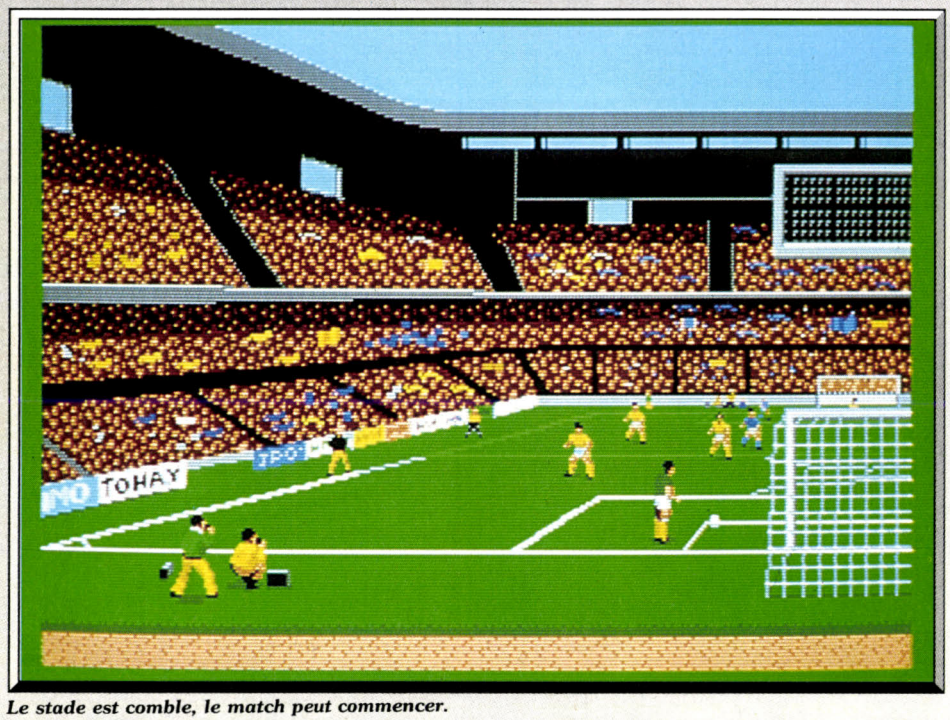




ATARI ST - AMIGA - C64
AMSTRAD CPC - SPECTRUM

EMPIRE SOFTWARE

EMPIRE SOFTWARE: 16 (1) 45 09 19 99



Le stade est comble, le match peut commencer.



La sélection des joueurs.



Les joueurs ont des personnalités diverses.



L'épreuve des tirs au but.

vous aidant d'un tableau qui vous indique les différentes caractéristiques de chacune d'elles. Puis vous sélectionnez l'une des formations sur le terrain selon que vous adoptiez un jeu offensif ou défensif. Il ne vous reste plus, ensuite, qu'à faire votre choix parmi les joueurs disponibles en tenant compte des nombreuses informations qui vous sont données sur chacun d'eux.

En ce qui concerne la jouabilité, ce programme est tout à fait satisfaisant et la prise en main est immédiate, car Tiertex a misé sur la simplicité. *Italy 1990* est en effet un programme très ludique, qui ne s'embarrasse pas de technique.

Aucune innovation dans ce programme, mais un principe de jeu aussi classique qu'efficace. Vous contrôlez le joueur le plus proche du ballon, qui est indiqué par une flèche. Vous entrez en possession de la balle et celle-ci vous accompagne dans vos déplacements. Les tirs sont plus ou moins puissants que vous appuyez plus ou moins longtemps sur le bouton.

Ce concept de jeu on ne peut plus classique vous permet d'être parfaitement à l'aise dès la première partie. Cette excellente jouabilité, ajoutée à une animation très rapide, offre des parties très animées.

Vous pouvez tacler allègrement sans redouter de coups francs ou de pénalties. Les tirs au but sont pourtant prévus dans ce programme, mais l'arbitre doit être aveugle, à moins qu'il ne s'agisse là d'un réglage à affiner, car la version testée n'était pas encore tout à fait terminée.

D'autre part, on regrette l'absence de scanner, car comme il est impossible de connaître la position précise des joueurs de son équipe, les longues passes se font au hasard.

Italy 1990 bénéficie d'une réalisation soignée avec des sprites bien dessinés et de bonne taille. Mais c'est l'animation qui est particulièrement marquante dans ce programme. Le scrolling muldirectionnel est l'un des meilleurs que l'on ait vu sur *ST*. Il est fluide et surtout très rapide, au point que cela devient parfois fatigant pour la vue.

Italy 1990 ne prétend pas être la simulation de football la plus complète ni la plus réaliste, au même titre que *Kick Off*. Certains puristes de ce sport critiqueront sûrement ce parti pris des concepteurs. Mais si vous désirez livrer des matchs excitants sans vous casser la tête, vous ne serez pas déçus. Que votre objectif soit de remporter la Coupe du monde ou de jouer contre un ami, vous passerez de bons moments.

Alain Huyghues-Lacour

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

Extase

AMIGA

Votre androïde est en panne et, comme le service après-vente est indisponible, vous décidez de le remettre en marche vous même. Mais avez-vous déjà vu l'intérieur d'un androïde ? C'est plein de trucs et de bidules, de circuits à brancher, en plus c'est sale. Il faut nettoyer, et vous subissez des attaques répétées venant de virus ravageurs ! De quoi se prendre la tête avant l'extase !

Cryo. Jeu de Rémi Herbulot. Programmation : Patrick Dublanchet ; graphisme : Michel Rho ; musique interactive : Stéphane Pica

Extase est le premier programme de Cryo, un nouveau label français distribué par Virgin. Ce label est la création de Philippe Ulrich, l'ex-grand-maître d'Exxos, passé chez Virgin avec armes et bagages (et une solide équipe de programmeurs). L'équipe de Cryo n'a pas choisi de jouer la carte de la facilité ; en effet *Extase* est un programme aussi ambitieux qu'original. Mais, avec des programmes de cette qualité, Cryo devrait se faire rapidement un nom dans l'univers de la micro ludique.

Il ne s'agit pas d'un programme très complexe,

ATARI

TILT MICROLOISIRS

Virgin MEGASTORE

ouvert tous les jours
jusqu'à minuit

LYNX CHALLENGE

- Ecran à cristaux liquides couleur (LCD)
- 4096 couleurs disponibles
- Lecteur de mini-cartes intégré
- Haut -parleur et prise de casque
- Possibilité de relier 8 LYNX pour jouer à plusieurs
- Livré avec 4 jeux sur mini-carte
- Alimentation pile et secteur



ATARI LYNX **Une nouvelle dimension dans le jeu vidéo**

Véritable condensé de nouvelles technologies,
ATARI LYNX est le 1er "walkgame"
qui réunit les qualités graphiques et sonores des consoles
traditionnelles les plus sophistiquées dans un format de poche.

10 CONSOLES ATARI LYNX A GAGNER

Venez jouer sur la nouvelle console ATARI LYNX

les mercredi 6, 13, 20 et 27 juin et
les samedi 9, 16, 23 et 30 juin 90
de 10h30 à 18h30 au VIRGIN MEGASTORE
52-60 av. des Champs Elysées 75008 PARIS

De plus, un tirage au sort parmi les bulletins déposés par les participants du LYNX CHALLENGE fera gagner 2 autres ATARI LYNX.

Chaque mercredi et chaque samedi, le meilleur score de la journée gagnera une console ATARI LYNX

BULLETIN DE PARTICIPATION

à remplir et à déposer au Virgin Mégastore pour participer au LYNX CHALLENGE

Nom: _____

Prénom: _____

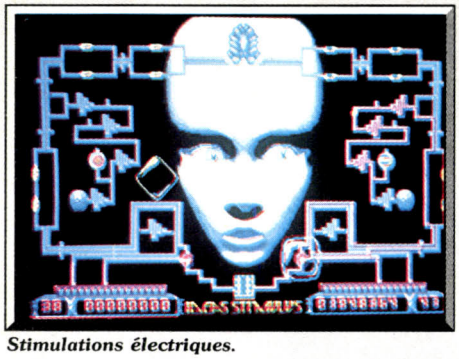
Adresse: _____

Code postal: _____ Ville: _____

Virgin Mégastore 50-62 av.des Champs Elysées 75008 PARIS



Un androïde à la tête bien pleine, mais complètement à refaire !



Stimulations électriques.

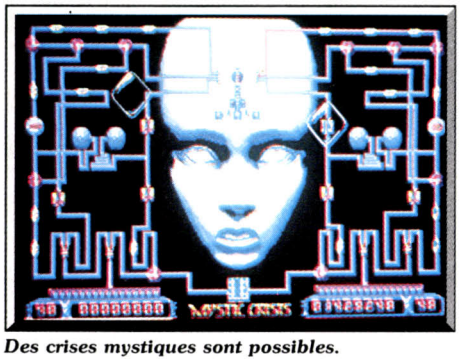
toutefois il faut faire quelques efforts pour en assimiler le principe. Vous devez remettre en marche les fonctions vitales d'un androïde, de manière à ce que les charges électriques traversent le circuit pour parvenir jusqu'au cerveau. Mais pour que ces charges puissent circuler dans le circuit, il faut que ce dernier soit nettoyé (il passe du bleu au violet quand il est décrassé).

Pour compliquer les choses, des virus s'introduisent régulièrement dans le circuit. Vous pouvez les détruire en cliquant dessus, mais si vous n'êtes pas assez rapide, ils feront sauter tous les fusibles se trouvant sur leur passage. Un fusible grillé empêche le passage du courant, il faut alors le remplacer au plus vite ; pour cela, vous disposez d'une usine à fusibles, qui fonctionne lorsque vous y amenez le courant. Les circuits comportent également de aiguillages que vous pouvez actionner afin de faire circuler le courant dans la direction de votre choix, et des doubleurs qui dirigent les charges sur deux voies différentes.

Vous n'avez pas tout compris ? Ce n'est pas grave ! Il vous suffira de regarder la démo quelques instants et de commencer à jouer pour assimiler le mécanisme du jeu, qui est bien moins compliqué qu'il n'en a l'air.

Le temps joue un rôle déterminant dans ce programme. D'une part, vous disposez d'un certain nombre de charges électriques et vous devez réussir avant qu'elles ne s'épuisent. D'autre part, vous agissez sur le circuit situé sur la gauche de l'écran, tandis que l'ordinateur, ou un second joueur, s'occupe de l'autre. C'est le premier qui termine qui a gagné. Lorsque vous jouez seul, vous devez terminer avant l'ordinateur pour pouvoir passer au niveau suivant.

Le programme se compose de huit niveaux de difficulté croissante mais dont le but reste le même : il faut remettre l'androïde en état. Il faut noter à ce propos que la progression de la difficulté est fort bien dosée. De plus, au départ, le joueur peut

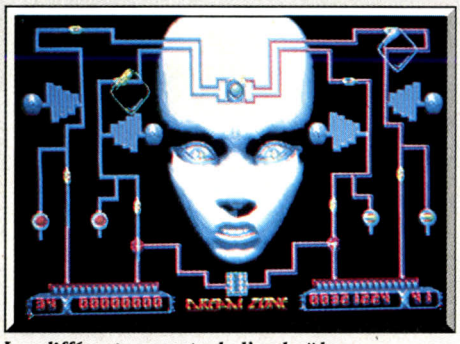


Des crises mystiques sont possibles.

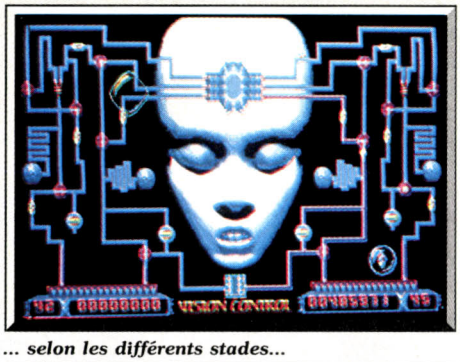
choisir entre deux versions du programme, une première à vitesse normale et une deuxième où l'ordinateur augmente sensiblement la rapidité de son jeu.

Cette compétition est particulièrement stimulante, d'autant plus que l'on peut semer la panique dans le circuit de son adversaire, en lui subtilisant des fusibles ou en activant des virus. Mais, attention, il ne faut pas en abuser car si vous vous livrez une guerre acharnée, aucun de vous ne parviendra à terminer dans les temps. Evitez donc d'agresser votre adversaire, sauf dans des circonstances bien précises (lorsque votre adversaire est sur le point de terminer, par exemple).

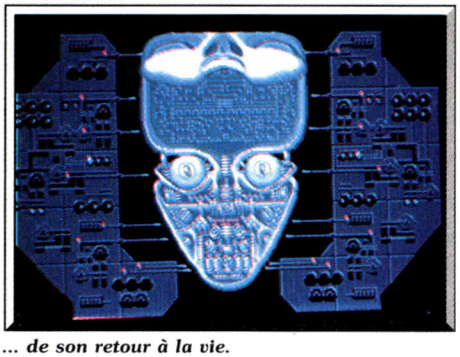
Extase bénéficie d'une réalisation irréprochable. Le graphisme est agréable et la tête de l'humanoïde s'anime pendant l'action, selon la fonction que vous tentez de réactiver. Quant à la musique, c'est une petite merveille : le jeu s'ouvre sur un superbe thème musical, qui crée déjà une atmosphère très prenante, ensuite vous avez droit à de la musique interactive (c'est nouveau, ça vient de sortir !). Il s'agit en quelque sorte d'un croisement entre musique et effets sonores. Chaque action



Les différents aspects de l'androïde...



... selon les différents stades...



... de son retour à la vie.

réalisée correspond à un certain type de son, ce qui fait que vous créez vous-mêmes la musique du programme en jouant. *Extase* est un jeu d'action/réflexion qui présente un parfait dosage entre ces deux éléments. Un programme aussi stressant que passionnant, qui vous prendra la tête pendant des heures... et vous en redemanderez.

Alain Huyghues-Lacour

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

...maintenant, découvrez la 1ère double simulation !

TENNIS Cup



AMIGA SCREENS

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : DE 199 à 249 F SELON MACHINES.

AMSTRAD CPC : Encore un soft de tennis ?... franchement c'est le meilleur !
MICRO NEWS : Tennis cup a toutes les qualités pour détrôner le logiciel de référence : Great C...!
GENERATION 4 : Tennis Cup est le "must of the must". De plus il comble les quelques lacunes de Great C...!
COMMODORE REVUE : Tennis Cup est désormais "LE" jeu de tennis par excellence.
JOYSTICK : Tennis cup est certainement le jeu de tennis le plus prenant et le plus proche de la réalité existant sur ordinateur.
TILT : Tennis Cup apporte au tennis sur ordinateur les éléments qui manquaient à Great C... !
ST MAG Tennis Cup est tout simplement incontournable !
JEUX ET STRATEGIE : Tennis Cup mieux que Great C...?...Hé,hé pas impossible...

3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner

LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

Virgin MEGASTORE

Impossamole

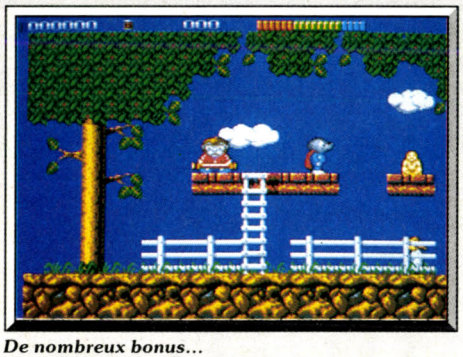
HITS

AMIGA

La taupe Monty se transforme en supertaupe pour sauver le monde : sa cape extraterrestre lui permet de voler de niveau en niveau. Un jeu d'action sympa, jamais lassant, difficile et stimulant.

Gremlin

Les possesseurs de 8 bits connaissent bien Monty la taupe, qui fut le héros de trois grands jeux de plates-formes : *Monty Mole*, *Monty on the Run* et *Ouf Wiedersen Monty*. C'est un plaisir de retrouver cet amusant personnage sur 16 bits, dans de nouvelles aventures. Après le dernier épisode, Monty s'est réfugiée sur une île déserte pour y goûter un repos bien mérité. Mais un héros n'est pas fait pour la tranquillité et notre taupe est interrompue dans ses méditations par l'arrivée d'extraterrestres qui lui confient une mission très importante. Il s'agit de parcourir le monde pour détruire cinq redoutables monstres. Ce n'est pas une mission de tout repos,



De nombreux bonus...



Prenez garde aux tapis roulants.

mais Monty en a vu d'autres et les aliens lui offrent des pouvoirs supérieurs pour la mener à bien. Monty se transforme en supertaupe, grâce à une cape qui lui permet de voler.

Pour affronter chacun des cinq monstres, Monty doit traverser un long secteur bourré de pièges. Il faut sauter avec beaucoup de précision d'une plate-forme à l'autre pour progresser dans les différents labyrinthes. Mais prenez garde, certaines plates-formes s'enfoncent sous votre poids et il faut faire vite pour éviter de tomber. D'autre part, toutes sortes de créatures vous attaquent et votre niveau d'énergie baisse dangereusement chaque fois que



Monty la taupe, est de retour.



Un parcours accidenté.

vous êtes touché. Mieux vaut tenter de les éviter, car elles sont vraiment très résistantes. Cependant, vous pouvez augmenter votre force de frappe en ramassant les boîtes de soupe disséminées à travers les labyrinthes.

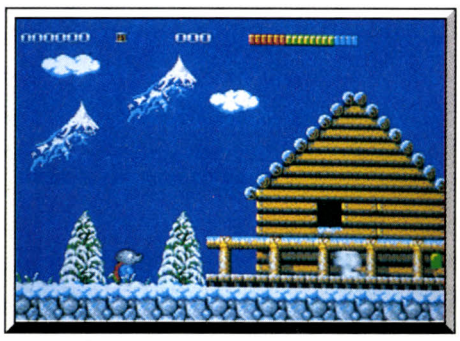
De temps à autre, vous découvrez différentes armes, dont la plus puissante est un bazooka, qui vous permettent de vous débarrasser plus facilement de vos agresseurs. Attention, ces armes ont une durée de vie très limitée. Au cours de votre progression, vous pouvez ramasser différents objets grâce auxquels vous améliorerez votre score. Dans chaque secteur se trouve un objet particulier, indispensable pour passer au niveau suivant.

Impossamole est un jeu de plates-formes très prenant. Le graphisme est agréable et l'animation précise. La version testée ne comportant pas de musique, il n'est pas possible de se prononcer sur ce point. La jouabilité est bonne, mais c'est un jeu très difficile, ce qui était également le cas des trois précédents épisodes de la série. Les premières parties sont très courtes, ce qui est assez frustrant, mais les choses s'arrangent un peu une fois que l'on a pris ses repères. Il n'est pas évident de venir à bout des cinq longs niveaux de ce programme, mais le challenge est stimulant. Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	-
Prix	*C*

Avis

La taupe est de retour... Dans ce labyrinthe aussi riche que bien dessiné, votre héros profite d'une masse d'ennemis, de situations, de pièges à vous couper le souffle. Il faut beaucoup de précision, beaucoup de temps aussi. *Impossamole* est un jeu sympa, jamais lassant, idéal pour qui aime l'action/échelle. A voir ! Olivier Hautefeuille



Un jeu difficile.

La Coupe Du Monde Commence Des Aujourd'HUI!

UN GUIDE COMPLET ET UNE SIMULATION REALISTE SUR LE PLUS GRAND EVENEMENT SPORTIF MONDIAL



REJOIGNEZ L'ITALIE!



Une simulation sportive extrêmement complète, qui garde malgré tout un caractère ludique avec les mêmes sensations que procure un très bon jeu d'arcade ...." **TILT.**

LE LIVRE D'OR DE LA COUPE DU MONDE



64 pages en couleur pour tout savoir sur la Coupe de Monde 1990. Incluant: *L'HISTOIRE DES PRECEDENTES COUPES DE MONDE, LA PRESENTATION DE TOUTES LES ÉQUIPES QUALIFIÉES (LES JOUEURS, LEURS PERFORMANCES PASSÉES, LEURS MAILLOTS), LA PRESENTATION DES SUPERSTARS DE LA COUPE DU MONDE, LE PLANNING DES RENCONTRES...*

UN QUIZ SUR LA COUPE DU MONDE

Une bonne occasion de tester vos connaissances?

Q. COMBIEN DE FOIS L'ITALIE A-T-ELLE GAGNÉ LA COUPE DU MONDE?

A. ?

UNE SIMULATION REALISTE

Incluant: • ***Niveaux d'habilité, de vitesse, de force et d'aggressivité variables.*** • ***Choix des tactiques.*** • ***Classement des équipes qualifiées en catégorie de niveau.*** • ***Choix des equipes et de leur composition parmi les qualifiés.***

MENEZ VOTRE EQUIPE EN FINALE

Choisissez votre équipe et essayez de franchir toutes les étapes pour arriver en finale en jouant contre les adversaires qui sont programmés contre vous dans la véritable Coupe de Monde!



DES CARACTERISTIQUES DE JEU UNIQUES

Avec: • **Option Joueur contre Joueur.** • **Durée du match variable (de 2 à 45 minutes)** • **Présentation de style TV.** • **Arbitre pouvant utiliser le 'carton rouge'!**

ET BEAUCOUP, BEAUCOUP PLUS!!

CBM AMIGA · ATARI ST COLOUR MONITOR CBM 64/128 & AMSTRAD Cassette & Diskette SPECTRUM Cassette.

COUPE DU MONDE D'ITALIE 1990.
24 équipes et leurs supporters convergent vers l'Italie pour le plus grand évènement sportif du monde, sans compter les millions de télespectateurs qui assisteront au spectacle sur leurs petits écrans.
Mais pour vous, LA COUPE DU MONDE COMMENCE ICI! Apprenez à connaître tout ce qui concerne les équipes, les matchs et rencontres, sélectionnez votre équipe, puis MARQUEZ DES BUTS et brandissez le trophée pour votre pays.
Ensuite, décontractez-vous et soyez le fan de la Coupe du Monde de football le mieux informé de votre entourage!

ITALY 1990

LA COUPE DU MONDE COMMENCE DES AUJOURD'HUI!

U.S. GOLD

© 1990. U.S. GOLD LTD. All Rights Reserved.

06560 VALBONNE. Tel (1) 43 35 06 75.
Description des Jelix sur 3615 Micromania

Railroad Tycoon

PC ET COMPATIBLES (CGA, EGA, VGA/MCGA ET TANDY 1000)

Cette simulation économique, développée par Microprose va encore plus loin dans le réalisme que Sim City. *Agréable, complet, un logiciel incontournable qui vous place dans la peau d'un magnat du rail. Le jeu de stratégie le plus captivant depuis* Populous.

Microprose. Conception : Sid Meier.

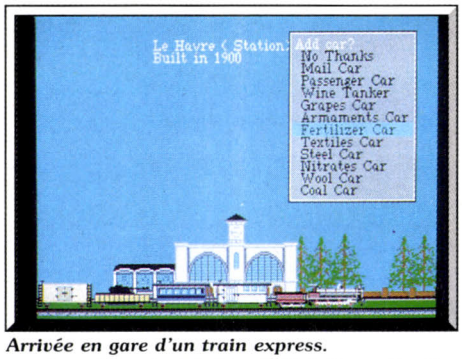


La fonction zoom vous permet de voir vos trains évoluer.

Qui a dit qu'on ne pouvait pas faire un jeu avec, comme élément principal, le train ? Personne ? Pourtant, il faut se creuser les méninges pour trouver quelques rares logiciels où le train est roi. Fort heureusement (pour les passionnés de chemin de fer), cette injustice a été réparée par Sid Meier de Microprose. *Railroad Tycoon* est une simulation économique où des requins du rail (dont vous êtes) s'affrontent dans une compétition pour devenir le tycoon (magnat) de la fin du XIXe siècle.

Le jeu se développe sur quatre niveaux de difficulté, le plus facile étant celui d'investisseur (magnat le plus dur). Viennent ensuite les niveaux financier, *mogul* (nabab) et tycoon. Le niveau de réalisme est également paramétrable : possibilité de collisions entre les trains, accidents, achats des actions des compagnies concurrentes et réalisme des données économiques. Le jeu est si complexe que nous conseillons vivement aux joueurs de lire attentivement l'énorme manuel livré avec les disquettes avant de commencer.

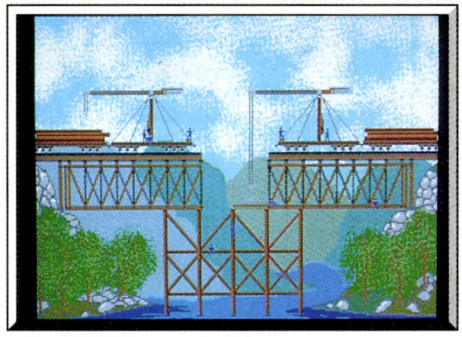
Une partie se déroule sur plusieurs années (quarante ans au niveau investisseur). Elle commence par le choix de la zone où vous allez croiser le fer avec vos adversaires (Etats-Unis, Grande-Bretagne ou Europe centrale). Vient ensuite le choix des deux premières villes à rallier. Attention, la mise



Arrivée en gare d'un train express.

en place des rails doit faire l'objet d'une attention particulière : il faut tenir compte des dénivellations et des obstacles (fleuves et montagnes) qui peuvent ralentir les travaux ainsi que le coût du terrain. A noter que la construction de ponts (il en existe plusieurs types) et des tunnels est coûteuse. Pour la création des gares, sachez que leur taille correspond à une zone d'influence (réduite pour un dépôt, maximale pour une gare importante). A ce stade, votre mise de départ (1 million de livres sterling au niveau investisseur) est bien entamée. Les modèles proposés se font en fonction de l'avance technologique de l'époque. C'est à ce stade du jeu que la partie commence réellement, car il va falloir gagner de l'argent tout en réduisant les coûts. Sachez que certaines dépenses créent, à long terme, un accroissement important de vos revenus annuels. Par exemple, la construction d'un hôtel près de votre gare intensifie l'affluence des voyageurs. Pour bien gérer votre réseau, vous devez constamment étudier les besoins des villes (courrier, voyageurs, marchandises, etc.) et adapter vos lignes à leurs besoins (nombre et types de wagons, fréquence des arrêts, etc.)

Toute la finesse du jeu réside dans la capacité du joueur à étendre son réseau tout en développant les lignes existantes. Exemple de développement, le transport du minerai de fer de Paris vers l'aciérie du Havre. L'acier produit, matière transportable, devient une nouvelle source de revenu pour votre compagnie. Pendant ce temps, vos adversaires, gérés par l'ordinateur, ont également tissé la toile (métallique) de leur empire. Le combat est engagé quand deux compagnies desservent la même ville. Dans ce cas, la mairie offre, au bout de deux ans de compétition, le monopole du transport à la compagnie la plus performante (nombre de tonnes de marchandises traité). Autre manière



Les ponts de bois sont fragiles.

d'attaquer un concurrent : l'achat d'actions en bourse et prise de contrôle de la compagnie.

Le système de jeu de *Railroad Tycoon* ressemble un peu à celui de *Sim City*. La prise en main est si facile qu'on entre rapidement dans le jeu. J'avoue que, dès que j'ai eu ce logiciel entre les mains, je ne l'ai plus lâché : c'est pire que *Tetris* ! Il n'y a pas de temps mort car le joueur a mille choses à faire ! De plus, le réalisme a été très soigné et le jeu est très visuel. Plusieurs séquences animées agrémentent le soft et le joueur dispose d'une fonction zoom qui permet de voir le petit monde où évoluent ses trains. Conquis par ce jeu, je ne peux que le recommander. Une réserve cependant : son prix un peu élevé (349 francs) risque de dissuader les néophytes. Cela m'amène à ne le recommander qu'aux joueurs adultes/adolescents qui affectionnent ce genre et à ceux qui auront la patience de lire un gros manuel. A noter que le jeu sera traduit en français. Pas de versions *ST* ou *Amiga* prévues pour l'instant mais... Dany Boolauck

Type	*simulation économique*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

GRAND CONCOURS

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

ITALY 1990

Dans la cadre du lancement de la fantastique simulation de Football "ITALY 1990", vous avez la possibilité de participer gratuitement à un fabuleux concours.
La compétition débute le 2 Mai dans tous les points de vente Auchan (sauf Vélizy 2) et Boulanger (voir liste ci-dessous) et s'achève le Samedi 26 Mai inclus. "ITALY 1990" est disponible sur Amstrad 464/6128, Atari ST/STE, Amiga et PC Compatible. C'est non seulement la meilleure simulation de football jamais réalisée mais aussi un produit évènement, il permet à tous de vivre dès maintenant toute la passion qui règne autour du plus grand évènement sportif de l'année.

LA COUPE DU MONDE COMMENCE DES AUJOURD'HUI!



COMMENT PARTICIPER

Pour participer, il vous suffit de remplir le bulletin "Concours Italy 1990" que vous trouverez dans le rayon micro et de le mettre dans l'urne "Italy 1990". Dans chaque point de vente, il y aura 5 gagnants (voir liste des lots ci-dessous. Le Super 1er Prix sera tiré au sort par huissier parmi les bulletins réponse "gagnants" de tous les points de vente Auchan et Boulanger. Les résultats du concours seront publiés dans Tilt no.80 – Juillet.

LES PRIX

Super 1er Prix: 1 semaine à Rome du 2 Juillet au 9 Juillet pour 2 personnes incluant avion, hotel et tickets pour la Finale de la Coupe du Monde – le 8 Juillet au Stade Olympique de Rome.

Pour chaque Point de vente Auchan et Boulanger –

1er Prix: 1 ballon de football "Italy 1990"
2ème Prix: 1 T-SHIRT "ITALY 1990"
3ème au 5ième Prix: 1 JEU US GOLD

TILT

BOULANGER

U.S.GOLD

Auchan

AUCHAN

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

BOULANGER

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

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

ROLLING SOFTS

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

Bubble +

Atari ST, disquette Infogrames

Bubble + est la suite de *Bubble Ghost* qui a connu son heure de gloire sur *ST*. Vous contrôlez un sympathique fantôme qui peut se déplacer dans toutes les positions. Son but est de souffler sur une bulle de savon très fragile et de la faire sortir de la pièce sans qu'elle éclate au contact des murs et des pièges. Certains mécanismes devront d'ailleurs être déconnectés, toujours à l'aide du souffle.

Le programme offre le jeu à deux en alternance et l'entraînement d'un tableau particulier. Cette suite n'apporte pas grand-chose par rapport au jeu d'origine, si ce n'est des tableaux différents et la possibilité d'action sur certains pièges. Il est cependant toujours agréable à jouer et offre des graphismes variés et des bruitages



corrects. La jouabilité est excellente tant par la progression de difficulté que par la gestion souris plus clavier, étonnante au premier abord mais très pratique (notice en français).

Jacques Harbonn

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

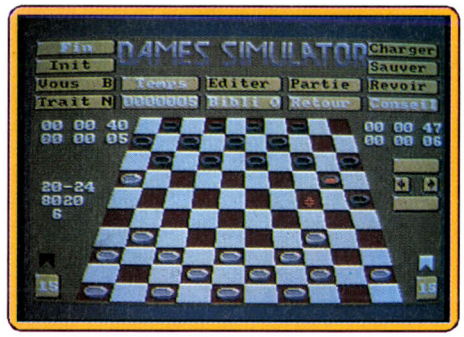
Dames Simulator

Atari ST, disquette Infogrames

Ce jeu de dames est assez complet. Il offre des niveaux infinis, réglables par détermination du temps moyen ou de la profondeur de recherche. Il est possible de jouer avec les Blancs ou les Noirs, avec retournement du damier dans ce dernier cas. Le programme propose encore le retour arrière, l'entrée d'une position de problème et les pendules pour chaque camp.

La force du programme est plus que correcte et celui-ci dispose d'une bibliothèque d'ouverture déconnectable éventuellement. S'il est facile de le battre dans les premiers niveaux, il se montre déjà un partenaire honorable avec un temps de réflexion de dix secondes et devient redoutable lorsqu'on lui laisse une minute par coup. Le graphisme 3D est bien rendu.

Le principal reproche concerne l'entrée



des coups qui s'effectue selon le système de défilement des différents coups possibles. Il est temps que les programmeurs de dames s'inspirent des jeux d'échecs où la manipulation directe de la pièce, à la souris, est devenue la règle. Malgré ce défaut, *Dames Simulator* reste un bon choix, tant pour le joueur débutant ou occasionnel que pour le joueur de club (notice en français).

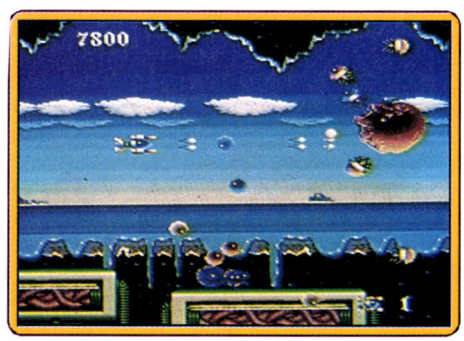
Jacques Harbonn

Type	*dames*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitages	★
Prix	*C*

Paranoia

PC Engine NEC, carte Naxat Soft

Paranoia est un shoot-them-up assez étrange, peuplé de créatures cauchemardesques. Vous ramassez des armes spectaculaires ainsi que des boucliers et il vaut mieux disposer de tous ces équipements pour affronter les redoutables monstres qui vous attaquent en fin de niveau.



Les concepteurs de ce programme ont fait preuve d'imagination sur le plan du graphismes, mais l'action proprement dite est assez classique. Comme toujours sur *PC Engine*, la réalisation est irréprochable, mais ce n'est pas un des meilleurs shoot-them-up sur cette console.

Alain Huyghues-Lacour

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

Leavin' Terranis

Amiga, disquette Thallion

Ce shoot-them-up vous entraîne dans un monde assez particulier où vous devez vous défendre des vaisseaux, robots, pac-



men et autres bizarreries. Mettez à profit la protection offerte par les murs des « salles » pour parer à certaines attaques. La récolte des armes et protections s'avère indispensable pour survivre, et certains des éléments sont défendus par des monstres hargneux qu'il faudra donc détruire auparavant. De plus, certains passages demandent une main sûre pour éviter les pilônes électriques.

Les graphismes et l'animation sont corrects mais les bruitages peu variés. La progression de difficulté est bien menée et votre personnage réagit promptement au joystick. En revanche, *Leavin' Terranis* n'apporte rien de vraiment nouveau dans le monde très encombré des shoot-them-up. On se laisse prendre à quelques parties mais on est bien loin de la « fascination » d'un *Silkworm* ou d'un *Battle Squadron*.

Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*n.c.*

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

Version Atari ST, disquette Grandslam

Leavin' Teranis est un shoot-them-up très classique. Pour échapper aux monstres qui ont envahi ce vaste vaisseau, votre personnage doit, en un temps limité, parcourir un labyrinthe complexe.
Rayons électrifiés, vol d'insectes mortels, station de lancement de bombes, il faut sans cesse tirer et slalomer entre les tirs ennemis pour survivre. Ce logiciel profite d'un graphisme très fouillé mais toujours précis. En vue aérienne, cette « clarté visuelle » facilite grandement votre mission. Seuls les réflexes comptent ici, la chance n'a pas son mot à dire ! *Leavin' Teranis* est finalement prenant, bien réalisé et difficile à vaincre. En revanche, si l'on ne fait pas partie des « inlassés », de ceux qui prennent leur pied quel que soit l'aspect tristement classique d'un « remake », il est difficile de rester en vie, de mener la lutte avec le courage des héros. Pour ceux-là, et en considérant tous les shoot-them-up édités chaque mois, *Leavin' Teranis* n'est guère intéressant. Il y a mieux, plus original, plus varié. Olivier Hautefeuille



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

Sir Fred

Amiga, disquette Ubi Soft

Sir Fred, le preux chevalier, a été transformé en petit gnome. Pour lever ce sort, il va devoir se frayer un chemin jusqu'à Ultimor, le méchant, en dépit des nombreux dangers : nains et gnomes qui vont utiliser toutes sortes d'armes, animaux sauvages, etc. Pour se défendre, il dispose de son épée et de couteaux qu'il peut lancer. Votre héros se déplace sur trois « routes » parallèles, qui présentent des obstacles différents. Les potions lui apporteront invincibilité, vie ou téléportation et, pour accéder au niveau suivant, il devra être en possession de la clé correspondante.
La réalisation est d'un niveau correct. Les ennemis sont variés et leurs modes d'attaque sont très divers. Les décors sont bien rendus, bien que trop uniformes au sein d'un même niveau. L'animation est agréable, en particulier certains mouvements de Fred (roulade par exemple). Les bruitages digitalisés et la musique d'ambiance complètent le tout. Mais il manque un petit quelque chose. Le système des trois chemins est original mais il est parfois difficile de reconnaître sur lequel d'entre eux se tient un ennemi. En revanche, la jouabilité est bonne, en dépit des multiples options d'action du personnage. Un jeu auquel on se laisse facilement prendre pour quelques parties (notice en français).
Jacques Harbonn

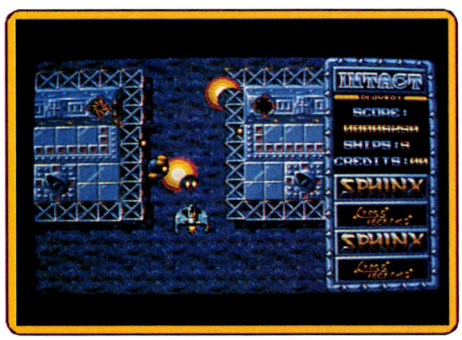


Type aventure-action
Intérêt 13
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitages ★★★★
Prix C

Intact

Amiga, disquette Sphinx

Ce shoot-them-up se joue seul ou à deux simultanément, les deux joueurs évoluant dans le même espace et disposant d'un appareil identique. Vous allez affronter diverses vagues de vaisseaux ennemis, ainsi que de nombreux dispositifs de défense dont certains s'avèrent d'une douloureuse efficacité : tourelles de tirs fixes ou qui suivent vos déplacements, canons cachés ne se dévoilant qu'au moment du tir, barrages de protection arrêtant vos impacts, etc. A chaque escadrille décimée vous est octroyé un bonus qu'il faut récupérer au plus vite. Ces bonus permettent l'achat d'armes et sont utilisés aussi pour l'option continue. Ce shoot-them-up est bien réalisé. Les graphismes sont bien finis et variés et les vaisseaux-maîtres qui vous attendent à la fin de chaque niveau impressionnants. L'animation est fluide mais malheureusement trop lente, tant pour le scrolling vertical que pour le vaisseau, ce qui oblige souvent à anticiper les attaques pour les éviter. En revanche, le vaisseau répond très précisément à vos sollicitations. Le fond sonore est agréable, les bruitages d'action variés complètent la musique d'ambiance. Un bon programme à la progression de difficulté bien étudiée (notice en français). Jacques Harbonn



Type shoot-them-up
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★
Bruitages ★★★★
Prix n.c.

Ski or Die

PC CGA, EGA ou Tandy, disquette Electronic Arts

Quel dommage que ce logiciel ne soit pas à la hauteur de *Skate or Die* ! *Ski or Die* offre bien sûr des disciplines très variées. Du ski sur piste à la bataille de boules de neige ou la comique descente sur chambre à air,



toutes les épreuves sont jolies, assez souples sur *PC*. Quelques animations viennent agrémenter l'aspect BD de l'aventure. Le joueur pourra sélectionner l'entraînement pour chaque discipline puis mener des tournois complets. Bien sûr, ce soft séduira les plus passionnés, amateurs et nostalgiques d'Epyx, de sports, de compétition. Pour ma part, je trouve que la gestion de chaque épreuve est trop simple. Les descentes à ski ne sont pas originales, les sauts acrobatiques déjà vus en micro depuis deux ans, la descente type bobsleigh bien moins prenante que celle des « games » d'Epyx. *Ski or Die* n'est pas nul, loin de là. Il s'agit d'un soft complet, varié et graphiquement bien traité sur *PC*. Mais que ceux qui possèdent déjà les classiques hits du genre réfléchissent à deux fois avant de se lancer dans l'aventure.
Olivier Hautefeuille

Type multisport d'hiver
Intérêt 14
Graphisme ★★★★
Animation ★★★
Bruitages ★★
Prix C

Cyberball

Amiga, disquette Domark

Ce sport futuriste est une variante du football américain dans lequel deux équipes de robots s'affrontent sauvagement. Entre deux phases de jeu, vous choisissez parmi les différentes tactiques proposées. L'action est très violente, voire explosive.

Lors de sa sortie, ce jeu d'arcade d'Atari Games est passé assez inaperçu et il est fort possible que ce soit également le cas de cette conversion. A l'exception peut-être des inconditionnels de football américain, les amateurs de sport ne seront pas convaincus par ce programme et les fans d'arcade encore moins. La réalisation n'est pas particulièrement brillante non plus, mieux vaut attendre *Speedball II*.



Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Dragon's Lair, Escape from Singe Castle

Amiga, disquette Visionary

Les lecteurs se souviennent encore du débat qui entoura la première apparition de *Dragon's Lair*. Superbe pour les uns, lassant et nul pour les autres, ce petit chef-d'œuvre graphique ne possédait pas, il est vrai, une jouabilité exemplaire. Ce nouvel épisode offre bien entendu une qualité graphique et sonore équivalente à la première version. Mais, pour contrer les défauts précités, les concepteurs de ce logiciel ont mis en place diverses options de jeu. *Escape from Singe Castle* ouvre un menu de jeu complet.

Vous profitez ici de trois niveaux de difficulté et surtout d'une option « aide » puissante. Tout au long du jeu, cette option indique au héros le mouvement qu'il doit accomplir pour vaincre son ennemi. Il suffit de suivre des yeux les flèches qui s'inscrivent à l'écran pour avancer sans encombre dans les tableaux.

De plus, il est possible de sauvegarder cinq parties sur les disquettes de jeu. Enfin, cet épisode peut être installé sur disque dur et fonctionner en parallèle de toutes vos applications Amiga (multitâche...). Bien plus facile à prendre en main que son prédécesseur et toujours aussi séduisant pour la beauté « dessin-animée » de ses décors et animations, ce logiciel séduira les amateurs: Mais malgré tous les nouveaux atouts dont il profite, sa jouabilité reste, à mon avis, sujette à caution. Les scènes sont toujours trop brèves et le maniement mécanique du joystick, même si le scénario de l'aventure change à chaque « start », me lasse assez vite. Si j'étais suffisamment riche, j'achèterais ce soft pour l'originalité de sa conception. Mais pour le jeu à long terme, non !



Olivier Hautefeuille

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

Secret Agent

PC tous écrans, disquette Dynamix

James Bond s'attaque au *PC* sous les traits de David Wolf. Ce logiciel utilise une mise en scène très originale. L'aventure qui prend naissance sous vos yeux vous est présentée comme une BD, une suite d'images où les personnages se parlent par bulles de dialogue. Le joueur suit la narration jusqu'à ce qu'apparaisse une icône en forme de joystick. C'est le signal, à lui de prendre les commandes de l'histoire pour mener à bien l'une des cinq phases « arcade » que compte la partie. Tour à tour aux commandes d'un deltaplane, de deux voitures, d'un parachute ou d'un jet, le héros doit alors piloter, mitrailler l'adversaire, verser de l'huile sur la route, etc.

Ce jeu est original, il se suit comme on regarde un feuilleton télé. Les phases action sont sans prétention, bien traitées mais trop brèves. Le maniement du logiciel est en revanche intéressant. Comme s'il possédait un magnétoscope, le joueur pourra tout à loisir choisir une phase de jeu, accélérer le déroulement des scènes narratives... Au même titre que l'épisode de *Dragon's Lair* testé dans ce même numéro, *Secret Agent* est à la fois original dans son principe de jeu et faible en jouabilité à long terme.

L'idée est à retenir pour plus tard, quand on profitera de support CD et donc de missions plus variées et plus longues.

Olivier Hautefeuille

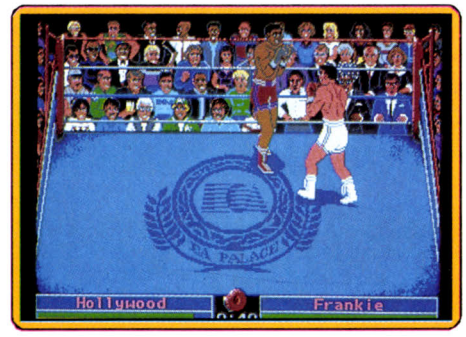
Type	*action interactive*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	*D*



Low Blow

PC, disquette Electronic Arts

Les simulations de boxe anglaise sont rares en micro... *Low Blow* apporte sur *PC* un jeu assez réaliste, proche de la simulation même si l'arcade pourra passionner ici les plus difficiles, côté précision des coups et rapidité du mouvement. Sur le ring, vue en semi 3D, votre champion peut se déplacer dans toutes les directions, ce qui est appréciable. En revanche, les coups sont assez restreints, comme dans le sport réel. On enchaîne uppercut, jab et coup droit pour mettre K.O. les adversaires de faible niveau. Pour les costauds, les coriaces, il faudra apprendre à maîtriser les parades et user au maximum des techniques illicites, coup de genou lorsque l'arbitre regarde ailleurs... *Low Blow* offre en fin de compte bien moins d'intérêt qu'un soft d'art martial type *Budokan* (moins de coups différents, des enchaînements moins complexes). Néanmoins la gestion de l'énergie y est bien respectée. K.O., il faut rester à terre le plus longtemps possible pour reprendre des forces... sinon, votre champion serait



incapable de frapper à nouveau ! Ce soft prend tout son intérêt en mode deux joueurs. A voir si l'on aime vraiment la boxe anglaise traditionnelle. Sinon, je vous conseille plutôt les arts martiaux, la jouabilité y est plus durable. Olivier Hautefeuille

Type — *simulation de boxe*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★
Prix — *C*

The Toyottes

Atari ST, disquette Infogrames

Vous incarnez un petit rat et avez la dure mission de retrouver le fils du roi qui s'est perdu dans un labyrinthe. Ce lieu est très vaste, composé de salles reliées par des escaliers, des cordes et même des tuyaux dans lesquels vous pourrez vous engouffrer. De nombreux monstres peuplent cet univers, y compris un monstre de tuyau ! Evitez-les ou mettez hors de combat ceux qui vous poursuivent grâce à vos poings. Ramassez aussi nourriture et objets que



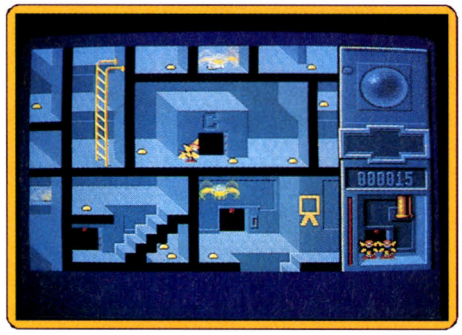
vous trouverez. Ce soft accepte deux joueurs en alternance. La réalisation est correcte avec un relief assez bien rendu, des monstres variés, une animation assez fluide et quelques bruitages digitalisés. Mais l'action du jeu n'est pas convaincante. On se promène de salle en salle sans vraiment accrocher à l'intrigue. Les sprites sont petits (mais c'est souvent une constante dans les jeux de plates-formes) et il est parfois difficile de bien diriger son personnage. Passé les premiers instants de découverte, *The Toyottes* lasse rapidement (notice en français).

Jacques Harbonn

Type — *plates-formes/labyrinthe*
Intérêt — *7*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *B*

Version Amiga

Cette version de *The Toyottes* est exactement superposable à celle du *ST* et ne met pas à profit les capacités supplémentaires de l'*Amiga* (notice en français). J. H.-L.



Intérêt — *7*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *C*

Wrestlemania

Console Nintendo, cartouche Acclaim

Ce programme met en scène les plus célèbres terreurs du catch américain. Six joueurs peuvent participer à un champion-



nat, mais vous pouvez également livrer un simple match contre l'ordinateur ou un autre joueur.

Chaque catcheur a ses points forts et ses coups de prédilection. Il faut impérativement se familiariser avec les spécialités de chacun, car un même mouvement de la manette correspond à un coup différent selon le catcheur que vous avez choisi. La panoplie de coups disponibles est suffisamment vaste pour maintenir assez longtemps l'intérêt du jeu. Un programme amusant et bien conçu qui séduira les fans de ce sport spectaculaire.

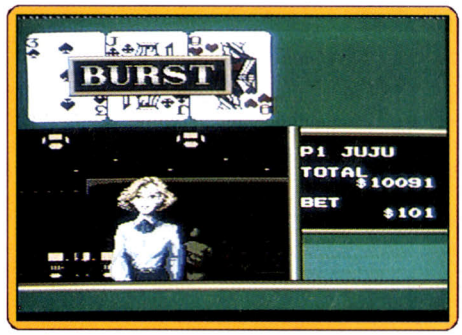
Alain Huyghues-Lacour

Type — *simulation sportive*
Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — *D*

King of Casino

PC Engine NEC, carte Victor

A Las Vegas, vous pouvez tenter votre chance à la roulette, au poker, au black jack, ou bien dans les machines à sous. Ce



programme bénéficie d'une présentation originale. En effet, la première image vous montre votre chambre d'hôtel ; ensuite, vous pouvez vous promener dans les rues de Vegas pour jouer dans le casino de votre choix. Si la chance ne vous sourit pas, vous pouvez toujours changer de table, ou même d'établissement. Ce souci du détail, ajouté à d'excellents graphismes, fait de *King of Casino* le meilleur programme du genre. Alain Huyghues-Lacour

Type — *jeu de hasard*
Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *D*

Final Zone II

CD ROM NEC, CD Reno

Armé d'une mitraillette et d'un bazooka, vous débarquez sur une île occupée par l'ennemi. C'est un rude combat qui vous attend, car votre niveau d'énergie diminue rapidement lorsque vous êtes touché et vous ne disposez que d'une vie. Ce shoot-



them-up du type Commando ne brille pas par son originalité. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais cela est en partie compensé par la souplesse et la précision des commandes. Un jeu assez prenant, mais nettement moins réussi que *Red Alert*, l'autre programme du genre sur la même machine. Alain Huyghues-Lacour

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

Power Boat

C 64, disquette Accolade

Voici une course d'offshore qui profite d'une préparation très soignée. Le joueur va acheter des pièces mécaniques, choisir la quantité d'essence qu'il charge dans ses réservoirs, choisir son bateau, sa course, assister au briefing des pilotes chevronnés, etc. Mais une fois l'épreuve lancée, le joueur déchante quelque peu. Bien sûr, l'animation est souple, le bruitage du moteur assez réaliste. Mais la piste balisée dans l'eau par des bidons n'est pas assez



large pour que l'on puisse vraiment définir une stratégie pour doubler en virage, passer à la corde par exemple.

Power Boat montre bien que, techniquement, le *Commodore 64* peut encore se maintenir face aux 16 bits. Mais pour la jouabilité, ce n'est pas ce logiciel qui vous comblera à long terme. Cette course d'offshore est bien trop monotone.

Olivier Hautefeuille

Type	*course d'offshore*
Intérêt	*10*
Graphisme	★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★ ★
Prix	*B*

Death Track

PC CGA, EGA, disquette Activision

A mi-chemin entre la course auto et le shoot-them-up/stratégie, cette mission vous place au volant d'un bolide « James Bondien ». Pour les cinq tours de piste de cette première course, vous allez user non seulement de vos talents de pilote, mais aussi de missiles, lasers, mines, etc., pour vous débarrasser de vos adversaires. Côté pilotage, *Death Track* n'est guère intéressant. Il n'est pas difficile de se tenir au centre de la piste, surtout en mode pilote automatique ! Côté shoot-them-up, rien à voir avec les hits du genre. Le lancer de missiles, la pose de mines, rien ne parvient vraiment à combler le joueur. Il ne reste alors que la stratégie pour sauver ce soft de la « flop connexion ». Le pilote doit gérer sa fortune pour réparer son bolide, acheter des armes. Il peut aussi remplir des contrats, essayer de tuer tel concurrent contre une certaine somme d'argent... Comme beaucoup de productions de l'équipe Dynamix, *Death Track* est original. Mais ici, il ne s'agit pas d'un soft intéressant à mon goût. Trop diversifié et, de ce fait, pas assez « pro » dans chacun des genres qu'il aborde. Olivier Hautefeuille

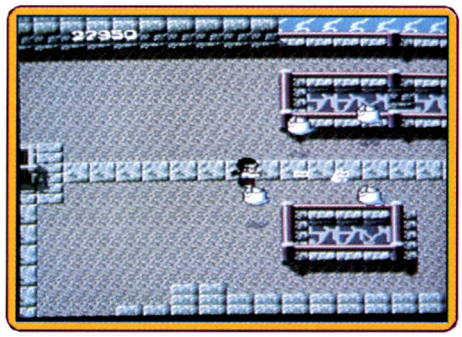


Type	*action/stratégie*
Intérêt	*10*
Graphisme	★ ★ ★ ★ *(EGA)*
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitages	★
Prix	*C*

Strange Zone

PC Engine NEC, carte Taito

Vous pénétrez dans un labyrinthe peuplé d'étranges créatures qui vous attaquent en groupes. A la fin de chaque secteur, vous devez vaincre un monstre pour libérer un de vos amis. Ce shoot-them-up présente un esprit très japonais, un graphisme assez enfantin et un niveau de difficulté peu élevé. *Strange Zone* est un programme



agréable, mais il est loin de figurer parmi les jeux les plus excitants sur la *PC Engine*. Visiblement, ce programme s'adresse plus particulièrement aux plus jeunes, qui apprécieront sans doute de retrouver l'esprit des dessins animés japonais auxquels ils sont habitués. Alain Huyghues-Lacour

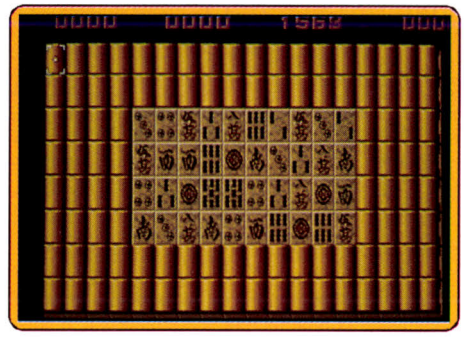
Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*12*
Graphisme	★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★ ★
Prix	*E*

Match It !

Amiga, disquette Grandslam

A l'instar de *Shangai*, ce programme vous propose une réussite utilisant les dominos de mah-jong. Il faut retirer les pièces par paires, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. Cela est toujours faisable, mais il faut y parvenir dans un temps limité.

Les joueurs qui aiment les réussites passeront quelques bons moments avec celle-ci, mais ils risquent fort de s'en lasser assez rapidement. On pourrait penser que les réussites se ressemblent toutes, pourtant



certaines sont bien plus prenantes que d'autres. *Match It !* est loin d'offrir le même intérêt de jeu que *Shangai*, qui figure toujours parmi les chefs-d'œuvre du genre, plus de trois ans après sa sortie.

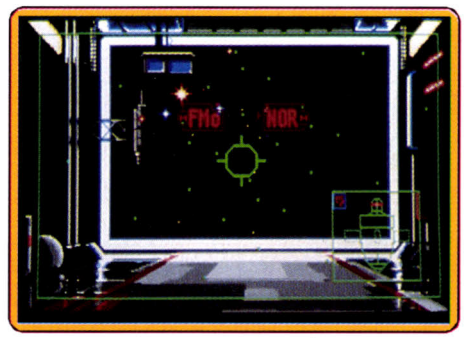
Alain Huyghues-Lacour

Type	*réflexion*
Intérêt	*11*
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Animation	*–*
Bruitages	★ ★ ★ ★
Prix	*C*

Warhead

Amiga, disquette MPH

Le scénario de cette aventure n'est pas très original : vous allez résister à un envahisseur puissant à bord d'un vaisseau futuriste... *Warhead* est pourtant efficace dans son genre. Après l'introduction textuelle de votre mission (musique vraiment superbe), la prise en main du maniement du vaisseau passe par de multiples phases d'entraînement. Si l'emploi de très nombreuses touches clavier s'ajoute au pilotage 3D dé-



licat de votre engin, l'aide qu'apporte la notice en français et la grande progressivité des phases d'entraînement séduiront tous les amateurs d'aventure spatiale. Graphiquement, *Warhead* va à l'essentiel, sans plus. Le réalisme de la représentation de l'espace est douteux. En revanche, les très nombreux tableaux et vues du jeu sont soignés. Très stratégique, cette mission profite d'une très bonne continuité. Les missions s'enchaînent, de plus en plus complexes, de plus en plus passionnantes aussi. *Warhead* séduira à coup sûr les amateurs du genre. Pour les autres, il manque l'originalité, le petit « plus » qui aurait pu les rallier à la cause des aventuriers/stratèges. Olivier Hautefeuille

Intérêt _____ ***aventure/stratégie spatiale***
Graphisme _____ ***14***
Animation _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ ★★★★***B***

Version Atari ST

Aucune différence notable avec la version *Amiga*. Graphiquement, *Warhead* est tout aussi réussi, avec les mêmes restrictions



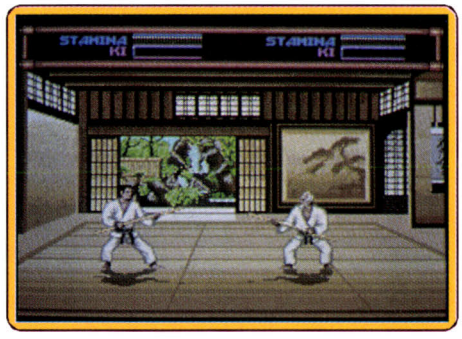
en ce qui concerne la vue de l'espace. L'intérêt stratégique de la partie et sa continuité sont bien entendu conservés ici. Un bon programme, mais réservé aux passionnés d'aventure spatiale. O. H.

Intérêt _____ ***14***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ ***B***

Budokan

Amiga, disquette Electronic Arts

Budokan est l'un des softs d'arts martiaux les plus aboutis du moment. Face à la version *PC* testée en Hit dans le *Tilt* n° 74, cette adaptation *Amiga* n'apporte qu'un plus : des bruitages réalistes. *Budokan* profite de plusieurs atouts. Tout d'abord, il propose quatre disciplines différentes, karaté, nunchaku et deux combats au bâton, le bo et le kendo. Pour chaque sport, le soft offre un palmarès de coups impressionnant, dont plusieurs sont des enchaînements complets. La notice est très claire en ce qui concerne l'explication de toutes les attaques et parades. Le joueur travaille son style pour chaque discipline. Ensuite, il peut combattre un adversaire dans un sport différent (karaté contre nunchaku par exemple) puis se lancer à l'assaut des tournois. *Budokan* est vraiment bien réalisé. Les adversaires « micro » offrent une difficulté de jeu très progressive. L'animation est très fluide. Sa précision vous permettra de juger sans mal la portée des coups. Pour les adeptes du genre, un logiciel à ne manquer sous aucun prétexte (notice complète en français). Olivier Hautefeuille

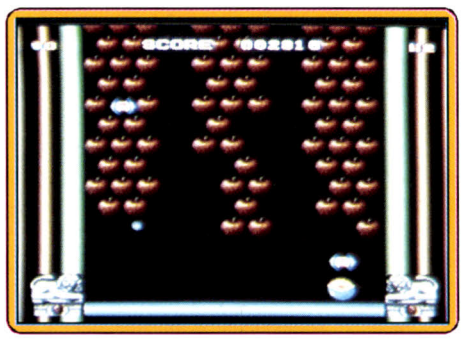


Type _____ ***sports de combat***
Intérêt _____ ***16***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ ***C***

Drop Rock

PC Engine NEC, carte Deco

Drop Rock est une variante de casse-briques, ce qui est rare sur console. Au lieu de briques fixes, ce sont des fruits qui descendent régulièrement vers vous et il faut les détruire avant qu'ils ne vous touchent. Des bonus ainsi que bien d'autres petites innovations contribuent à renouveler le genre.
Voilà un casse-briques très original, bien qu'il utilise un principe similaire à celui d'*Addictaball* sur *ST*. Un programme efficace et très ludique, qui est bien plus intéressant que les multiples clones d'*Arkanoïd*. On se prend tout de suite au jeu et les colonnes de fruits qui descendent constamment créent vraiment une pression. Un seul regret : le joystick est bien moins ergonomique qu'une souris dans ce type de programme. Alain Huyghues-Lacour

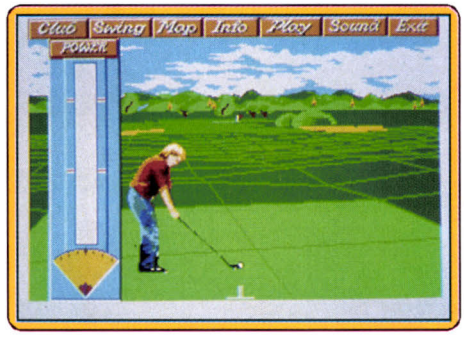


Type _____ ***casse-briques***
Intérêt _____ ***13***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ ***E***

Ultimate Golf

Amiga, disquette Gremlin

Ce nouveau programme de golf vous permet d'exercer vos talents sur deux parcours de 18 trous. Il présente la particularité de tenir compte de nombreux paramètres et offrir une grande variété d'effets. Les simulations de golf sont nombreuses sur micro, mais celle-ci ne manque pas d'atouts pour s'imposer. *Ultimate Golf* figure parmi les simulations les plus complètes, sans être trop complexe d'emploi, et le graphisme est réussi. Il séduira les inconditionnels de ce sport par sa richesse, mais les autres trouveront peut-être qu'il fait double emploi avec *Leader Board*, dont tout le monde possède au moins une version. Alain Huyghues-Lacour



Type _____ ***simulation sportive***
Intérêt _____ ***15***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ ***C***

Impossamole

Atari ST, disquette Gremlin

Monty la taupe est de retour dans un nouveau jeu de plates-formes. Chacun des cinq niveaux de ce programme renferme un montre redoutable et il faut franchir bien des obstacles pour parvenir jusqu'à lui. Quant aux gardiens, il vaut mieux les éviter car armes et munitions sont très limitées. *Impossamole* est un jeu de plates-formes assez classique, mais fort agréable. Les différents niveaux sont aussi longs que périlleux et ils exigent une grande précision. On appréciera tout particulièrement la possibilité de commencer par le niveau de son choix car, compte tenu de la difficulté de ce programme, on aurait bien du mal à le terminer en une seule fois.
Alain Huyghues-Lacour



Type ____ *plates-formes*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *C*

Armed Force

PC engine, carte Big Don

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous évoluez dans des univers étranges en affrontant des adversaires aussi rapides qu'agressifs. Bien sûr, vous pouvez vous



procurer des armes supplémentaires et ce n'est pas du luxe, car l'ennemi ne vous laisse pas un instant de répit.

Au premier abord, *Armed Force* est un shoot-them-up à scrolling vertical qui ne se distingue pas trop des autres et dont le graphisme n'est pas particulièrement impressionnant. Mais, à l'usage, il dégage une atmosphère assez spéciale et l'action se révèle passionnante. Les situations sont variées car il ne suffit pas de tirer juste, il faut aussi piloter avec beaucoup de précision dans d'étroits passages. De l'arcade solide et efficace, comme les Japonais savent en faire. Alain Huyghues-Lacour

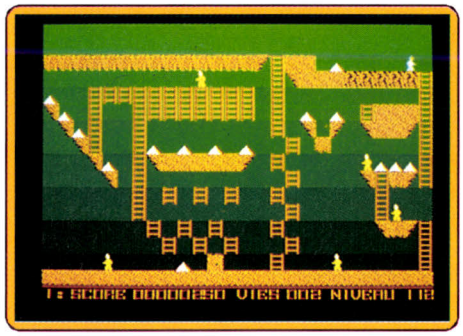
Type ____ *shoot-them-up*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ *E*

Lode Runner

ST, disquette Broderbund

On ne présente plus un grand classique comme *Lode Runner*. Après avoir triomphé sur micro, il fut ensuite adapté dans les salles d'arcade, ce qui est particulièrement rare. Pour cette conversion 16 bits, Broderbund a choisi la fidélité au programme original : 150 tableaux qui offrent un parfait dosage entre action et réflexion. Bien sûr, il n'est pas question d'effets spectaculaires, mais l'intérêt de jeu est au rendez-vous. Certains diront sans doute que ce n'est pas la peine d'avoir un *ST* pour jouer à des jeux aussi anciens, mais ce programme est nettement plus passionnant que bien des nouveautés.

Alain Huyghues-Lacour



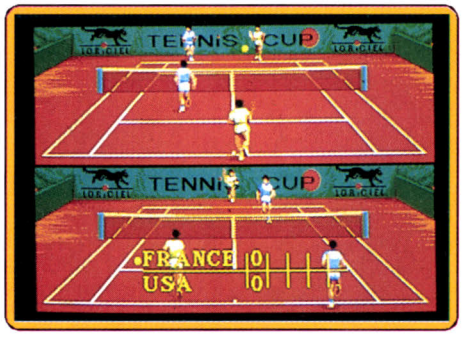
Type ____ *action/réflexion*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *C*

Tennis Cup

Atari ST, disquette Loriciel

Rien à redire au travail de l'équipe de Loriciel... Ce tennis est vraiment fabuleux ! Face à la version *Amiga* (Hit *Tilt* n° 77), *Tennis Cup ST* ne perd aucune des qualités citées dans l'article précédent. Le jeu est très riche en options. Il vous sera possible de jouer à deux, seul contre le *ST* ou contre un pote ! Autre atout, le jeu en double où deux joysticks affrontent l'équipe micro. Génial ! *Tennis Cup* innove également en ce qui concerne la dextérité de vos sportifs. Muni en début de jeu d'un pourcentage moyen pour chaque technique (smash, volée, coup droit, etc.), vous allez travailler votre style, augmenter vos capacités et sauvegarder sur disquette la progression de votre champion. La souplesse et surtout la richesse des mouvements sont remarquables. Lorsqu'il maîtrisera toutes les possibilités de renvoi de balle, le joueur pourra vraiment élaborer des stratégies puissantes. A ce propos, signalons que la notice de cette version *ST* est très réduite et surtout que tous les coups n'y sont pas clairement décrits. C'est dommage ! Malgré cela, inutile d'attendre plus longtemps si vous êtes un passionné de la raquette !

Olivier Hautefeuille

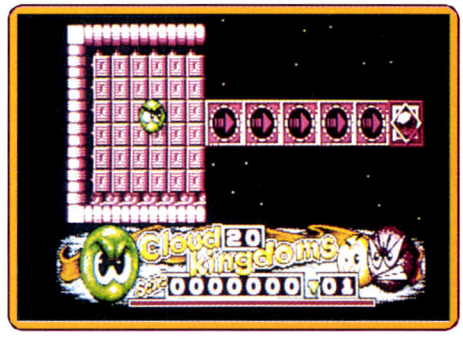


Type ____ *tennis*
Intérêt ____ *18*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ *C*

Cloud Kingdoms

ST, disquette Logotron

Vous dirigez une balle sur des plates-formes suspendues dans le vide, à la recherche de diamants magiques. Chaque secteur est truffé de pièges et renferme de nombreux gardiens. Pour arriver à vos fins, vous devez ramasser des clefs, ainsi que



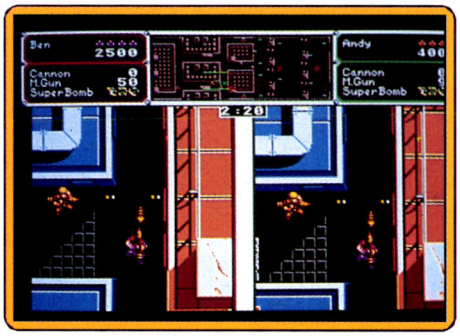
divers équipements fort utiles. *Cloud Kingdoms* est un programme assez original, mais très difficile. Chaque secteur pose quelques problèmes tactiques, mais il faut surtout beaucoup d'habileté et de sang-froid pour en venir à bout. L'action est prenante, et si vous avez les nerfs fragiles ce programme vous sera fatal. Au niveau de la réalisation c'est du beau travail, avec notamment un scrolling multidirectionnel irréprochable et des commandes très précises. Alain Huyghues-Lacour

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

Crackdown

Amiga, disquette US Gold

Vous vous introduisez dans la forteresse d'un savant fou, afin de tout faire sauter en déposant trois bombes dans chaque secteur. Dès que le premier engin est amorcé, le compte à rebours commence et il faut faire vite pour placer les deux autres et



vous enfuir avant l'explosion. Cette conversion du jeu d'arcade de Sega est très ludique, surtout si on joue à deux. Il est vrai que deux fenêtres graphiques plus une carte, cela donne des sprites très petits et des décors peu spectaculaires. Mais cela s'oublie vite dans le feu de l'action, car la difficulté est bien dosée. Une conversion très fidèle. Alain Huyghues-Lacour

Type _____ ***arcade***
Intérêt _____ ***15***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ ***C***

Golden Axe

CD ROM NEC, CD ROM Reno

Vous dirigez l'un des trois héros de votre choix dans une série de combats contre les troupes ennemies. Tous les ingrédients de l'*heroic fantasy* sont au rendez-vous : les épées sifflent, les dragons crachent le feu et vous pouvez même avoir recours à la magie.



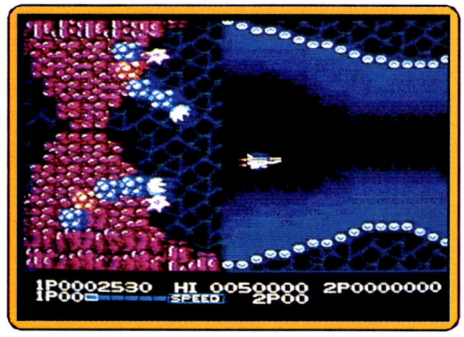
La conversion de ce grand jeu d'arcade de Sega était fort attendue sur CD ROM, mais le résultat est quelque peu décevant. En effet, cette version est nettement inférieure à celle de la Mega drive, tant en ce qui concerne le graphisme que l'animation. On pouvait espérer mieux, surtout du CD.
Alain Huyghues-Lacour

Type _____ ***arcade***
Intérêt _____ ***10***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ ***E***

Life Force

Console Nintendo, cartouche Konami

Life Force est la suite de *Gradius* (mais en fait il s'agit respectivement de *Salamander* et de *Nemesis*, car Konami change toujours les titres de ses conversions d'arcade). On y retrouve la plupart des armes du programme précédent, mais, cette fois, les différents niveaux alternent entre scrolling vertical et horizontal.
La version console est bien plus réussie



que celles sur micro et tous ceux qui ont aimé *Gradius* ne seront pas déçus par ce nouvel épisode. De nombreuses trouvailles pimentent l'action, comme des parois organiques qui se dilatent pour vous barrer le chemin lorsque vous tirez dessus.
La réalisation de ce programme est irréprochable et il est particulièrement difficile de s'arrêter une fois que l'on a commencé à jouer. *Life Force* est le meilleur shoot-them-up à ce jour sur *Nintendo*.
Alain Huyghues-Lacour

Type _____ ***arcade***
Intérêt _____ ***17***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ ***D***

Manchester United

Atari ST, disquette Krisalis

Vous dirigez l'une des plus célèbres équipes de foot d'Angleterre et vous assumez la responsabilité de la mener à la victoire durant la saison. Vous disposez des informations et des moyens nécessaires, à vous de prendre les bonnes décisions. Mais il faudra donner de votre personne lors des matchs.
Ce programme très complet présente, en plus, l'avantage d'offrir de véritables matchs, contrairement aux tristes comptes rendus habituels à ce type de jeu. De plus, un mode arcade vous permet même de livrer un match contre un autre joueur.
La version *ST* est réussie, bien que les graphismes des matchs soient inférieurs à ceux de la version *Amiga*. Le meilleur programme de management d'une équipe de football. Alain Huyghues-Lacour

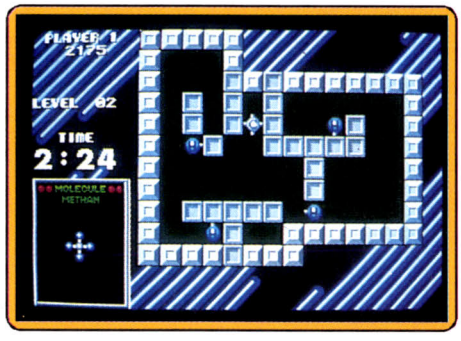


Type _____ ***stratégie sportive***
Intérêt _____ ***16***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ ***C***

Atomix

Atari ST, disquette Thallion

Atomix est un jeu de réflexion assez particulier. Vous devez reconstituer différentes molécules grâce aux atomes épars pré-



sents dans un labyrinthe. Le gros problème concerne le déplacement de ces atomes. Une fois la direction du mouvement donnée, l'atome va continuer sa course jusqu'à trouver un obstacle, mur ou autre atome. Il faut donc planifier avec soin le déplacement de chaque élément car, dans la plupart des cas, seule une séquence rigoureuse permet de « coller » les différents atomes selon le plan fourni.
La réalisation d'ensemble est correcte mais le principal défaut concerne la difficulté du jeu, pas assez progressive. En fait, il est très difficile, dès la seconde molécule, de parvenir à organiser les atomes dans le temps imparti. Un mode entraînement, ou tout au moins une sauvegarde des tableaux passés avec succès, aurait été la bienvenue. Un jeu qui pourra plaire aux amateurs de casse-tête logiques mais qui risque de lasser très rapidement les autres. Jacques Harbonn

Type _____ ***réflexion-stratégie***
Intérêt _____ ***10***
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ ***n.c.***

Football Crazy

Atari ST, disquette ESP

Le but du jeu est de gérer une équipe de foot de votre choix, en tenant compte des caractéristiques de chacun des joueurs. Les bonnes décisions étant automatiquement récompensées par des matchs gagnants et surtout des gains financiers qui permettent alors d'acquérir des joueurs de plus grande valeur. Rien de bien original puisque *Football Manager* rend les mêmes services depuis fort longtemps. Son thème



peu aguichant mis à part, *Football Crazy* est mortellement ennuyeux, du fait qu'il n'y a ni graphisme ni animation pour interrompre la longue litanie de tableaux et de chiffres de compte rendu du championnat. Pour clore le tout, le programme est buggé, le test de localisation horizontale du curseur de la souris ne marche pas, si bien qu'il est possible de cliquer à quelque distance d'une zone de saisie sans problème. Comble de malheur le jeu ne fonctionne pas avec les anciennes ROM.

Eric Caberia

Type	*management foot*
Intérêt	*2*
Graphisme	*–*
Animation	*–*
Bruitages	*–*
Prix	*n.c.*

Mechwarrior

PC CGA, EGA, disquette Activision

Tout jeune capitaine, vous venez d'acheter votre premier robot. Après quelques réparations et l'achat d'armes supplémentaires, vous rendez visite aux autorités locales. Dans cet univers infesté d'envahisseurs, de nombreux contrats vous sont proposés. Il s'agit par exemple de partir à la rescousse d'un homme, de protéger une unité énergétique, etc. Une fois votre première mission acceptée, vous faites route vers la surface d'une planète. Le combat qui s'y tiendra est passionnant. Aux commandes de votre droïde, vous jonglez entre carte et radar pour repérer l'adversaire. Le robot ennemi est rapidement localisé. Il faudra pourtant plusieurs missiles pour en venir à bout... *Mechwarrior* profite de très nombreux atouts. Toutes les phases de



préparation au combat sont aussi maniables que complètes. Sans jamais manipuler autre chose que la souris, vous devez repérer votre ou vos robots, engager des hommes et des femmes au bar, monnayer les contrats et, bien sûr, gagner chaque mission pour faire grimper votre capital, acheter des robots, des armes plus puissantes. Toute cette stratégie n'est pas trop complexe. Elle donne au jeu une continuité et une richesse qui ne vous lasseront pas de sitôt. Côté combat, les graphismes 3D sont très bien rendus en EGA. Les robots, amis ou ennemis, sont bien dessinés. L'animation de tout ces droïdes est géniale : lorsqu'ils tombent au sol, lorsqu'ils sautent à plusieurs centaine de mètres d'altitude pour réattaquer ensuite... Un seul reproche subsiste alors. Les phases de combat sont souvent trop courtes, surtout en début de jeu. Un soft d'action/stratégie que les amateurs apprécieront à coup sûr ! Olivier Hautefeuille

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

Harricana

Atari ST, disquette Loriciel

Harricana retrace l'aventure du dernier rallye de motoneiges dans le Grand Nord canadien. Ce thème, déjà traité sans grand succès dans *Skidoo*, est ici mis en scène avec beaucoup plus de réalisme. En revanche, le jeu est à mon goût un peu lassant et possède des défauts qui risquent de briser l'intérêt du soft à long terme.

Le pilotage de votre motoneige est classique. Marche avant, arrière et virages à 45 ou 90 degrés. Il vous faut suivre les drapeaux qui balisent la piste et éviter de très nombreux obstacles. Sur un décor soigné et animé avec souplesse (les nuages qui défilent en arrière-plan sont superbes...), la conduite est malheureusement peu convaincante. La moto s'arrête si vous heurtez un arbre, normal ; mais il vous arrive la même chose lorsque vous frôlez un obstacle. A vue de nez, votre engin devrait passer, pourtant il s'arrête ! Rageant ! Mais le pire, ce sont les petits amas de neige qui stoppent parfois le véhicule. Il est étonnant qu'un bolide s'arrête devant si peu. En plus, il faut beaucoup de patience pour repartir. La moto avance tout doucement pendant quelques secondes, sans bruitages. Encore plus rageant ! Ajoutez à cela des bugs graphiques : les obstacles chevauchent parfois votre moto...

Harricana s'en tire mieux côté stratégie. L'emploi de la carte apporte un « plus » à l'ambiance de la partie. Le « magnétoscope » est quant à lui une trouvaille de taille. Vous pouvez à tout moment passer



en mode vidéo et faire défiler la course en marche arrière. Arrivé à l'endroit où vous aviez perdu le fil de l'aventure, une pression sur « play » et c'est reparti. *Harricana* était un projet ambitieux. Il rate à mon sens l'essentiel, la jouabilité de la course. Dommage.

Olivier Hautefeuille.

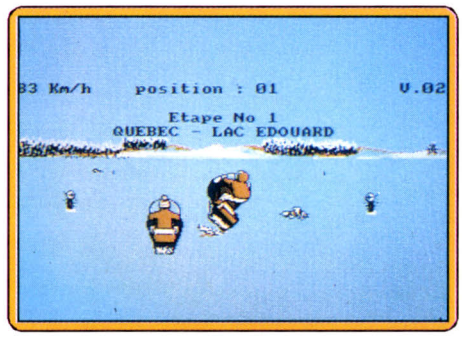
Type	*course de motoneiges*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Version CPC

Cette version de *Harricana* pose les mêmes problèmes de jouabilité que ceux rencontrés sur *ST*. En plus, il n'y a pas ici de tableau de bord, de « magnétoscope ». Si les animations de la moto sont convaincantes, le soft est décevant.

Olivier Hautefeuille

Intérêt	*5*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*



COCONUT



SPÉCIAL CONSOLES DE JEUX

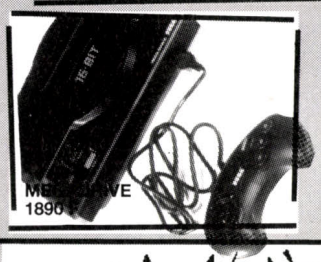
EXCLUSIF : les consoles LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAME BOY (NINTENDO), MEGADRIVE (SEGA), sont en démonstation en avant première dans les magasins COCONUT

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

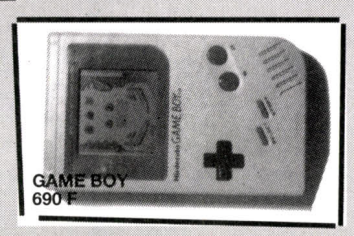
COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

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

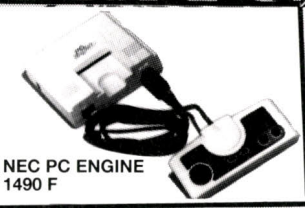
COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

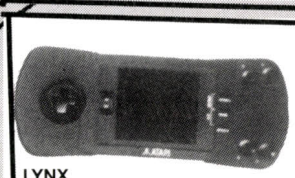


MEGADRIVE
1890 F



GAME BOY
690 F


NEC PC ENGINE
1490 F


LYNX
1590 F

SEGA 16 BITS

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

ATARI 2600

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

NEC-PC ENGINE

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

SEGA 8 BITS

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

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

NINTENDO

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

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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

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

COCONUT

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Tél _____

carte bleue CB

Date d'expiration __ /__

Signature:

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +15F
* TOTAL à payer :

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

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



Typhon

Amiga, disquette Broderbund

Vous êtes sans doute nombreux à vous rappler que ce logiciel avait fait l'objet d'un Hit dans notre numéro 58. Pour vous rafraîchir la mémoire, sachez que vous incarnez le major Thompson dont le rôle est de récupérer un enfant gardé par d'étranges créatures aquatiques. A bord d'un petit véhicule sur coussin d'air, vous devez attaquer le village des créatures (défendu par des appareils bizarres) afin de les contraindre à vous rendre l'enfant captif. Ce programme est un véritable chef-d'œuvre. Les animations de sprites sont portées à un niveau de qualité inhabituel sur nos machines. Broderbund nous procure là un véritable régal pour les yeux : les déplacements de votre véhicule, les effets de perspective, les animations des personnages sont prodigieux. L'humour est aussi un élément de ce programme. La version *Amiga* dispose d'un excellent environnement sonore (effets de stéréo). Un programme culte. Eric Caberia

Type _____ ***action***
Intérêt _____ ***18***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ ***C***

Pipemania

Atari ST, disquette Empire

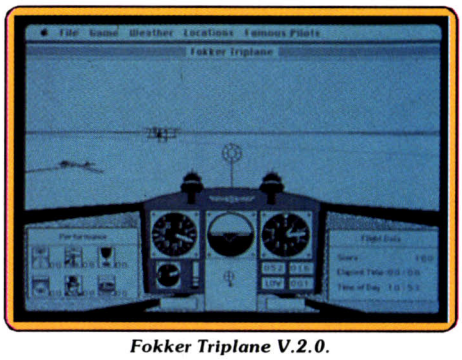
Vous devez assembler des morceaux de tuyaux de différentes formes, afin de réaliser la canalisation la plus longue possible. Les choses se compliquent enore dans les niveaux supérieurs avec la présence d'obstacles, de réservoirs, de bonus et de portions de tuyaux à sens unique. Ce programme est le jeu d'action/réflexion le plus passionnant depuis *Tetris*. Les concepteurs de ce soft sont parvenus à tirer le maximum d'une idée simple, en offrant des



variantes fort intéressantes, comme le jeu à deux ou le mode expert. Faites attention, il y a accoutumance et, si vous commencez une partie, il vous faudra votre dose

EXHAUSTILT !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place sous les rubriques Hits ou Rolling Softs. On y trouve des jeux moyens, médiocres ou nuls, mais aussi des compilations et l'excellent 688 Attack Sub *sur* Amiga.



Fokker Triplane V.2.0.

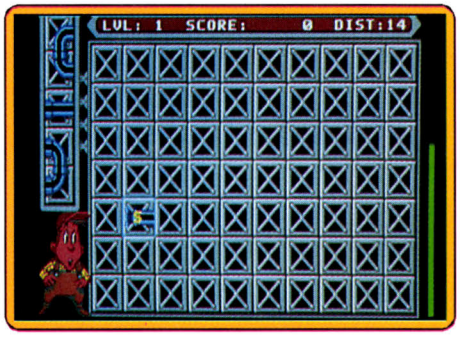


Hot Rod.

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	ATOMIX Thallion	PC	réflexion	★★★	★★★
Bof !	BATTLESHIPS Elite	Amiga	Jeu de société	★★★★	—
A connaître	BEYOND ICE PALACE Elite	Atari ST	Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	BLACK TIGER Capcom	Amiga	Arcade	★★★★	★★★★
A connaître	BOMBER D.G.L.	Macintosh disque dur	Simulation de vol	★★★★★	★★★
HIT	THE COLONY Mindscape	Amiga	Aventure 3D	★★★★	★★★★★
Bof !	DR DOOM'S REVENGE ! Empire	CPC	Action	★★★★★	★★★
Bof !	DRAGON'S LAIR Encore	CPC	Action	★★★★	★★★
A connaître	FOKKER TRIPLANE V.2.0 Bullseye	Macintosh	Simulation de vol	★★★★	★★★★
A connaître	GRETZKY HOCKEY Bechesda Softworks	Atari ST	Simulation sportive	★★★★	★★★★★
HIT	HAWAIIAN ODYSSEY Sublogic	Macintosh	Scenery disk	★★★★★	★★★
A connaître	HOPPING MAD Encore	CPC	Action	★★★★	★★★★
Bof !	HOT ROD Activision	Atari ST	Course automobile	★★★	★★★★
A connaître	IKARI WARRIORS Elite	Atari ST	Arcade	★★★★★	★★★★★
A connaître	LA LEGENDE DE SRAM Infogrames	PC CGA	Compilation aventure	★★★	—
A connaître	MOTHER GOOSE Sierra	Macintosh	Aventure animée	★★★	★★★★
Bof !	OVERLANDER Encore	CPC	Action	★★★★	★★★★
A connaître	PERSIAN GULF INFERNO Magic Bytes	Amiga	Action	★★★	★★★★
A connaître	RENAISSANCE Impressions	Atari ST	Action	★★★★	★★★★
HIT	688 ATTACK SUB Electronic Arts	Amiga	Simulateur de combats sous-marins	★★★★★	★★★★
Bof !	SONIC BOOM Activision	Amiga	Action	★★★★	★★★★
Bof !	SPACE ROGUE Origin	Amiga	Action/stratégie	★★★	★★★
A connaître	SPACE ROGUE Origin	Macintosh	Action/stratégie	★★★	★★★★
HIT	TRIAD VOLUME III Mirrorsoft	Amiga	Compilation action	selon	selon

chaque jour. Pour moi c'est déjà trop tard, je suis intoxiqué. Alain Huyghues-Lacour

Type _____ ***action/réflexion***
Intérêt _____ ***18***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ –
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ ***C***



Version PC

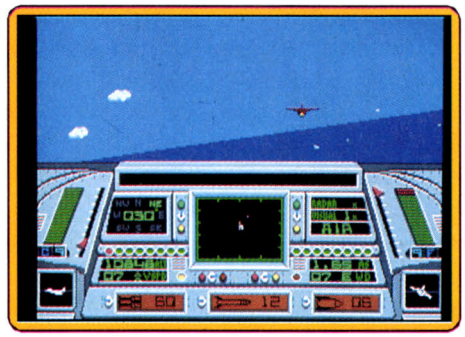
Cette version est pratiquement identique à la précédente ; les graphismes et l'animation, qui font d'habitude la différence, étant très simples dans ce jeu de stratégie. Un chef-d'œuvre qu'il ne faut pas rater, sous aucun prétexte. A. H.-L.

Intérêt _____ ***18***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ –
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ ***C***

Snow Strike

PC CGA, EGA, Hercules, Tandy, disquette Epyx

Quelle pêche pour les combats... *Snow Strike* est facile à prendre en main. Plusieurs menus permettent de faire varier le niveau de difficulté. Ensuite, vous décollez d'une piste ou d'un porte-avions. Le pilotage n'est pas trop compliqué. Il s'agit surtout de visionner le radar, de faire appel à la tour pour des infos complètes sur l'état de votre jet ou sur la position exacte de l'ennemi. Le copilote vous communique de nombreux messages d'avertissement. Avec une animation plutôt fluide sur *PC*, le choix des armes et le pointage de l'ennemi



sont en définitive les deux valeurs sûres de cette mission, plus proche de l'arcade que de la simulation. *Snow Strike* vous permettra bien sûr de sauvegarder un pilote performant, ce qui crédite la continuité de la partie. Un bon soft (notice en anglais).

Olivier Hautefeuille

Type _____ ***combat aérien/action***
Intérêt _____ ***13***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ ***B***

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★	10	n.c.	Composer des molécules à partir d'atomes qui se promènent dans un labyrinthe n'est pas chose facile. D'autant plus que ces éléments ne changent de direction qu'après avoir heurté un obstacle. Le temps de réflexion est un peu plus long que sur *ST*, ce qui facilitera la tâche des acharnés des casse-tête logiques. J. H.
★★★★	10	B	Nouvelle publication en budget de ce programme de bataille navale. L'intérêt de cette adaptation est discutable, mais c'est affaire de goût. Les plus jeunes aimeront peut-être, mais on peut douter que beaucoup de joueurs se sentent stimulés par un soft qui ne nécessite qu'une feuille de papier et un crayon. A. H.-L.
★★★★	15	B	C'est une excellente initiative d'Elite que de ressortir ce programme à un prix modeste. C'est un jeu d'action très prenant, dans la lignée de *Ghosts 'n Goblins*. Il est assez difficile de progresser lors des premières parties, mais cela s'arrange une fois que l'on a pris ses repères. A redécouvrir. A. H.-L.
★★★★	12	C	Vous dirigez un personnage dans de vastes labyrinthes truffés de pièges et peuplés de toutes sortes de monstres. Ce jeu d'arcade de Capcom est un programme typiquement japonais, dont l'action est prenante. Mais il est dommage que les sprites soient si petits, ce qui nuit à la clarté de certains combats. A. H.-L.
★★★★	12	n.c.	Palme d'or de l'innovation à cette première simulation de vol sous *Hypercard*. L'idée est ambitieuse, la réalisation très respectable (beaux graphismes) mais j'émets quelques réserves quant à sa jouabilité. D'autant qu'il faut un *Mac II* ou *SE/30* pour jouer à une vitesse normale. O. S.
★★★	17	C	*The Colony* passionnera les aventuriers par son graphisme 3D fil de fer et le zoom écran qui traduit votre progression dans les salles et couloirs. Très peu de différences par rapport à la version *Mac*, on est encore ici dans un quasi-monochrome. Une aventure originale. O. H.
★★★	8	B	Sous les traits de Captain America et de Spiderman vous devez affronter les hordes de sbires du docteur Fatalis. Le bouffon vert et le rhino, les vilains de service, ne vous laisseront aucune chance. Les graphismes du jeu sont riches en couleurs mais les animations saccadées et le jeu peu jouable. E. C.
★★	7	A	Après avoir vu le véritable dessin animé que constitue l'adaptation de *Dragon's Lair* de Readysoft sur 16 bits, on ne peut s'empêcher de trouver cette adaptation vieillotte. Les graphismes sont médiocres, les animations naïves et les bruitages trop discrets. Sans grand intérêt. E. C.
★★★★	14	D	La première mouture de ce soft souffrait d'une réalisation lamentable. Les améliorations graphiques et sonores de cette nouvelle version corrigent ce défaut. Bien que la réalisation soit encore loin de ce que l'on peut trouver sur d'autre 16 bits, *Fokker Triplane V.2.0* est un bon simulateur de vol sur *Mac*. O. S.
★★★	13	C	Ce programme de Hockey est une authentique simulation. Vous pouvez contrôler un grand nombre de paramètres parmi lesquels l'habileté à utiliser la crosse ou le niveau d'agressivité des joueurs. Il est dommage que les sprites des joueurs soient trop petits. Heureusement, les animations sont bonnes. E. C.
★★★	16	C	Ce disque scénario pour l'antique mais toujours vert *Flight Simulator* vous emmène à Hawaii pour une folle chasse au trésor. L'introduction d'une mission relance l'intérêt du jeu et les mondes parallèles que l'on trouve à l'intérieur du volcan sont vraiment délirants. Un excellent achat. O. S.
★★★	11	A	Le thème de ce programme sort des habituels sentiers battus où il faut systématiquement tirer sur tout ce qui bouge. Vous devez acheminer un chapelet de ballons bondissants malgré de multiples dangers (lézards, épines) qui risquent à tout moment de les crever. E. C.
★★★★	5	C	Trois joueurs peuvent participer à cette course automobile vue de dessus. Entre deux épreuves, vous pouvez améliorer votre équipement grâce à l'argent gagné lors des courses précédentes. Les graphismes sont pauvres et la voiture répond mal. Un soft inintéressant... A. H.-L.
★★★★	15	B	Elite publie certains de ses grands succès 16 bits dans une nouvelle collection à prix réduit. Il ne faut surtout pas manquer celui-ci, car il est passionnant que l'on joue seul ou à deux. La jouabilité est parfaite et on progresse toujours un peu plus à chaque nouvelle partie. Un classique indispensable. A. H.-L.
★★	12	C	J'ai retrouvé avec grand plaisir ces deux aventures célèbres, *Sram 1* et *Sram 2*, certes un peu dépassées mais tant pis ! Cette compilation vous procure en plus les solutions complètes des deux quêtes. De quoi revivre un bon moment et peut-être, enfin, percer un vieux mystère... O. H.
★★★	14	E	*Mother Goose* vous plonge dans un univers poétique. Ce soft présente les qualités et les défauts des Sierra sur *Mac*. A savoir une adaptation bâclée compensée par un scénario solide et un système de jeu très plaisant. Un soft destiné aux plus petits mais qui devrait plaire également à nombre de « grands ». O. S.
★★★	10	A	Dans un monde ravagé par la sécheresse et les problèmes d'environnement, les villes sont désormais souterraines. Le seul moyen de communication reste la route sillonnée par des brigands en voitures. Aux commandes de votre super véhicule, faites le vide devant vous. Un jeu moyen. E. C.
★★★★★	11	C	Vous devez libérer des otages prisonniers dans un labyrinthe. Le thème n'est pas original mais la réalisation est soignée et l'animation excellente. Un jeu agréable dont les bruitages digitalisés vous plongent bien dans l'ambiance. J. H.
★★★★	12	C	Les amateurs de grands classiques seront certainement séduits par cette compilation de grands jeux tels *Space Invaders*, *Millipède*, *Galaxians*. Chaque programme est présenté sous sa forme traditionnelle ou sous une forme réactualisée (avec de meilleurs graphismes et bruitages). E. C.
★★★★	16	C	Ce simulateur de combats sous-marins est un hit ! Moins ludique que le fameux *Silent Service*, il ouvre une stratégie de grande qualité et offre, sur *Amiga*, des graphismes splendides. Reportez-vous à la rubrique Hit du n° 68 de *Tilt* (page 43) pour le test complet du logiciel. O. H.
★★★★	9	C	*Sonic Boom* est un shoot-them-up classique : aux commandes d'un chasseur ultra-moderne, vous attaquez des bases militaires occupées par des fanatiques. Au passage, vous récupérez des bonus. Quant à la réalisation, très rudimentaire, elle ne pourra compenser ce manque d'originalité. E. C.
★★★	12	C	*Space Rogue* était tout juste intéressant sur *PC* (*Tilt* n° 75, page 72). Cette version *Amiga*, si elle respecte l'aspect stratégique décrit dans lel n° 72, présente des graphismes vraiment pauvres étant donné les capacités de la machine. Peu d'originalité, pas très « visuel », *Space Rogue* n'est qu'un soft moyen. O. H.
★★★	14	C	Dans l'espace, commerce, combat et exploration sont les secrets de la réussite. Bien que moins passionnant qu'*Elite*, dont il s'inspire largement, *Space Rogue* est très intéressant et devrait combler ceux qui attendaient l'adaptation de l'illustre ancêtre sur le *Mac*. Dommage que la réalisation soit si indigente. O. S.
selon	18	D	Qu'est-ce qui fait une bonne compilation ? De bons titres ! Avec l'inoubliable *Blood Money*, le fameux *Rocket Ranger* et l'intéressant *Speedball*, le volume 3 de *Triad* séduira les amateurs qui ne possèdent encore aucun de ces hits. Très chers lecteurs adorés, à vos manettes. O. H.

De Ramsès à Dark Vador

Périples sur les antiques terres des pharaons ou expéditions futures dans l'immensité froide de l'espace, les jeux d'aventure proposent exotisme, mystère, action et suspense, le dénouement dépendant des décisions prises. Les grands jeux d'exploration du moment passés au Tiltoscope...

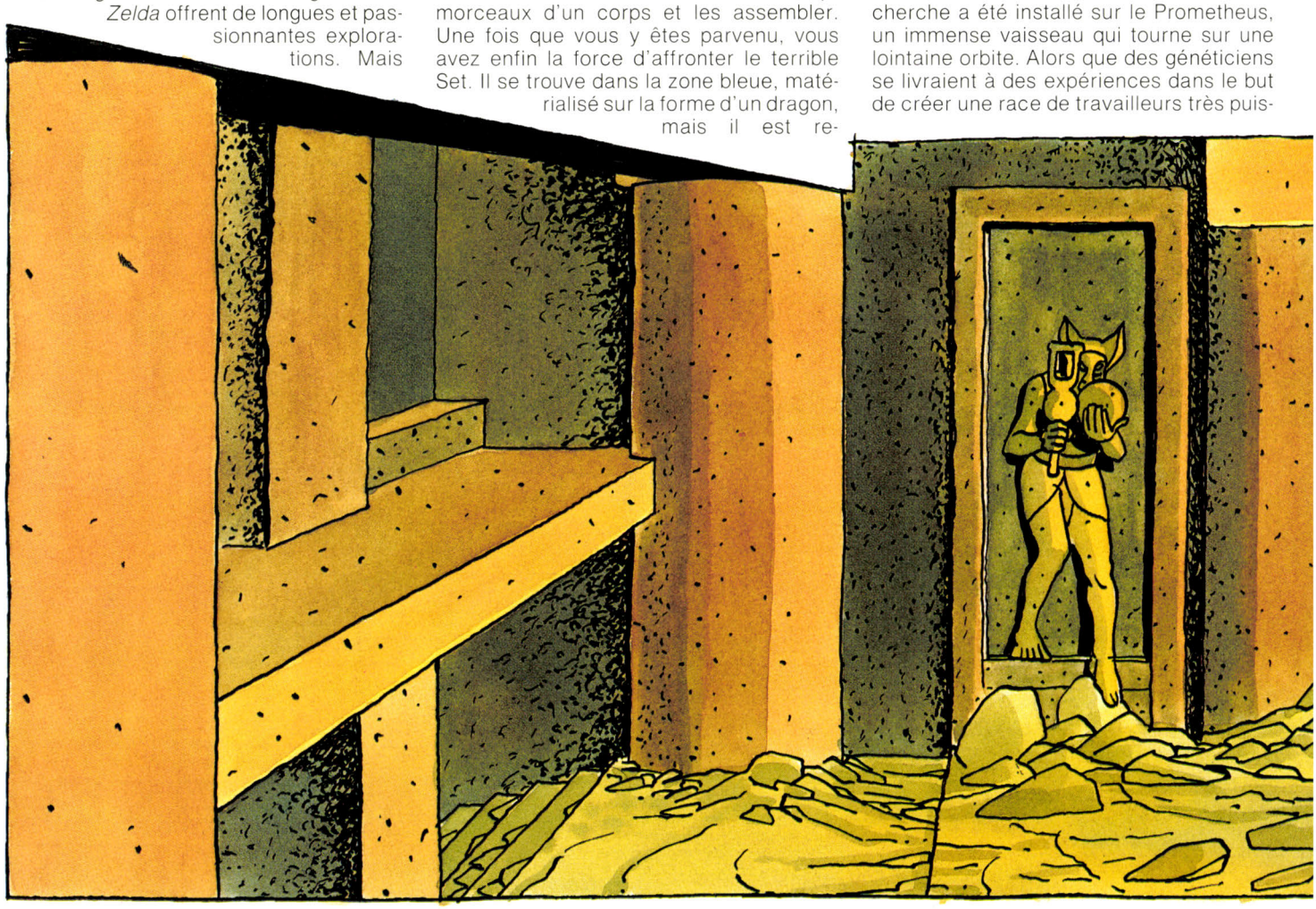
Il paraît que la curiosité est un vilain défaut, il faut cependant reconnaître qu'il est très excitant de partir à la découverte de l'inconnu. Imaginez donc que vous êtes le premier à pénétrer à l'intérieur d'une pyramide égyptienne, à la recherche de la chambre secrète d'un pharaon, remplie de trésors. Ou bien que vous explorez une vaste station spatiale et qu'un alien peut surgir à tout instant. Dans cette sorte d'exploration, les frissons sont garantis. Mais il faut être patient et tenace, car tout se passe en temps réel et vous risquez fort de passer de longues heures à explorer un dédale de salles et de couloirs. Si vous ne disposez pas d'un plan des lieux, il faudra en faire un, sinon vous pourrez tourner en rond pendant longtemps. Un jeu d'exploration digne de ce nom doit vous offrir une totale liberté d'action sans imposer un itinéraire. De nombreux jeux, comme *Faery Tale, Dungeon Master* ou la *Légende de Zelda* offrent de longues et passionnantes explorations. Mais pour ce challenge, nous avons sélectionné quatre programmes très représentatifs du genre : *Total Eclipse*, *Eye of Horus*, *Project Firestart* et *Infestation*. Prenez une boussole et une arme et, que vous choisissiez de vous tourner vers l'avenir ou vers le passé, sachez que la route sera longue et semée d'embûches.

Le passé ou l'avenir ?

Eye of Horus vous emmène dans un lointain passé et vous fait participer aux querelles entre les anciens dieux égyptiens. Les rapports entre les divinités égyptiennes sont très complexes, nous ne nous étendrons pas sur ce sujet. Sachez seulement que vous tenez le rôle du dieu Horus et que vous devez affronter Set, l'incarnation du mal. Vous renaissez dans une tombe secrète, cachée au cœur d'une pyramide, et vous devez rechercher les sept morceaux d'un corps et les assembler. Une fois que vous y êtes parvenu, vous avez enfin la force d'affronter le terrible Set. Il se trouve dans la zone bleue, matérialisé sur la forme d'un dragon, mais il est recommandé de l'éviter tant que votre tâche n'est pas encore accomplie.

Total Eclipse nous rapproche du présent puisque l'action se déroule en 1930. Toutefois le passé est omniprésent, dans la mesure où vous devez mener à bien l'exploration d'une pyramide égyptienne. Lors de sa construction, un astrologue a installé un mécanisme infernal dans la chambre supérieure. Celui-ci se déclenchera lorsque les rayons du soleil se cacheront. Justement, nous sommes le 26 octobre 1930 et une éclipse totale va se produire d'ici peu. L'action commence alors que vous venez de poser votre avion à côté de la pyramide, vous regardez votre montre : il ne vous reste plus que deux heures pour trouver la salle secrète et détruire le mécanisme. Si vous échouez, ce sera la fin du monde.

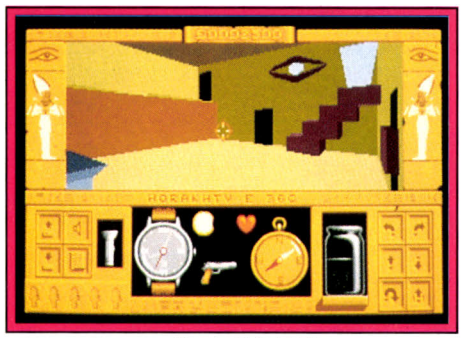
Avec *Project Firestart*, nous nous lançons dans un futur digne des grands films de science-fiction. En 2066, un centre de recherche a été installé sur le Prometheus, un immense vaisseau qui tourne sur une lointaine orbite. Alors que des généticiens se livraient à des expériences dans le but de créer une race de travailleurs très puis-



sants, quelque chose a mal tourné et le vaisseau ne répond plus. Vous explorez la station pour découvrir ce qui s'est passé et régler définitivement ce problème.
La science-fiction est également à l'honneur dans *Infestation*. L'action se déroule cette fois-ci dans une station terrienne située sur une planète éloignée. Là aussi, la station ne répond plus et les derniers messages reçus font état du massacre des humains. Il semblerait qu'un alien non identifié ait semé de drôles d'œufs dans les couloirs de cet immense complexe. Comme dans *Project Firestart*, vous arrivez de la Terre pour faire le ménage.

L'état des lieux

La pyramide d'*Eye of Horus* se compose de quatre zones, et chacune comporte une bonne dizaine de salles. Des ascenseurs mystiques (ne me demandez pas comment ça fonctionne !) relient entre elles les différentes salles. Vous passez également d'une zone à l'autre grâce à des ascenseurs mais, pour les faire fonctionner, il faut être en possession de la bonne clé.
La pyramide de *Total Eclipse* est encore plus vaste et s'y retrouver est un véritable casse-tête. Les salles sont très nombreuses et elles se trouvent à différents niveaux, ce qui ne facilite pas les choses. Il va falloir en baver pour se frayer un chemin jusqu'au sommet de la pyramide. Il est non seulement indispensable d'établir une carte des lieux pour tenter de s'y retrouver, mais il est même conseillé de noter le moindre déplacement dans chaque salle, en raison des pièges qu'elles renferment.
Dans *Project Firestart*, le vaisseau que vous explorez comporte quatre niveaux. Les nombreuses salles sont reliées par d'interminables couloirs. Et pour compliquer encore les choses, certaines parties d'un même niveau ne communiquent pas entre elles. Pour passer de l'une à l'autre, il faut monter à un autre niveau, à la recherche de l'ascenseur qui permet d'y accéder. Il n'est pas facile de s'y retrouver avec une carte, et si vous ne vous fiez qu'à votre sens de l'orientation, vous êtes mal parti. Les salles et les couloirs sont assez variés graphiquement, ce qui est plaisant.



La pyramide de Total Eclipse...



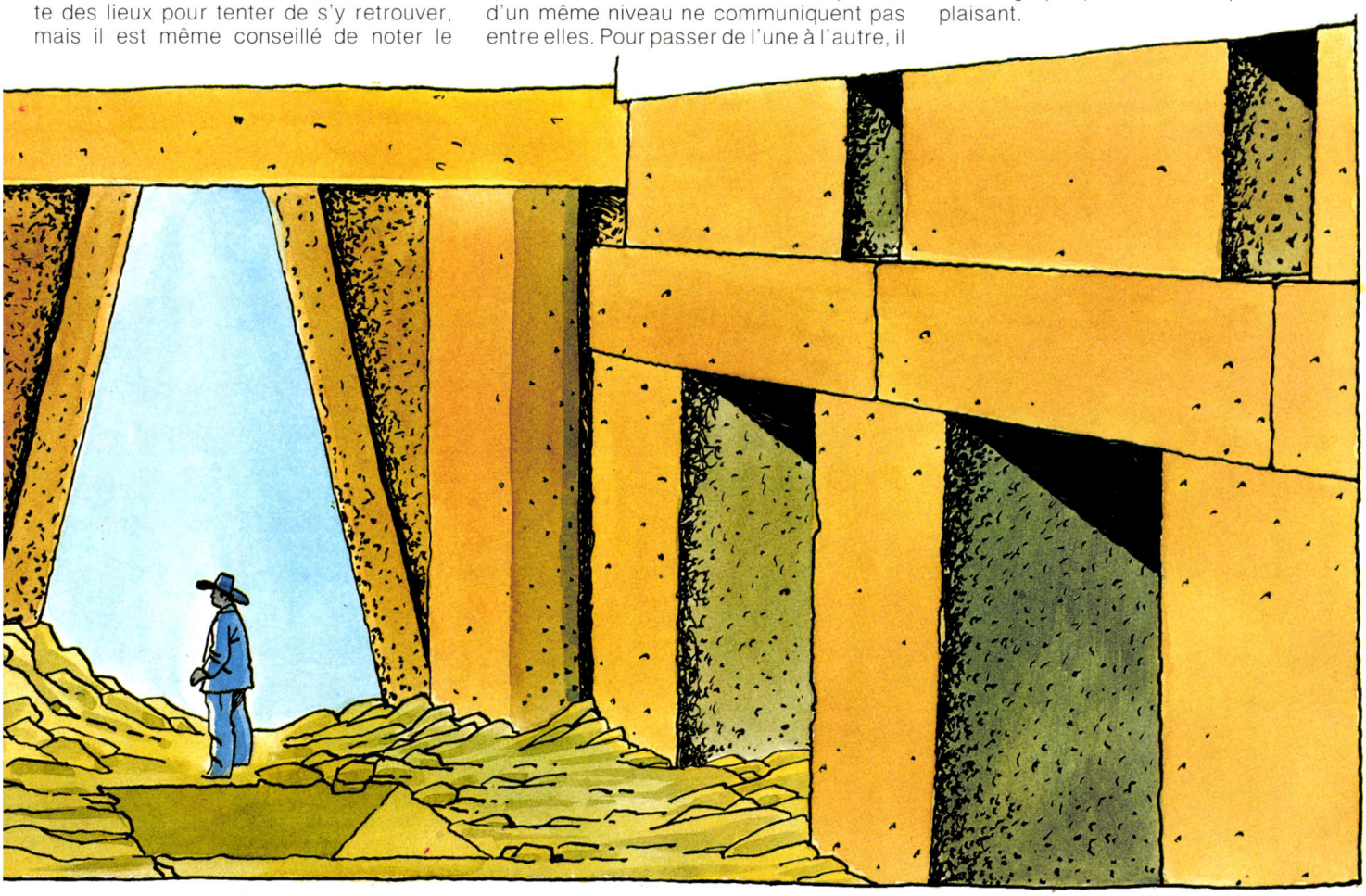
... et celle de Eye of Horus.

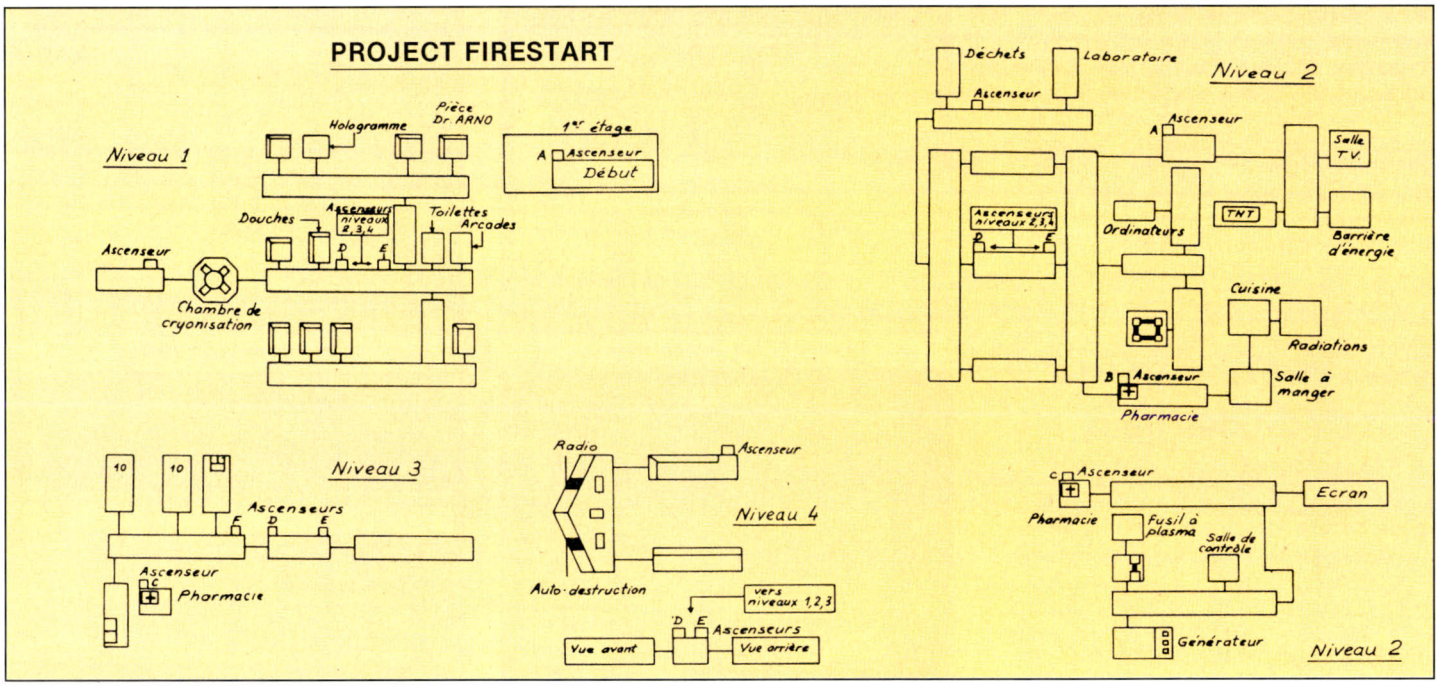


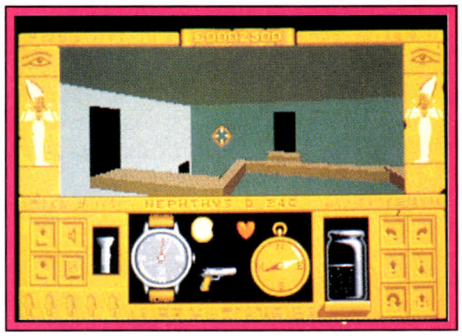
Une lointaine planète...



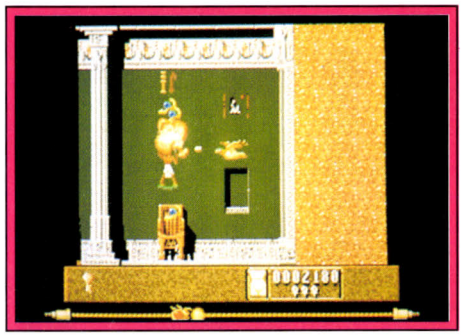
... et un vaisseau spatial.







Attention aux chutes !



Horus se transforme en faucon.

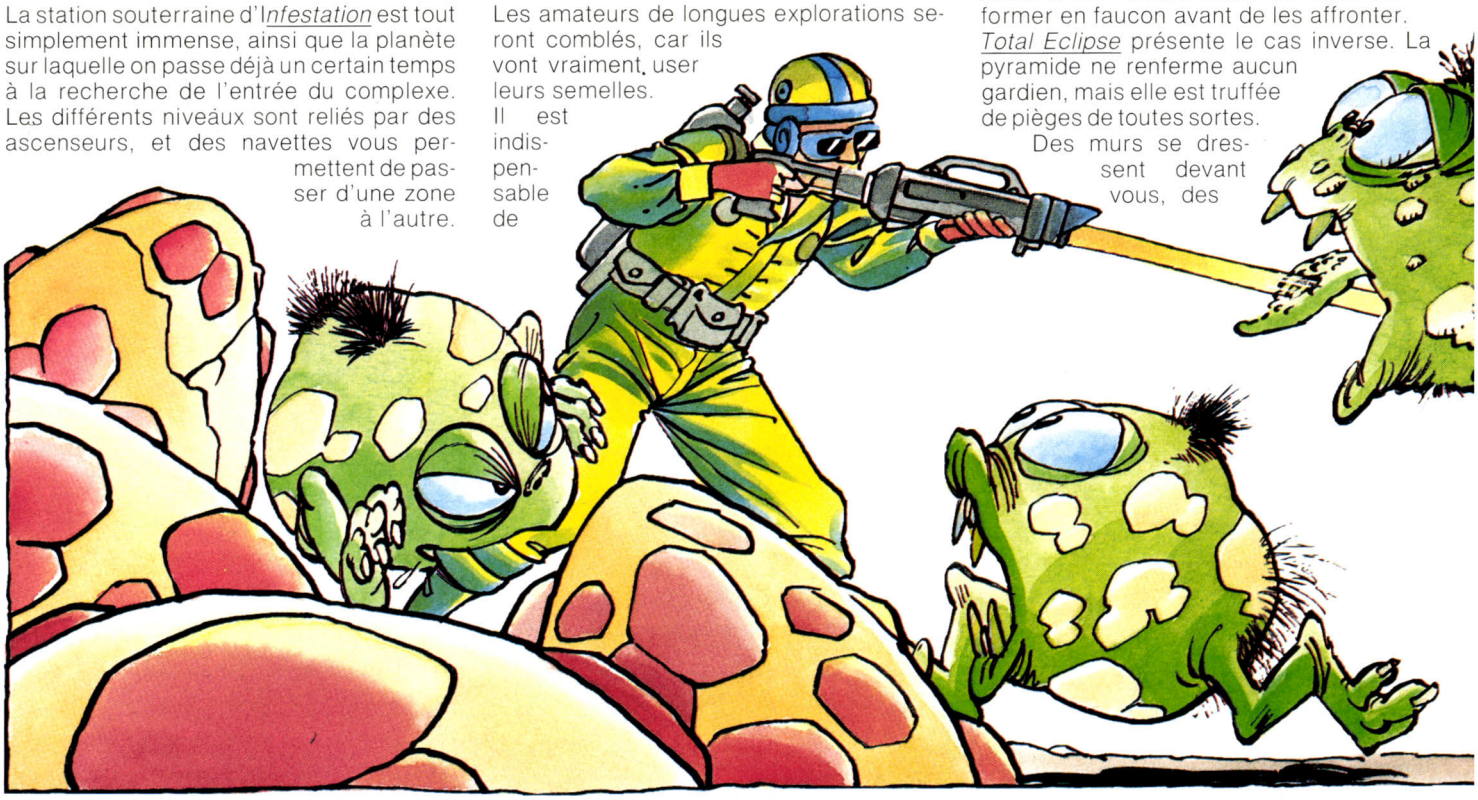
La station souterraine d'*Infestation* est tout simplement immense, ainsi que la planète sur laquelle on passe déjà un certain temps à la recherche de l'entrée du complexe. Les différents niveaux sont reliés par des ascenseurs, et des navettes vous permettent de passer d'une zone à l'autre.

Les amateurs de longues explorations seront comblés, car ils vont vraiment user leurs semelles. Il est indispensable de fouiller chaque recoin de la base, y compris les conduits d'aération, pour retrouver tous les œufs.

Evitez les pièges et les gardiens

La pyramide d'*Eye of Horus* ne renferme aucun piège mais, dans chaque salle, des gardiens se jettent sur vous. Il faut rester constamment sur ses gardes, car certains hiéroglyphes s'animent et d'étranges créatures vous attaquent en formations serrées. Il est recommandé de vous transformer en faucon avant de les affronter.

Total Eclipse présente le cas inverse. La pyramide ne renferme aucun gardien, mais elle est truffée de pièges de toutes sortes. Des murs se dressent devant vous, des



mécanismes infernaux peuvent vous écraser ou projeter une lance sur votre passage. Vous risquez aussi de mourir bêtement d'une chute. Certaines salles n'ont en effet pas de plancher et, si vous ne faites pas attention à regarder à vos pieds lorsque vous y pénétrez, la chute sera fatale. Le vaisseau de *Project Firestart* n'est pas piégé, mais on y fait fréquemment de mauvaises rencontres au détour d'un couloir. Dès le commencement de votre exploration, vous tombez sur un cadavre et vous en

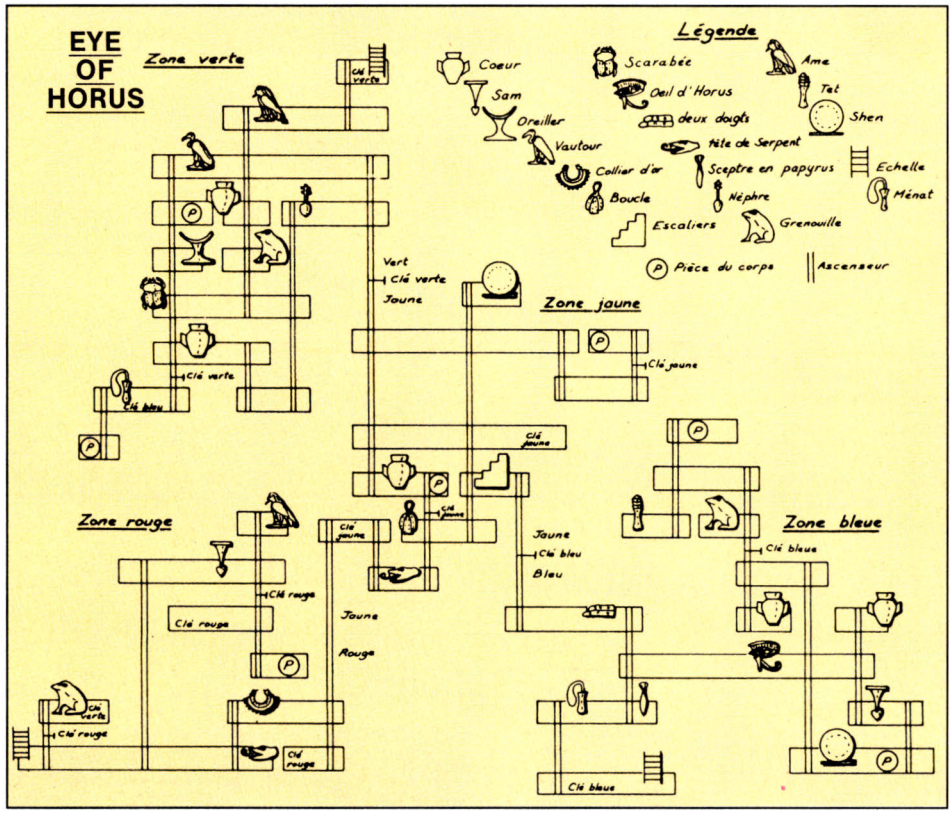


Les monstres de Project Firestart.



Les gardiens d'Infestation.

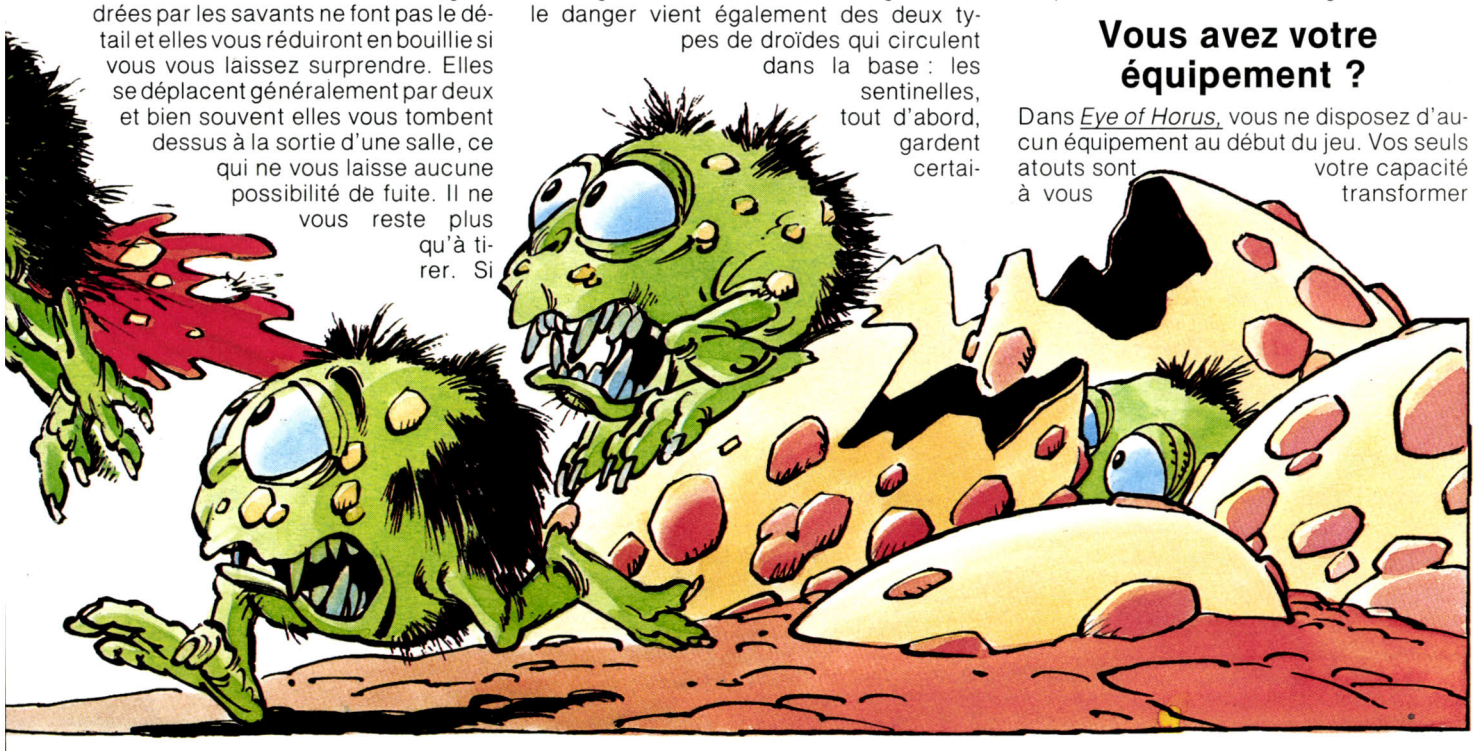
découvrirez bien d'autres par la suite. En effet, les créatures monstrueuses engendrées par les savants ne font pas le détail et elles vous réduiront en bouillie si vous vous laissez surprendre. Elles se déplacent généralement par deux et bien souvent elles vous tombent dessus à la sortie d'une salle, ce qui ne vous laisse aucune possibilité de fuite. Il ne vous reste plus qu'à tirer. Si

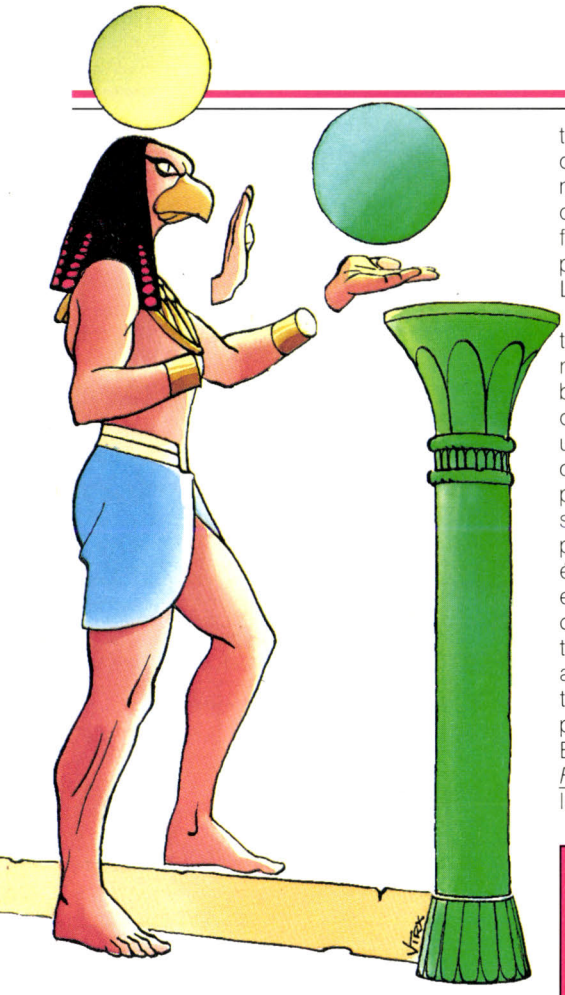


vous n'êtes pas assez rapide, ou si vos munitions sont épuisées, c'est la fin. Dans la fièvre de l'exploration, on a tendance à relâcher sa vigilance. C'est à ce moment-là que les monstres passent à l'attaque, comme s'ils attendaient le bon moment pour vous surprendre. Rien ne vous est épargné dans le complexe souterrain d'*Infestation,* car il renferme à la fois des pièges et des gardiens. Il y a des faisceaux de rayons laser visibles grâce au scanner à infrarouges. Mais le danger vient également des deux types de droïdes qui circulent dans la base : les sentinelles, tout d'abord, gardent certaines pièces et se lanceront à l'attaque dès qu'elles vous découvriront ; les droïdes d'entretien, en revanche, ne vous attaqueront pas mais, attention, leur contact est mortel en raison du voltage qu'ils portent. Quant aux œufs, ils ne sont dangereux qu'à l'instant qui précède leur éclosion, car ils lâchent un gaz mortel. Et puis il y a la mère alien qui a semé ses œufs dans la station. Il est évident qu'une rencontre avec elle risque fort d'être assez désagréable.

Vous avez votre équipement ?

Dans *Eye of Horus,* vous ne disposez d'aucun équipement au début du jeu. Vos seuls atouts sont votre capacité à vous transformer





en faucon à volonté, et la possibilité de tirer sur vos adversaires. Mais, pratiquement dans chaque salle, vous découvrirez une amulette fort utile. Il n'existe pas moins de dix-neuf types d'amulettes différentes, qu'il convient d'utiliser à bon escient. Calculez bien votre coup, car vous ne pouvez transporter que sept objets à la fois, y compris les clés de couleur qui vous permettent d'utiliser les ascenseurs. Le succès repose sur une bonne stratégie ; il vous faudra revenir bien souvent sur vos pas pour mener à bien cette aventure.

L'explorateur de *Total Eclipse* dispose de quatre objets dès le début du jeu : un pistolet, une montre lui permettant de connaître le temps qui lui reste pour mener à bien sa mission, un compas très utile dans ce labyrinthe et une bouteille d'eau qui joue un rôle déterminant dans cette aventure. Il doit faire très chaud dans cette pyramide, puisque vous mourrez de soif si votre réserve d'eau s'épuise. Décidément cet explorateur a des problèmes de santé : il doit également surveiller son rythme cardiaque et se reposer s'il s'emballe sinon c'est la crise cardiaque. Au cours de votre exploration vous découvrirez des trésors, des amulettes permettant de débloquer certaines portes et des abreuvoirs où vous pourrez remplir votre bouteille d'eau.

En entrant dans le vaisseau de *Project Firestart,* vous ne disposez que d'un fusil laser dont l'énergie est limitée. Votre priorité doit être de découvrir d'autres fusils. Vous pouvez en transporter deux à la fois, alors débrouillez-vous pour ne pas tomber à court de munitions lors d'un affrontement. Un pistolet à plasma se trouve dans le vaisseau ainsi que des trousses à pharmacie qui vous permettent de remonter votre niveau d'énergie. Et puis, n'hésitez pas à fouiller les cadavres. Ce n'est peut-être pas très élégant, mais cela vous permettra de faire des découvertes intéressantes. D'autre part, vous obtiendrez des informations utiles en consultant les terminaux d'ordinateurs chaque fois que vous le pouvez.

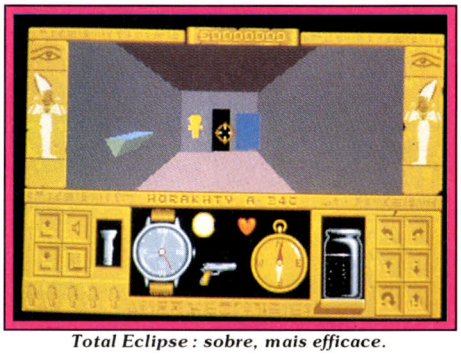
Dans *Infestation,* l'équipement est le plus sophistiqué. Vous disposez d'un casque et d'une combinaison qui contient votre réserve d'oxygène et une batterie. N'oubliez pas que l'air est irrespirable dans certaines zones de la base. Vous devrez mettre le casque chaque fois que vous pénétrez dans une nouvelle zone. Mais, comme votre réserve d'oxygène est limitée, il faut l'enlever dès que c'est possible. D'autre part, vous pouvez afficher nombre de données indispensables à votre survie, telles que le niveau de radioactivité, l'analyse atmosphérique, votre état général, etc. Au niveau de l'armement, vous disposez d'un fusil à pulsions qui devrait vous permettre de vous tirer d'affaire lors d'un affrontement. En explorant la base vous trouverez un compas, un scanner infrarouge, des clés dont il faudra découvrir l'utilisation, ainsi que quelques rares réserves d'oxygène. Ce lointain futur fait la part belle à la technologie et vous ne survivrez que si vous l'utilisez avec rigueur.



Mise en scène de cinéma pour Project Firestart.



Infestation : réalisme maximal.



Total Eclipse : sobre, mais efficace.

On s'y croirait ?

Le réalisme n'est certes pas le point fort d'*Eye of Horus.* Ce jeu ne manque pas d'intérêt, mais la représentation en 2D et le manque de variété des décors ne stimulent guère l'imagination. On peut se prendre au jeu en dirigeant son personnage dans ce labyrinthe, mais à aucun moment on n'a l'impression d'y être vraiment.

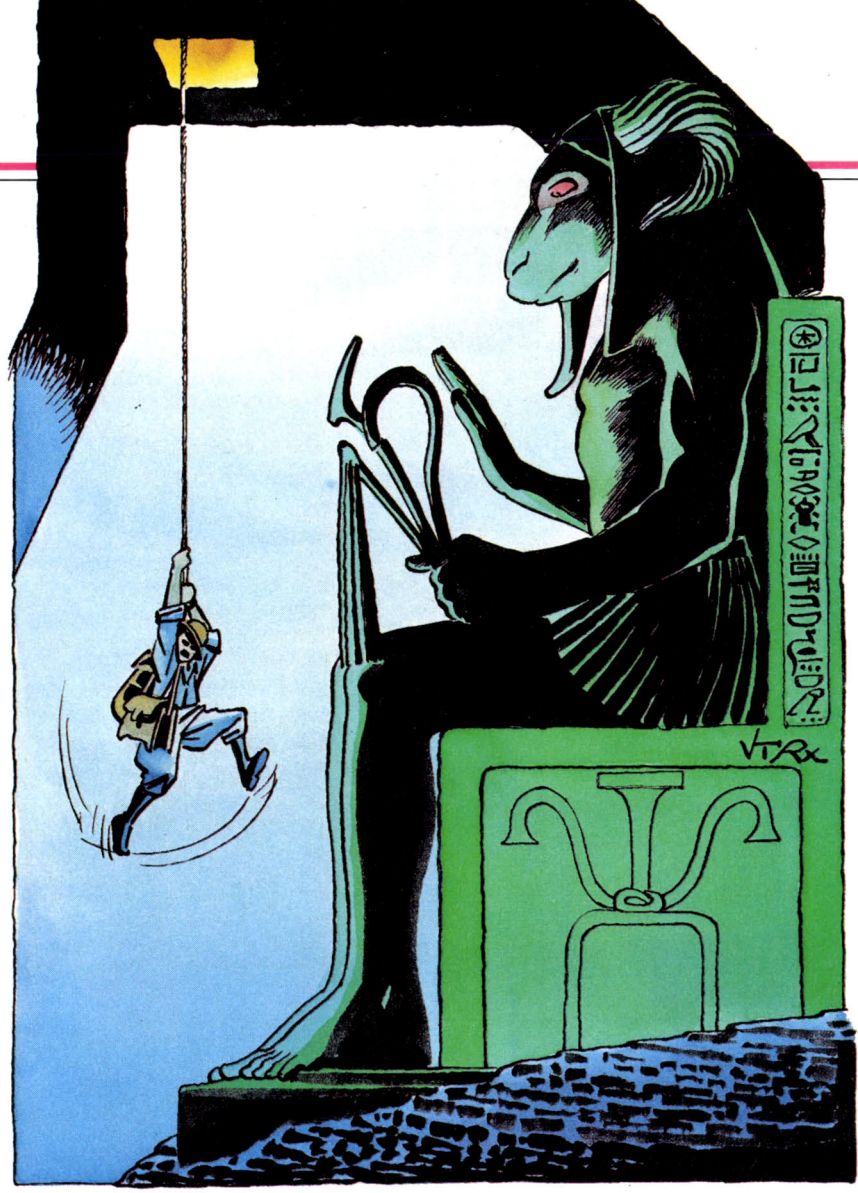
En revanche, *Total Eclipse* est totalement convaincant à ce niveau. La représentation de l'action en 3D surfaces pleines est particulièrement appropriée pour ce type de jeu. Le graphisme n'est pas extraordinaire, mais quelle impression de vécu ! Vous en oubliez qu'il s'agit d'un jeu... vous êtes à l'intérieur de la pyramide ! La grande innovation de ce programme est la liberté de déplacement, ainsi



que la possibilité de lever ou de baisser la tête, pour regarder en l'air ou à ses pieds. C'est une réussite totale sur le plan visuel. On pourrait juste regretter la sobriété des effets sonores, qui se limitent pratiquement aux battements de votre cœur.

Project Firestart pose un problème beaucoup plus délicat sur ce plan. Le réalisme est bien moins poussé que dans *Total Eclipse* : on ne s'y croit pas... on se croit au cinéma, à l'instar des programmes de LucasFilm ! Tout y est : une superbe mise en scène, des gros plans (on est particulièrement séduit lorsque l'action s'interrompt le temps d'une scène importante qui se déroule dans une autre partie du vaisseau). On a la même impression qu'en regardant un film réussi dans lequel on s'identifie au personnage principal. De plus, la bande sonore fort efficace souligne parfaitement bien les temps forts de l'action.

A l'instar de *Total Eclipse*, *Infestation* présente un réalisme assez extraordinaire. Dès les premières secondes de jeu, on ressent une grande impression de vécu, en explorant la surface de la planète, et le son de votre respiration dans le casque est vraiment oppressant. Une fois dans la base, l'action gagne encore en réalisme, grâce à quelques innovations. Tout d'abord, il est possible de manipuler les objets que l'on découvre au cours de son exploration. D'autre part, alors que dans tous les programmes de ce type il est impossible de voir ce qui se trouve dans la pièce suivante avant d'y être entré, dans *Infestation* c'est possible. Il est difficile de faire mieux au niveau du réalisme.



Réalisation

Le graphisme d'*Eye of Horus* est plaisant, mais les décors auraient gagné à être plus soignés. En effet, les salles se ressemblent toutes, et le jeu devient vite monotone. La bande sonore n'est pas particulièrement brillante non plus si bien que, en dépit d'indéniables qualités, ce jeu ne dégage pas une atmosphère très prenante.

Total Eclipse exploite beaucoup mieux ce sujet en or qu'est l'exploration d'une pyramide. Il faut dire que les auteurs de ce programme n'en sont pas à leur coup d'essai, car ils avaient déjà réalisé l'excellent *Driller*, qui fut le premier jeu d'exploration à tirer parti des capacités des 16 bits.

Les programmes d'Electronic Arts sont connus pour la qualité de leur réalisation et *Project Firestart* ne dément pas cette réputation. Ce jeu utilise au maximum les possibilités du *C 64* et il n'occupe pas moins de quatre faces de disquettes, ce qui n'est pas courant. La fenêtre graphique est un peu petite, mais les graphismes sont d'une grande finesse. L'animation est irréprochable, le scrolling fluide et la bande sonore envoûtante. On cherchera en vain le moindre défaut, car ce programme figure parmi les meilleures réalisations que l'on ait vues sur cette machine. Mais l'élément le plus séduisant de *Project Firestart* est indiscutablement la mise en scène cinématographique de l'action, qui en fait un programme unique en son genre.

Psygnosis n'a pas non plus l'habitude de bâcler ses réalisations et *Infestation* est un programme magnifique. L'animation en 3D surfaces pleines est dans le même registre que celle de *Total Eclipse* et il est difficile de départager les deux programmes à ce niveau. Toutefois, on peut accorder une certaine supériorité à *Infestation* pour la richesse des couleurs et la variété des décors. En revanche, on regrettera l'impossibilité de regarder vers le haut ou le bas, comme dans l'autre jeu. La bande sonore est aussi sobre qu'efficace et c'est la seule qui puisse rivaliser avec celle de *Project Firestart*. Le bruit de votre respiration, lorsque vous portez le casque, est une petite merveille qui, à elle seule, apporte une ambiance extraordinaire à cette exploration.

En conclusion...

Les deux meilleurs jeux d'exploration sont *Infestation* et *Total Eclipse* et il n'est pas évident de les départager. Il est indéniable que l'animation en 3D surfaces pleines est la technique qui offre la plus grande liberté dans ce type de programme et que le réalisme y gagne beaucoup. Seuls les spécialistes du genre pourront venir à bout de ces deux programmes, en raison de la complexité de certaines énigmes et de la taille du terrain à explorer. Finalement votre choix se fera en fonction de ce qui vous attire le plus, entre une pyramide du passé et une station spatiale du futur. Les fans du genre seront séduits par la richesse de ces deux jeux, qui figurent parmi les plus grandes réussites du genre. Seul *Mercenary*, le grand précurseur, offre une richesse du jeu équivalente, mais il faut bien reconnaître qu'il a pris un certain coup de vieux au niveau de la réalisation.

Quant aux néophytes, ils préféreront sans doute *Project Firestart*, un programme passionnant, tout en étant bien moins complexe, et où l'action joue un rôle plus important. Il offre un parfait compromis entre les jeux d'exploration et ceux d'arcade/aventure. La lanterne rouge de ce challenge est indiscutablement *Eye of Horus* car, bien qu'il soit assez intéressant, il ne peut sérieusement rivaliser avec ses concurrents. Il lui manque la vraisemblance et cette ambiance envoûtante des grands jeux d'exploration.

Alain Huyghues-Lacour

Canvas

Canvas n'est pas le premier logiciel de dessin sur *ST*, ni par l'ancienneté, ni par la puissance. Mais un certain classicisme dans la conception, allié à des fonctions 3D, à un module d'animation, et à une palette d'une grande richesse, en fait un excellent programme.



Cette superbe réalisation ne contient pourtant que seize couleurs.

Ce nouveau logiciel de dessin pour *Atari ST* est proposé par la société Microdeal, jusque-là plutôt spécialisée dans le jeu. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître car peu de logiciels peuvent se vanter d'approcher la richesse de *Canvas*. En effet, outre le dessin classique dans les trois résolutions, il offre un module pour la création et la visualisation d'objets en 3D, l'animation de sprites ou d'écrans et même le dessin en palette étendu (comme *Spectrum)* avec un choix de 512 couleurs sur *ST* et 4 096 sur *STE* ! C'est d'autant plus étonnant que toutes ces fonctions sont contenues dans à peine 62 Ko de programme. C'est dire la qualité de la programmation.

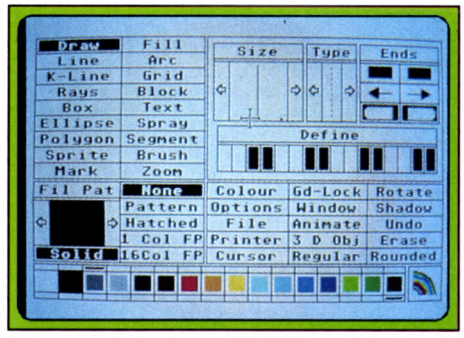
Le programme se présente à la manière de *Degas* et *Degas Elite*, avec un menu principal proposant les différentes fonctions, commutable avec l'écran de dessin par simple appui sur le bouton de la souris. La plupart des options de ce menu ouvrent un menu d'options complémentaires, lui aussi présent directement à l'écran, ce qui évite la cascade des sous-menus de certains programmes. *Canvas* peut travailler sur des écrans multiples (5 sur le *520* et 20 sur le *1 040*), chacun disposant de sa propre palette. Cette richesse se retrouve d'ailleurs au niveau des palettes puisque 64 vous sont proposées d'emblée, évidemment modifiables à loisir. *Canvas* dispose, bien entendu, des outils de dessin classique : dessin à



Ce n'est pas une digitalisation. Etonnant !

main levée, lignes jointives ou non, rayons, rectangles (aux angles arrondis éventuellement), ellipses, polygones (jusqu'à vingt côtés), arcs de cercle et camemberts. En revanche, on regrettera l'absence de B-splines (courbes déterminées par un certain nombre de points d'ancrage, le déplacement de ces points modifiant l'aspect de la courbe) qui s'avèrent si pratiques dans certains cas. Les lignes offrent les multiples options du GEM : épaisseur du trait, type de trait (continu ou discontinu, redéfinissable), extrémités. Les figures fermées peuvent être remplies dès leur création par un large choix de trames et motifs monochromes ou multicolores, certaines étant redéfinissables et d'autres non. Bien évidemment, un large choix d'outils ou de fonctions complémentaires complètent le dessin classique. On peut ainsi dessiner en utilisant comme pinceau l'un des 16 sprites redéfinissables, l'une des « marques » (ne pouvant pas être remplies), ou même à l'aide d'un bloc quelconque prédéfini. Le spray est paramétrable en taille et en débit mais ne peut pas pulvériser de motif. Le zoom de grossissement variable offre un mode temps réel qui permet d'observer une vue un peu agrandie de la zone du curseur sans quitter l'image d'ensemble. Vous disposez encore de huit grilles paramétrables destinées à faciliter la construction des images géométriques, de l'ombrage automatique, d'un mode clipping pour n'activer qu'une partie du dessin (le reste demeurant intouchable) et de différents modes d'images en miroir ou de dessin (remplacement, ou, ou exclusif, etc.).

Les options texte sont assez complètes avec diverses tailles de caractères et d'effets et l'écriture selon les quatre directions. Toutefois, le remplissage automatique des lettres par un motif de son choix ou l'accès à un plus grand nombre de fontes auraient été les bienvenus. Le cyclage des couleurs est réglable en vitesse et en direction



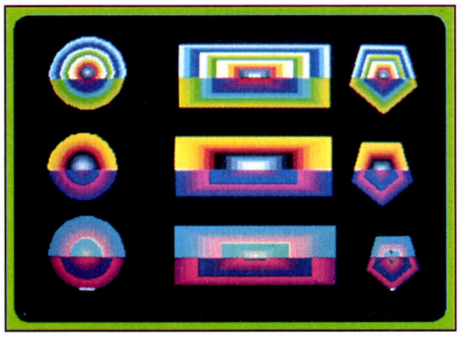
Le menu principal et ses multiples options.



L'éventail des sprites prêts à être animés.

et fonctionne à la fois à la visualisation ou pendant le tracé. Cela permet d'obtenir de superbes effets à peu de frais. Les déformations d'images utilisent le système des blocs (pouvant aller jusqu'à la taille écran). La capture de ces blocs obéit au classique rectangle de délimitation, mais on aurait aimé trouver le mode « lasso » qui permet de capturer des zones de contours quelconques.

Les déformations s'exécutent rapidement et sont variées : angulation verticale ou horizontale, retournement, rotation, déformation selon un axe, pixellisation, modification de taille avec conservation éventuelle du rapport longueur-largeur. *Canvas* offre un gestionnaire de disque



Changement de palettes multiples.

complet avec formatage, effacement et changement de nom des fichiers. Outre son format propre compacté ou non, il accepte les images Neo, Degas et IMG. Le côté impression n'a pas été oublié et le programme pilote les imprimantes monochromes classiques ou couleurs (LC 10), y compris pour les images en couleurs étendues (plus de seize). Le nombre de passages peut aller jusqu'à six, vos documents étant alors d'excellent rendu, au prix évidemment d'un long temps d'impression. *Canvas* est donc déjà bien riche dans le domaine du dessin classique.

Des modules complémentaires

Le module 3D fonctionne selon le principe des lignes constituantes, ce qui est nettement moins pratique que celui des faces généralement en usage, d'autant que les seules figures prédéfinies sont les polygones. En revanche, il accepte de travailler sur 8 objets simultanément, chacun d'eux pouvant avoir jusqu'à 256 lignes de construction. Si la création des objets 3D est loin d'être évidente selon cette méthode, la visualisation de l'objet est très correcte. En dehors des faces cachées non calculées, *Canvas* vous permet de zoomer, de modifier l'inclinaison selon un axe quelconque, de choisir la perspective ou de vous déplacer autour de l'objet pour le contempler sous toutes les coutures.
Le module d'animation accepte de travailler sur 32 séquences de sprites, chacune contenant bien sûr différentes images (jusqu'à mille images pour le tout). Comme les sprites ne sont pas limités en taille, vous pourrez ainsi réaliser une animation occupant la totalité de l'écran. Ce module ne facilite pas la création automatique d'animations comme certains autres programmes (*CyberPaint* par exemple). Il se contente d'afficher les images ou sprites déjà créés en définissant la séquence, la vitesse d'affichage, la répétition, etc. En dépit de ses limitations, il pourra rendre de grands services pour l'animation de sprites.
Le dernier module est le plus étonnant. Il permet de dépasser la limite fatidique des seize couleurs simultanées à l'écran. *Canvas* accepte de changer de palette toutes les quatre lignes verticales. On dispose ainsi de 800 couleurs à l'écran. Les *ST* n'offrant qu'une palette de 512 couleurs, seuls les *STE* seront à même de révéler l'intégralité de ces 800 coloris. La mise en œuvre est très simple. Il suffit de choisir une nouvelle palette et de définir la hauteur à partir de laquelle l'image sera affectée. Vous pourrez bien sûr répéter le processus pour multiplier le nombre des couleurs. Ce système est moins souple que celui de *Spectrum* car tous les points inclus dans ces quatre lignes minimales seront limités à l'une des seize couleurs de la palette courante. Pourtant il s'avère déjà bien pratique et donne de bons résultats si les images ont été pensées dans ce sens avant leur création.
En conclusion, *Canvas* est un excellent programme de dessin classique que ses modules complémentaires de dessin 3D, animation et couleurs étendues rendent particulièrement complet, même s'ils ne peuvent pas concurrencer les programmes spécifiques tels que *Spectrum*. Le manuel, assez complet mais en anglais, est proposé sous forme d'une aide en ligne, mais il est préférable de le tirer sur imprimante (disquette Microdeal pour *Atari ST* ; prix : nc).

Jacques Harbonn

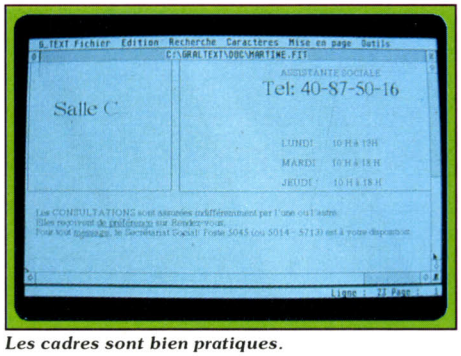


Encore une Ferrari, mais avec palette étendue.

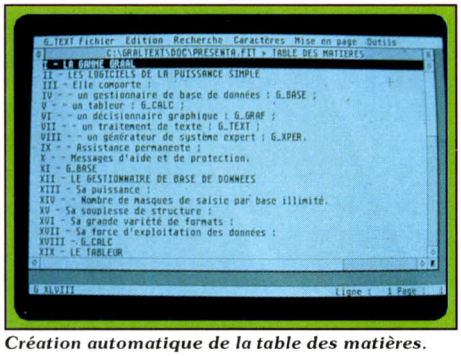
Graal Text

Traitement de texte plus axé sur la présentation des textes que sur la composition, *Graal Text* fait plutôt bonne figure sur un marché encombré. La fonction Undo — avec rappel sur cinquante opérations ! — y est sûrement pour quelque chose...

L'heure est aux traitements de texte graphiques sur *ST*. Aussi, après *Script* présenté le mois dernier, c'est au tour de *Graal Text* de se retrouver sur la sellette. Le programme fonctionne indifféremment en moyenne ou haute résolution. Les deux disquettes fournies sont double face mais un échange contre des disquettes simple face est possible sur simple demande auprès du distributeur Profil.
L'installation sur disquette ou disque dur est très simple, le programme d'installation se chargeant de la recopie des fichiers concernés en fonction de votre configuration.



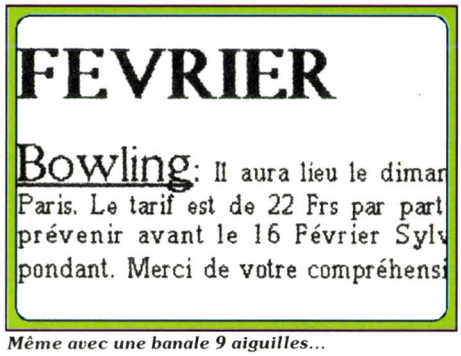
Les cadres sont bien pratiques.



Création automatique de la table des matières.

Graal Text est un traitement de texte graphique fonctionnant sous GDOS avec ses avantages et ses limitations. Outre la police système du *ST*, il dispose de deux autres polices proportionnelles, Swiss et Dutch, déclinées en sept tailles différentes (de 10 à 48 points), ce qui est largement suffisant pour la plupart des applications courantes. Les attributs habituels (gras, souligné, italique, exposant, indice) sont disponibles. Le programme permet de travailler sur quatre documents simultanément avec éventuel échange de données entre ces documents. La frappe s'effectue bien évidemment au kilomètre avec possibilité de césure automatique mais elle souffre du ralentissement induit par GDOS, les caractères apparaissant avec un petit retard à l'écran en cas de frappe rapide. Toutefois les lettres tapées ne sont pas perdues quelle que soit la vitesse de frappe. Il est heureusement possible de remédier à ce ralentissement en recourant à des utilitaires tels que G Plus + et/ou Turbo ST. Les accents circonflexes et trémas sont gérés en touche morte, ce qui est de loin le plus pratique. *Graal Text* dispose d'une gamme complète de commandes de déplacement au sein du texte (caractère, mot, ligne, écran, document) grâce à l'utilisation du clavier numérique configuré à la manière d'un *PC*. Ce système requiert une certaine habitude mais s'avère bien pratique à l'usage. Le clavier numérique peut retrouver sa fonction première par simple passage en majuscule et le déplacement se faire de manière classique, à la souris, en utilisant les ascenseurs.
Revenons à la césure automatique. Au cours de mes essais, je n'ai relevé aucune erreur de césure, ce qui est un bon point, étant donné la multiplicité

des exceptions de la langue française. La mise en page s'effectue selon le classique système des règles. Celles-ci permettent de définir les marges droite et gauche, les indentations de paragraphe, les tabulations, l'interlignage, la césure automatique et le type de formatage : gauche, droit, centré ou justification complète, même avec les polices proportionnelles. On dispose bien sûr du couper-copier-coller, avec possibilité de modifier le contenu du presse-papier avant de le recopier. La recherche-remplacement offre certaines facilités (« ? » et « * ») pour simuler un caractère ou une chaîne quelconque mais il est



Même avec une banale 9 aiguilles...

impossible de travailler sur certains caractères spéciaux tels que le retour à la ligne.
Graal Text dispose d'un certain nombre d'options complémentaires dont certaines sont tout à fait originales. Les hauts et bas de page peuvent être librement définis avec inclusion de graphiques, mais seuls les hauts de page apparaîtront au sein du document à l'écran. On peut induire un saut de page ou définir le type de numérotation (chiffres arabes ou romains, lettres, majuscules ou minuscules) utilisé pour la table des matières (nous y reviendrons). Pour intégrer des graphiques, il suffit de tracer le cadre où devra se



... des sorties papier de qualité.

placer le dessin (au format GEM seulement). Le dessin étant considéré comme un caractère, on peut lui faire subir des alignements. On peut encore tracer un cadre autour d'une portion de texte (mais il existe une bogue à ce niveau, le cadre s'imprimant à une place différente de sa représentation à l'écran) ou observer une vue réduite de la page avant impression.
Graal Text dispose de l'enregistrement facile de macro-commandes, du publipostage automatisé et de la création facilitée d'un index. La création d'une table des matières peut s'effectuer entièrement automatiquement, le programme repérant de lui-même les têtes de chapitres.

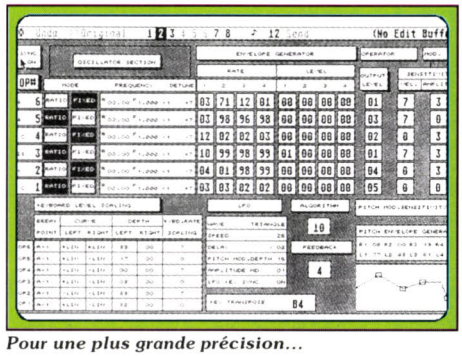
L'agencement de cette table des matières est modifiable, ces modifications se répercutant directement sur le texte. J'ai gardé le meilleur pour la fin. *Graal Text* dispose d'une possibilité unique dans l'univers des traitements de texte : un Undo qui peut revenir sur cinquante opérations successives ! Cette option se révèle très pratique, en particulier lors de la phase de mise en page pour revenir sur un ordre malheureux. Le menu Options permet de définir l'intervalle entre les sauvegardes automatiques, la conservation de la version précédente, et le paramétrage de la taille du papier en caractères ou milimètres selon le mode d'impression utilisé. *Graal Text* accepte tous les documents au format ASCII et les sauvegarde lui-même selon un mode particulier : il sauvegarde en fait deux fichiers, un fichier ASCII pur contenant votre texte et un fichier complémentaire contenant les informations de formatage, d'attribut, de style, de table des matières et d'index. L'impression peut se faire en mode caractère classique ou en mode graphique, beaucoup plus lente mais garante d'excellents résultats même avec une banale 9 aiguilles. Il est regrettable en revanche que seuls les drivers pour Epson FX80 et Atari SMM804 soient fournis. Toujours au chapitre des doléances, on pourra regretter l'absence d'indicateur de position du curseur au sein de la ligne, de dictionnaire, de glossaire et de notes de bas de page. En conclusion, *Graal Text* apparaît comme un excellent choix pour qui veut présenter efficacement lettre ou rapport mais les limitations mentionnées gêneront le documentaliste ou l'étudiant en thèse (disquettes Profil pour *Atari ST* ; prix : F).

Jacques Harbonn

GenEdit

Le progrès ne connaît pas de limite : voici venu le temps du générateur d'éditeurs ! il s'agir en l'occurrence d'éditer des sons MIDI puis de les modifier et de les stocker grâce à des utilitaires appropriés. Un outil maniable et performant que son prix réservera aux passionnés en quête de nouveaux sons.

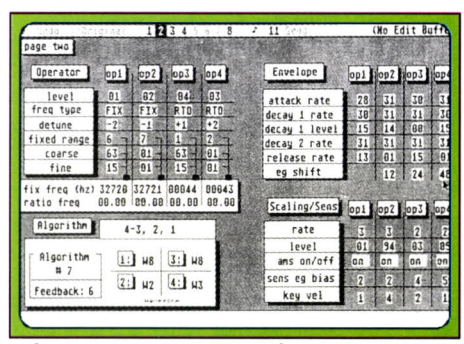
Ce logiciel allie originalité et maniabilité. Il s'agit d'un outil de bureau réservé aux amateurs de MIDI et possesseurs bien sûr d'au moins un instrument compatible avec cette fabuleuse norme ! Rappelons d'abord brièvement le fonctionnement d'une configuration MIDI de base. Votre *ST*, connecté à un synthétiseur, va vous permettre de modifier, de stocker ou de créer des sons en mode plein écran. Si l'on peut,



Pour une plus grande précision...

sur la plupart des synthés, modifier les sons ou en créer de nouveaux, les manipulations sont souvent fastidieuses. Il existe alors des éditeurs fonctionnant sur *ST*. Mais il faut posséder un éditeur pour chacun de vos synthés ou expenders ! C'est cher et surtout peu maniable. *GenEdit* révolutionne l'édition de sons sur *ST*. Ce programme vous propose en effet de créer vous-même vos éditeurs de sons. Dans un premier temps, l'utilisateur peut faire appel aux tableaux pré-programmés inclus sur les disquettes du soft. Il va, par exemple, mettre en place diverses fenêtres. Sur l'une, il contrôlera l'enveloppe du son ; sur l'autre, les différents paramètres internes au synthé. Il ajoutera ensuite des commentaires texte, autant de curseurs, de potentiomètres qu'il le désire. *GenEdit* permet ainsi de sauvegarder plusieurs tableaux de travail. Tous ces utilitaires d'édition sonore seront bien sûr compatibles entre eux, puisqu'appelés, à la base, par un seul soft. Décrire toutes les fonctions de *GenEdit* serait difficile. Sachez seulement qu'il n'existe, a priori, pas de limite à la mise en place d'éditeurs de sons, de mini table de mixage, etc. Le soft reste toujours maniable. Il est relativement facile à prendre en main, même si sa notice n'est pas traduite de l'anglais. Il s'agit selon moi d'un programme très performant qui facilitera la vie des adeptes du MIDI. En revanche, l'investissement qu'il implique ne se justifie à mon sens que si vous possédez plusieurs synthés, que vous êtes passionné par la recherche sonore et que votre configuration compte un disque dur (pas obligatoire mais vraiment pratique pour le maniement de plusieurs banques de sons) (disquette Hybrid Arts, distribuée par Upgrade/Fost, *Atari ST*, prix : F).

Olivier Hautefeuille



... les menus sont assez complexes.

Amiga Audio Digitisers

Destinée à tous ceux qui aiment tripoter les sons sur *Amiga*, l'interface Audio Digitisers se pare désormais d'une sortie parallèle et d'un potentiomètre pour régler le niveau sonore.

Voici la toute dernière version du sampler de Trilogic présenté dans la rubrique Création du n° 76 de *Tilt*. Si elle apparaît sous la même forme que son prédécesseur, cette interface propose deux atouts supplémentaires. Tout d'abord, un potentiomètre permet désormais de régler le niveau d'entrée de votre source sonore, walkman, chaîne stéréo, etc. Deuxième « plus », vous pourrez laisser Audio Digitisers branché en permanence sur le port parallèle de votre *Amiga*. En effet, l'interface offre une « prise de sortie » où l'utilisateur connectera par exemple son câble d'imprimante. Avec ces améliorations importantes, Audio Digitisers devient plus facile d'utilisation et les fanas de la digit se passeront ainsi de bien des manipulations... Un bon produit, compatible avec la grande majorité des



Amiga Audio Digitisers : un produit jovial.

softs de traitement sonore (interface et disquette Trilogic/Bus +, pour *Amiga* ; prix : D).

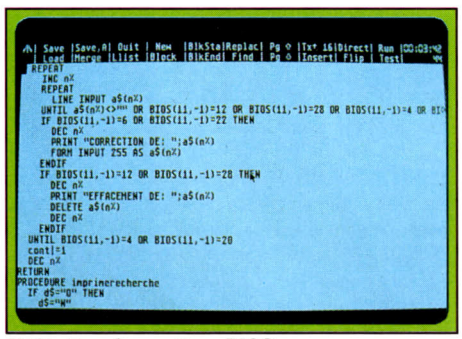
Olivier Hautefeuille

Gfa basic 3.5

Le best-seller des basic sur *Atari ST* ne cesse de grandir : les mises à jour se succèdent, preuve de la suprématie du *GFA basic*. Les améliorations apportées par la version 3.5 vont encore renforcer cette hégémonie.

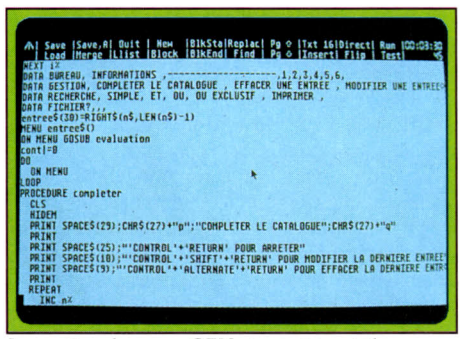
Les versions 3.5 du basic GFA et de son compilateur sont désormais disponibles. Le manuel n'explique que les nouvelles possibilités de la version 3.5. Aussi est-il indispensable de posséder le manuel d'une version précédente pour connaître la syntaxe des 400 commandes de ce riche langage. En contrepartie, le prix de cette mise à jour est compétitif. Il aurait cependant été judicieux de proposer un autre pack comprenant le manuel complet pour les nouveaux venus. Dans cette nouvelle version, l'éditeur a encore été amélioré. Le scrolling arrière est plus rapide et gère les tabulations de manière plus complète. Les fonctions peuvent maintenant être repliées tout comme les procédures. En théorie, la recherche d'une chaîne de caractères peut s'effectuer sur fonctions et procédures repliées, mais cette option a refusé de fonctionner sur l'exemplaire de test. L'interpréteur dispose de quelques nouvelles fonctions. Les matrices sont gérées directement grâce à des fonctions spécifiques : initialisation, inverse, opérations arithmétiques, transfert et copie de matrices, etc. On trouve encore les factorielles, le calcul des combinaisons et permutations et la redéfinition des pointeurs sur les zones de données. Ces nouvelles fonctions seront d'une grande utilité pour le calcul vectoriel ou la gestion d'objets 3D. Le compilateur a été revu et corrigé et prend évidemment en charge les 40 nouvelles fonctions. La majorité des bogues que nous déplorions dans les versions précédentes ont été fixées. Au cours de mes essais, je n'ai pu en découvrir qu'une, d'ailleurs mineure : lors de l'utilisation de l'instruction LINE INPUT, le texte de la question n'est pas suivi d'un espace et d'un point d'interrogation comme dans l'interpréteur, ce qui oblige à les rajouter avant compilation. Une mise à jour importante qui simplifiera encore la vie des programmeurs (disquettes et manuel Micro Applications pour *Atari ST* ; prix : C).

Jacques Harbonn



```
REPEAT
  INC a%
  REPEAT
    LINE INPUT a$(n%)
  UNTIL a$(n%)<>"" OR BIOS(11,-1)=12 OR BIOS(11,-1)=28 OR BIOS(11,-1)=4 OR BI
  IF BIOS(11,-1)=6 OR BIOS(11,-1)=22 THEN
    DEC n%
    PRINT "CORRECTION DE: ";a$(n%)
    FORM INPUT 255 AS a$(n%)
  ENDIF
  IF BIOS(11,-1)=12 OR BIOS(11,-1)=28 THEN
    DEC n%
    PRINT "EFFACEMENT DE: ";a$(n%)
    DELETE a$(n%)
    DEC n%
  ENDIF
UNTIL BIOS(11,-1)=4 OR BIOS(11,-1)=20
cont!=1
DEC n%
RETURN
PROCEDURE imprimerecherche
  IF g$="O" THEN
    g$="N"
```

Utilisation des routines BIOS.



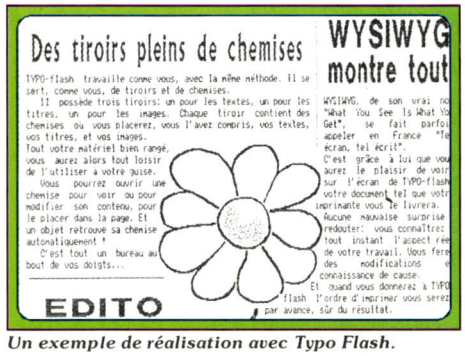
```
NEXT i%
DATA BUREAU, INFORMATIONS ,-------------------,1,2,3,4,5,6,
DATA GESTION, COMPLETER LE CATALOGUE , EFFACER UNE ENTREE , MODIFIER UNE ENTREE
DATA RECHERCHE, SIMPLE, ET, OU, OU EXCLUSIF , IMPRIMER ,
DATA FICHIER?,,,
entree$(20)=RIGHT$(a$,LEN(a$)-1)
MENU entree$()
ON MENU GOSUB evaluation
cont!=0
DO
  ON MENU
LOOP
PROCEDURE completer
  CLS
  HIDEM
  PRINT SPACE$(25);CHR$(27)+"p";"COMPLETER LE CATALOGUE";CHR$(27)+"q"
  PRINT
  PRINT SPACE$(25);"'CONTROL'+'RETURN' POUR ARRETER"
  PRINT SPACE$(10);"'CONTROL'+'SHIFT'+'RETURN' POUR MODIFIER LA DERNIERE ENTREE
  PRINT SPACE$(9);"'CONTROL'+'ALTERNATE'+'RETURN' POUR EFFACER LA DERNIERE ENTR
  PRINT
  REPEAT
    INC n%
```

La gestion du menu GEM revue et corrigée.

Typo Flash

Typo Flash se pose comme un soft d'apprentissage à la mise en page. Voilà une mission ambitieuse, soit, mais est-ce vraiment de la PAO ?

Typo Flash est l'adaptation pour *PC* de *Typo 7*, un logiciel développé d'abord pour le *TO 7*. Présenté comme un logiciel de PAO (Publication assistée par ordinateur), *Typo Flash* est en fait à la fois plus et moins que cela. Plus par son aspect pédagogique, qui présente la mise en pages comme un enchaînement de tâches précises.



Un exemple de réalisation avec Typo Flash.

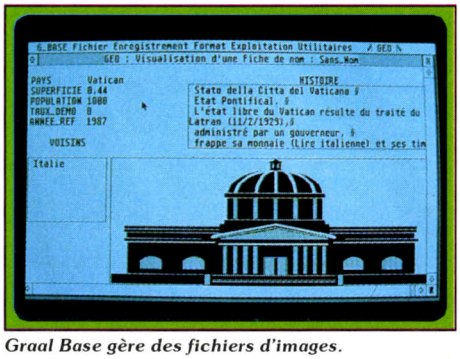
Moins, parce qu'il possède à peine le strict minimum qui permet de le considérer comme un logiciel de PAO. *Typo Flash* est basé sur trois notions principales (tiroirs, chemises et objets) qui rappellent grosso modo une armoire de rangement. Cette armoire imaginaire comporte trois types de tiroirs : textes, titres et images. Dans ces tiroirs, sont rangées des chemises qui, au démarrage, sont vides. Ces chemises contiennent, selon le tiroir où elles se trouvent, des objets d'un type précis : objet-texte, objet-titre, objet-image. Le document final formera une page dans laquelle on va insérer tour à tour un titre, un ou plusieurs textes et les images.

Une page entière se compose de 96 colonnes sur 80 lignes. Mais l'écran de travail permet de visualiser que 76 colonnes sur 15 lignes.
L'éditeur de titres permet de jouer sur la hauteur et la largeur, avec quatre polices au choix.
L'éditeur de textes, plus que rudimentaire, ne possède qu'une seule police de caractères standard. L'éditeur d'images permet d'aller chercher dans une banque d'images, très réduite, les illustrations que l'on souhaite insérer. Il est possible cependant d'importer dans *Typo Flash* des images créées sous GEM, *Paintbrush* ou *Windows Paint*. Mais il faut faire attention à la taille des images que vous décidez d'importer. Il est même possible d'importer des textes sauvegardés en ASCII.
Le premier travail consiste à placer des marqueurs de colonnes. L'une des rares originalités de *Typo Flash* est que le nombre de colonnes n'est pas limité. Il faut ensuite créer titres et textes, puis sélectionner les illustrations à inclure dans la page. Ce travail réalisé, la mise en page peut commencer. Les textes s'installent en automatique ou ligne par ligne et peuvent être corrigés directement. Les images, habillées ou non habillées par du texte, ne sont pas affectées par le colonnage et se placent donc n'importe où sur la page. Des filets sont disponibles pour entourer éventuellement textes ou images.
L'ergonomie de *Typo Flash* est du type icônes-souris, avec des raccourcis claviers pour les utilisateurs réticents à l'emploi de la petite bestiole. Les icônes ne sont pas des plus explicites, mais, par un heureux hasard, un rappel texte en haut de l'écran permet de comprendre leur signification, et la touche F1 *(Help)* intitulée SOS, en regardant bien, est toujours disponible.
A un prix défiant toute concurrence, *Typo Flash* est plus un soft d'introduction à l'apprentissage de la mini-PAO — une page à la fois — qu'un réel outil de mise en page (deux disquettes pour *PC* chez Nathan Logiciels, prix : D).

Jean-Jacques Carron

Graal Base

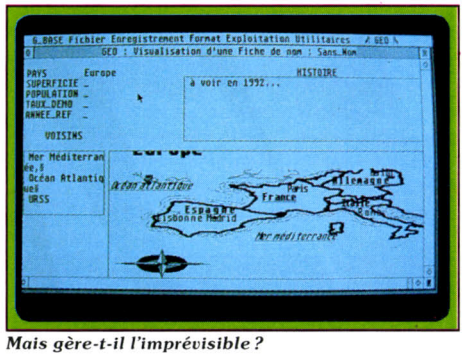
Difficile de combiner puissance et facilité d'emploi dans une gestion de base données. C'est pourtant ce que réussit *Graal Base*, malgré des imperfections de détail.



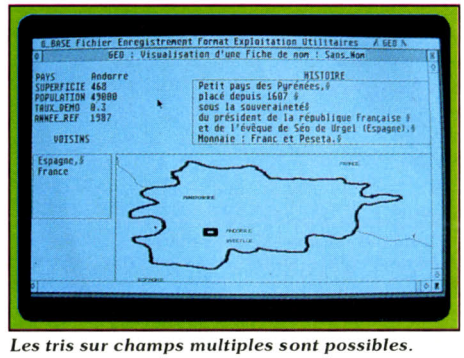
Graal Base gère des fichiers d'images.

Que ce soit pour gérer une bibliothèque, une logithèque, une vidéothèque ou toute autre collection ou nombre important d'éléments, le gestionnaire de bases de données offre une bonne solution. Mais il n'est pas toujours facile de se décider entre un logiciel facile d'emploi, mais aux fonctions limitées, et un logiciel plus puissant mais qui demande de longues heures de prise en main. *Graal Text* réussit à combiner les deux et présente, de ce fait, une nouveauté sur *ST*.
L'installation, assez longue, s'effectue cependant très simplement en répondant aux questions du programme d'installation. Celui-ci se charge alors de recopier les fichiers indispensables en fonction de votre configuration (écran, imprimante, nombre et type de drives). Le programme accepte de travailler simultanément sur plusieurs bases, leur nombre d'enregistrement n'étant pas limité. Contrairement à la plupart des autres gestionnaires de données, la création d'une nouvelle base s'avère ici rapide et simple. Il suffit de définir la structure de la base en tapant l'intitulé des différents éléments que vous désirez y faire figurer (par exemple nom, prénom, adresse, téléphone pour un répertoire de correspondants). On vous demande alors de définir la clé primaire, c'est-à-dire le type de données qui permettra de différencier les différents enregistrements. Cette clé primaire a son importance car deux enregistrements ne peuvent avoir la même clé primaire. Dans notre exemple, le nom seul peut ne pas suffire (homonymes). Il faudra lui adjoindre par exemple le prénom et le numéro de téléphone.
Le programme reconnaît automatiquement le type de données attribuées (alphanumérique, numérique, logique, date, heure). *Graal Base* est aussi capable d'intégrer des fichiers texte (jusqu'à 64 K chacun) ou des images au format IMG. Certains champs peuvent être constitués du résultat d'une opération sur les données d'un ou de plusieurs autres champs. Une fois votre base de données constituée, vous pourrez la visualiser de plusieurs manières : fiches, tableau, étiquettes (visualisation simultanée de plusieurs fiches) et rapport (mise en page précise et possibilité de combiner les tris pour faire apparaître cumuls et totalisations statistiques sur certains champs). Selon le type de données que vous traiterez, vous pourrez modifier la présentation des fiches ou des tableaux par exemple. Cela s'effectue encore de manière simple. Vous pourrez ainsi positionner à loisir sur la fiche l'intitulé et la donnée, et agrandir à la taille voulue la fenêtre d'un champ texte ou image pour qu'il apparaisse directement à la consultation. L'intérêt d'une base de données est, bien sûr, d'effectuer facilement toutes sortes de recherches. La plus simple consiste à faire défiler les fiches une à une, mais, si vous connaissez l'intitulé exact de la clé primaire, vous pourrez appeler directement la fiche correspondante en passant par la recherche. Vous pourrez aussi effectuer un tri sur un nombre variable de champs, en ordre croissant ou décroissant, ou encore utiliser la sélection. Cette méthode est de loin la plus riche et autorise des recherches multifactorielles de grande précision. Il vous faudra auparavant définir l'ensemble des critères (comparaison d'un champ avec un nombre donné par exemple) de votre recherche. Les options sont vastes à ce niveau : opérateurs logiques, comparaisons de tous types, fonctions mathématiques et statistiques complètes. C'est surtout dans ce type de recherche que le gestionnaire de données revèle toute sa puissance et montre sa grande supériorité face à une recherche manuelle. En effet, s'il est facile de retrouver une fiche dans un classeur bien rangé, le problème est tout autre si l'on veut par exemple sélectionner rapidement les pays ayant une certaine population, une certaine superficie, certains voisins et d'un type géographique donné. *Graal Base* présente d'autres atouts tels que la fusion (copie de données d'une base source dans la base courante) ou la jonction qui autorise la création d'une nouvelle base à partir de deux autres, reliées par un lien. La sauvegarde s'effectue selon un format spécifique ou sous l'universel format ASCII pour permettre l'exploitation par d'autres programmes.
L'impression est un autre point fort de *Graal Base*, bien que seuls les drivers pour Epson FX80 et Atari SMM804 soient fournis. Elle peut se faire en mode texte classique ou en mode graphique avec deux types de fontes (Swiss et Dutch) et six corps différents (de 10 à 36 points). En conclusion *Graal Base* est un excellent produit qui ne pèche que sur deux points : sa notice parfois un peu obscure et son prix élevé (disquette Profil pour *Atari ST* ; prix : F).

Jacques Harbonn



Mais gère-t-il l'imprévisible ?



Les tris sur champs multiples sont possibles.

DÈS SEPTEMBRE
chez votre revendeur

Nintendo®

agréé



GAME BOY

LE NEC PLUS ULTRA DE LA CONSOLE PORTABLE

à 590F !



Inclus dans le prix :

- ***LE JEU TETRIS (EXCLUSIVITÉ NINTENDO SUR CONSOLE)***
- ***DES ÉCOUTEURS STÉRÉO***
- ***LE CABLE VIDÉO-LINK PERMETTANT DE RELIER 2 GAME BOYS ENTRE-EUX ET DE DISPUTER DES PARTIES ACHARNÉES.***

Plusieurs titres immédiatement disponibles parmi lesquels :
Super Mario Land, Solar Striker, Kwirk, Tennis, Alleyway, Golf... à moins de 200 francs

GAME BOY : *OU VOUS VOULEZ, QUAND VOUS VOULEZ !*

Nintendo®

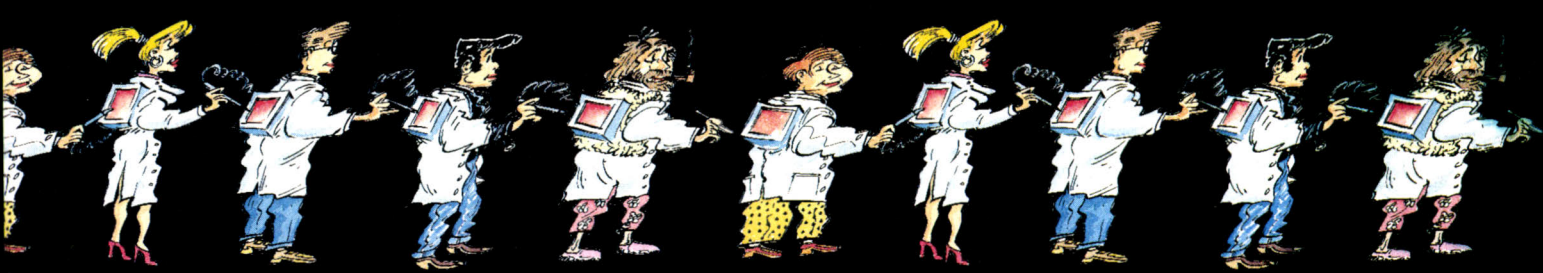
FJORD SA • RCS NANTERRE B 345 087 134

Les dieux du pixel

Pendant deux semaines, *Tilt* a rencontré pour vous les meilleurs graphistes français du moment. Le but de l'opération, faire toute la lumière sur cette profession passionnante et communiquer aux lecteurs férus de pixels quelques recettes magiques... Agés de vingt à trente-quatre ans, ceux qui ont fait *B.A.T., les Voyageurs du temps* ou *Tennis Cup* sont passionnés par le dessin sur micro. Plus que tout, c'est l'animation et les nouvelles techniques de dessin qui les poussent tous les jours à faire mieux... Ce dossier se décompose donc en plusieurs parties : comment travaillent les dieux du pixels, comment vivent-ils leur passion et pour quel salaire ? Suivent enfin huit astuces « pro » pour les accros de la palette et du pinceau.

Cet écran est l'œuvre d'Eric Chahi, le graphiste des Voyageurs du temps. Non, vous ne le verrez jamais dans un soft. En revanche, sachez qu'il a permis à Eric de prouver à Delphine ses qualités de peintre et décrocher le contrat qui fait aujourd'hui de lui un homme heureux et... riche !





Qui sont-ils, que font-ils et comment le font-ils ? Les graphistes de la micro ludique nous font vibrer un peu plus tous les jours. Pour l'équipe de *Tilt* et tous ses lecteurs, quoi de plus naturel que de chercher à comprendre, à connaître ces dieux du pixels, ces magiciens de la loupe. Huit des plus grands graphistes français du moment analysent leur profession, nous dévoilent leurs techniques, nous font part de leur passion, la nôtre aussi, celle du jeu. Pour décrire au mieux ce que représente le métier de graphiste micro ludique, il nous a semblé important d'aborder les phases de travail dans l'ordre chronologique de la mise en place d'un programme. Nous vous dévoilerons ensuite quelques aides techniques qui, nous l'espérons, faciliteront vos propres travaux. Enfin, huit « fiches d'identité » pour mieux cerner les hommes et les femmes qui travaillent... pour vous ! Avant de commencer l'aventure, une petite remarque. De toutes les sociétés contactées pour la mise en place de ce dossier, seule Titus n'a pas souhaité nous accorder d'entretien. Dommage !

La création d'un logiciel de jeu est issue du travail de trois personnes distinctes, un scénariste, un graphiste et un programmeur. Il ne faut pas croire pour autant que le travail du graphiste se borne à dessiner ce que scénariste et programmeur commandent. Très souvent, c'est dès le début de l'aventure, dès les premières réflexions, qu'il intervient en réalité.

Première étape rechercher la « vue »

Cette fameuse « vue », sur laquelle ont insisté tous les graphistes interviewés, suit directement l'étude du scénario. Pour un soft d'arts martiaux par exemple, la question est la suivante : « Le ring sera-t-il vu de face, de côté, de haut ? ». Question évidente, bien sûr, mais dont la réponse incombe très souvent au graphiste. C'est lui qui va le plus souvent proposer des ébauches papier, parfois un dessin complet de l'écran de jeu principal. Pour la création d'un soft, il vous faudra donc dessiner un écran de base, définir un scrolling (soft d'action), définir aussi les échelles de taille des personnages et calculer le nombre de positions (animation). Sur les *story board* que nous vous présentons en illustration, cette dominance du graphisme comme base de réflexion est évidente. Sans remettre en doute l'importance du scénario, et plus tard de la programmation, c'est donc le graphisme qui est à la base même du jeu, ce que l'on montre pour vendre un projet, l'esquisse qui permet vraiment de se lancer dans la réalisation du projet. Pour beaucoup de graphistes interrogés, il s'agit d'une étape de réflexion parfois longue où le travail d'équipe a son importance. A ce titre, il existe une règle d'or que se devra de respecter tout créateur en herbe : il faut absolument être au courant de tous les softs qui sortent sur le marché, observer leur « vue », leur concept graphique, et bien sûr tenter d'en inventer de nouveaux, de miser sur l'originalité dès que c'est possible. Cette notion de « vue » est cependant moins fondamentale dans la réalisation des jeux d'aventure. Il s'agit plus, dans ce dernier cas, de coller à une ambiance visuelle, de respecter l'idée mise en place par le scénariste.



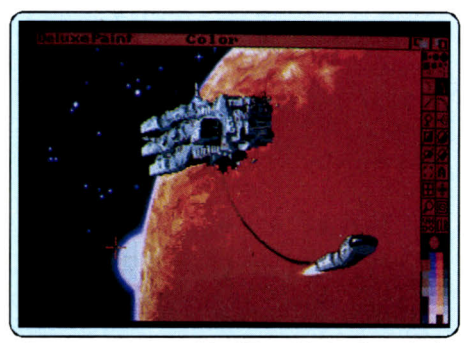
A droite, voici sans doute l'un des plus beaux écrans de Stéphane Polard qui travaille actuellement sur la suite de Maupiti Island, Soukiya. Il a dû faire un important travail de recherche de documentations pour mieux rendre ce temple et de tous les décors de cette future aventure. Sur ce même écran, quatre blocs d'animation ont quasiment doublé le travail du graphiste. Les quatre photos qui s'enchaînent ici montrent bien, quant à elles, la progression du dessin, du tracé fil de fer au travail final de la matière. On y voit la recherche de perspective, le choix des palettes pour l'ambiance visuelle et le décor qui prend forme peu à peu. Cela représente, en fait, plusieurs jours de travail, mais avec le plaisir secret du résultat final.

Une préparation poussée

Pour ne pas perdre de temps lors de la phase de réalisation, graphiste, scénariste et programmeur vont établir un cahier des charges. Pour les décors, les sprites et la animations, le graphiste doit suivre ici toutes les phases de choix de couleurs, choix du nombre de positions pour un personnage, d'écrans, etc. Philippe Dessoly (Ocean, graphiste d'*Ivanhœ* avec Michèle Bacquè) passe environ un mois à établir son cahier des charges (cf. illustration). « C'est une période qui me passionne, même si j'ai toujours envie de passer au plus vite au travail sur la machine... ».

Quels outils ?

Les graphistes français travaillent quasiment tous sur *Amiga* ou *Atari ST*. Les softs de dessin les plus populaires sont les suivants : *Deluxe Paint III* sur *Atari ST*, la gamme des softs *Cyber* et *Degas Elite*. *Deluxe Paint III* est apprécié par beaucoup pour sa transparence, pour ses options toujours disponibles et sans aucun menu qui viendrait gêner la concentration. Autre atout, que souligne Olivier Cordoléani (graphiste de *B.A.T.*), tous les outils sont acces-



Encore un écran inédit d'Eric Chahi. Superbe !



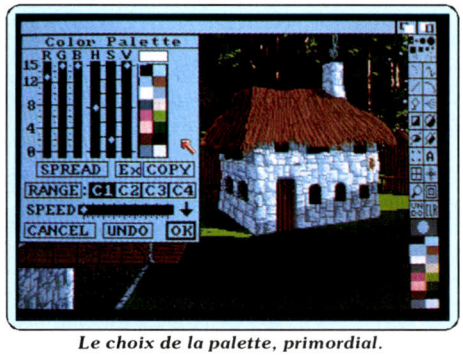
sibles sous la « loupe », ce que l'on ne rencontre pas chez *Degas*. Même chose pour l'emploi des dégradés dont il se sert souvent et qui font cruellement défaut à *D. Elite*. Pour Stéphane Polard, en revanche, le balancement entre l'image et l'écran menu de *Degas Elite* reste un modèle de souplesse. *Cyber Paint*, enfin, est l'instrument idéal de Cédric Cazal : « La qualité de *Degas Elite* avec, en plus, les animations... » Mais là encore, un défaut : impossible, sur *Cyber Paint*, de visionner le dessin en taille réelle lorsque l'on est en mode Loupe, comme le fait remarquer Philippe Dessoly (Ocean France). Quoi qu'il en soit, beaucoup de graphistes utilisent plusieurs logiciels. *Deluxe Photo Lab* pour le traitement des couleurs, *Digi Vue* et *Vidi ST* pour la digit, *Sculpt 3 D* et *Cyber Sculpt* pour l'emploi de la 3D. Tout dépend en fin de compte de deux facteurs : il faut savoir exactement de quelle tâche il s'agit et surtout manier toujours le même soft pour finalement le connaître à fond et oublier que l'on produit un jeu... Certains dessinateurs travaillent ainsi sur des softs maison. Chez Ocean, graphistes et programmeurs se servent d'un programme créé spécialement à leur intention. Ce logiciel offre une souplesse et une ergonomie que l'on ne retrouve nulle part ailleurs pour la création et l'animation de sprites. Ocean possède également un programme équivalent pour la mise en place des décors « par blocs », idéal pour les jeux d'action.

La création sur écran

Quelle que soit leur formation, les graphistes dessinent rarement sur papier. Pour beaucoup, toutes les phases du travail se passent à l'écran, du premier croquis au tableau final.

Le choix des couleurs

Le choix de la palette doit être pris en considération avant même le tracé du premier croquis. Ce travail est souvent très long. Il doit tenir compte de l'ambiance que l'on veut donner au soft, mais aussi des restrictions liées à la programmation et à la place mémoire. « Dans l'illustration classique sur papier, on n'est jamais limité dans le choix des couleurs. Sur micro, j'ai appris à me servir au mieux des mélanges de



Le choix de la palette, primordial.

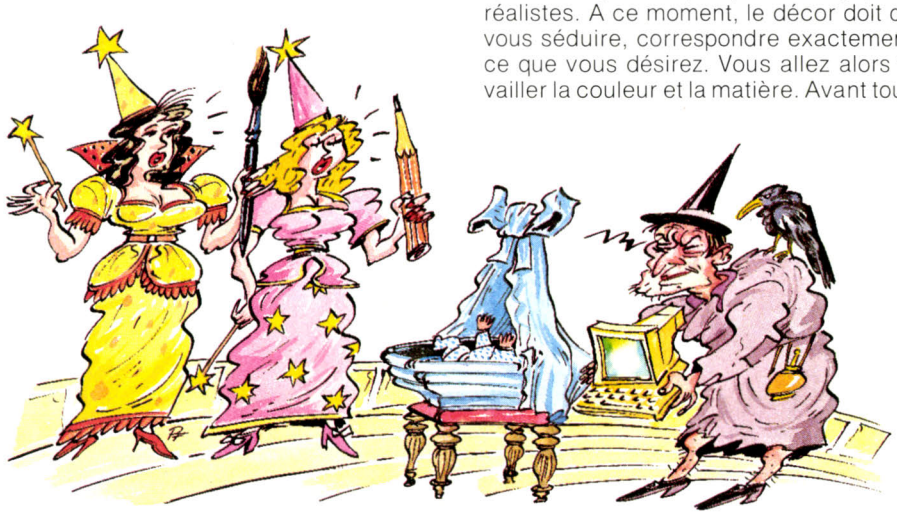
teintes, à jongler avec une seule palette. C'est passionnant », affirme Stéphane Polard (Lankhor). Le graphiste dispose en effet de 16 couleurs au maximum. Quels sont les éléments qui vont vous permettre de choisir votre palette ? Il y a tout d'abord le choix des matières présentes dans le soft, bois, pierre, etc. Olivier Cordoleani (*B.A.T., Computers Dream*) utilise quatre teintes pour une « matière ». Exemple, quatre teintes de vert et la fonction Dégradée (fonction Spary sous *Deluxe Paint*) assurent l'ambiance futuriste des bâtiments de *B.A.T.* Pour un soft qui se situe au Moyen Age, la dominante marron est quasiment obligatoire. A ce niveau, une bonne documentation vous permettra de vite trouver vos propres contraintes.
Second point très important : il faut absolument penser à « bloquer » des couleurs pour le ou les sprites. En effet, même si votre palette est modifiée dans le déroulement du programme final, il est impensable que le héros change de look. Les couleurs qui habillent le personnage devront donc être immuables, bloquées en début de palette par exemple.

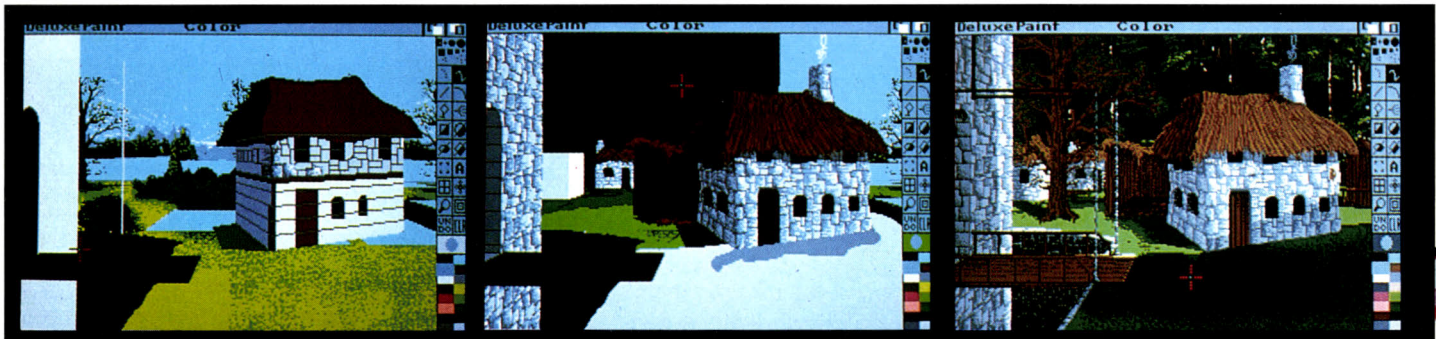
Le tracé « fil de fer »

Une fois qu'il a défini sa palette, le graphiste va tracer à « main levée » les premières esquisses de son décor. Cela correspond au travail du peintre lorsqu'il trace au fusain les bases d'un tableau. L'option K-line, qui permet d'enchaîner des lignes à l'écran, est très souvent utilisée ici. Tout à la souris, Eric Chahi (*Les Voyageurs du temps,* Delphine) trace son décor en graphisme « fil de fer ». Il prend en compte les éléments de décors décidés par le scénario et surtout l'orientation du plan de vue. Pour la perspective, la plupart des graphistes usent tout simplement d'un point de fuite en fond d'écran à partir duquel ils « tirent » toutes les lignes fortes du décor. Et comme dernière manipulation, un petit travail à la loupe pour vérifier que toutes les lignes se rejoignent, qu'il n'existe pas de « trou » gênant pour le « coloriage ».

La mise en couleur et le travail de la matière

Vous voici face à un décor fil de fer complet. Toutes les proportions sont définitives, les lignes de perspective logiques et réalistes. A ce moment, le décor doit déjà vous séduire, correspondre exactement à ce que vous désirez. Vous allez alors travailler la couleur et la matière. Avant tout, il





Dans les Voyageurs du temps, Eric Chahi a travaillé la « matière », ici la pierre, à l'aide de la loupe. Pour le mur du château, il a recopié un bloc de pierre sur le mur de l'auberge et a utilisé la perspective de Deluxe Paint III pour construire la partie gauche de l'écran.

faut penser « lumière ». « La lumière est à la base de toute image », affirme Eric Chahi. Aussi, imaginez votre source lumineuse, le soleil, une lampe pour un décor intérieur, et notez toutes les surfaces éclairées directement, celles qui le sont un peu moins et celles enfin qui demeurent dans l'ombre. Ensuite, les graphistes travaillent selon diverses techniques. La plupart d'entre eux commencent par « remplir » toutes les formes par une couleur simple, à l'aide de la fonction Remplissage que l'on trouve sur tous les softs de dessin. Ciel bleu, sol vert, mur d'un bâtiment gris, etc. (voir illustration). Le rendu de la matière sera donné par la suite. Pour un mur de pierre, le graphiste va pointer la loupe sur le fond gris uniforme qu'il a créé et y ajouter une ou deux teintes médianes, soit au pixel près, soit à l'aide du Spray. Une autre méthode de travail est aussi très largement utilisée. Avant de remplir les formes du dessin, le graphiste va travailler la matière sur une plage vide du décor. Lorsqu'il a par exemple obtenu l'effet de pierre (un fond gris tacheté de blanc et noir), il le multiplie sur trois cadres distincts. Ensuite, il conserve tel quel le premier cadre, il assombrit légèrement le cadre 2, un peu plus le cadre 3. Il ne lui reste plus qu'à remplir les éléments du dessin avec ces « brosses », en respectant bien sûr la source de lumière. Les murs directement éclairés seront coloriés de la matière 1, les murs « de côté » en couleur 2 et les murs « plein nord » en couleur 3. Cette technique donne des résultats impressionnants !

Bien sûr, les softs de dessin performants offrent à l'utilisateur des fonctions qui peuvent faciliter le travail de la matière. L'emploi des dégradés de *Deluxe Paint II* permet d'obtenir très vite trois teintes plus ou moins foncées d'une même matière. Mais, pour Dominique Sablons (graphiste de *Maupiti, Vroom, Tennis Cup,* etc.), l'emploi de telles techniques ne vaut pas le travail à la loupe. Ce créateur préfère trouver la matière directement sur le dessin. Il utilise pour cela beaucoup d'astuces « top secret » qui s'apparentent souvent à la superposition de deux trames, de deux matières. Dominique a créé, sous *Deluxe Paint III,* des bibliothèques très complètes de trames et de textures. Il peut, par exemple, appliquer sur une teinte une trame qui l'éclaircira à 25, 50 ou 75 %.

Dernière mise en place, la loupe

Quelle que soit la technique utilisée, la loupe est finalement le seul outil qui permette d'affiner le graphisme en profondeur. Pour tous les graphistes rencontrés, c'est l'instrument le plus utilisé. *Deluxe Paint III,* sur lequel toutes les manipulations sont permises en mode Loupe, prend alors très largement l'avantage sur *Degas Elite.* Votre décor est désormais achevé. Et pourtant, le travail est loin d'être fini ! Il reste à traiter des animations, une part très importante du travail de graphiste...

Décors des jeux d'action

Au contraire des jeux d'aventure, les décors de la plupart des jeux d'action sont constitués de blocs, blocs semblables en fait à des sprites. Le graphiste établit un panel complet de blocs, il constituera ses dessins en juxtaposant ces blocs. Cette technique permet un gain de place mémoire énorme par rapport à un grand nombre d'écrans fixes.



D'autres techniques...

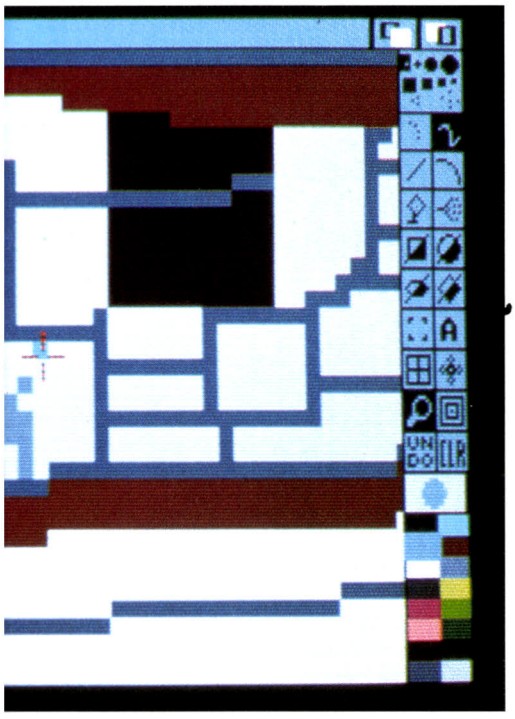
Tous les graphistes n'utilisent pas, bien sûr, les techniques de dessin citées plus haut. Dominique Sablons travaille par exemple sans tracer son croquis monochrome en ligne suivie. Il préfère utiliser directement une matière. Pour lui, le dessin est « de la sculpture mise à plat ». Dominique trouve d'abord sa matière. Ensuite, il constitue des brosses dont il se sert à même l'écran. Cela lui permet d'obtenir tout de suite le volume ainsi que la densité du dessin.

Cédric Cazal, puisqu'il travaille essentiellement sur des jeux d'action, puise ses premiers jets sur des utilitaires 3D. Pour réaliser un jeu d'arcade, le travail des sprites est prédominant. Dans ce dernier cas, on retrouve pourtant toutes les recherches de perspective, de lumière, de travail de la matière, etc.

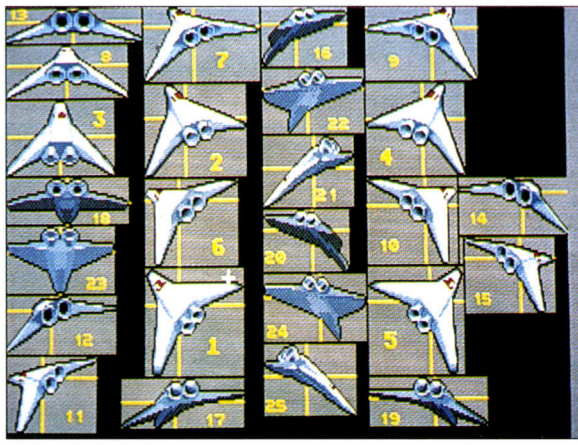
Philippe Dessoly, qui travaille actuellement sur une conversion arcade, préfère quant à lui faire des croquis papier de tous ses sprites. « Partir de rien, faire face à un écran noir, c'est horrible ! »

Mise en place et gestion des animations

On serait tenté de croire que le graphiste ne contrôle pas la gestion des animations, qu'il se borne à mettre en place les sprites qui seront animés pour ensuite laisser agir le programmeur. Ce n'est pas le cas ! Tout



d'abord, les graphistes sont presque toujours séduits et attirés par les possibilités d'animation qu'apporte le micro-ordinateur par rapport au dessin sur papier. Richard Martens, graphiste chez Loriciel, diplômé de bien des écoles d'art « classique » et qui a travaillé comme illustrateur chez Hachette, Gallimard, pour *le Point, le Nouvel Observateur,* etc., affirme que c'est l'aspect « dessin-animé » du travail graphique sur micro qui l'a finalement séduit. Deuxième remarque, les graphistes possèdent très souvent de bonnes bases de programmation, quand ils ne sont pas eux-même programmeurs de talent. Aux dires de beaucoup, une connaissance même succincte de la programmation est quasiment nécessaire au travail graphique. Entre programmeur et dessinateur, l'entente ne suffit pas. Chacun doit comprendre les exigences de l'autre, ne pas proposer des décors, des changements de palettes, des sprites trop gourmands en mémoire. La mise en place des animations est donc directement liée à cette connaissance de la programmation. Pourtant, les utilitaires de dessin permettent aujourd'hui de maîtriser l'animation, même si l'on ne programme pas. Cédric Cazal met en place ses animations sous *Cyber Paint.* Ces dernières sont ensuite exploitées directement par le programmeur. En revanche, les animations mises en place par l'équipe de Loriciel sur les utilitaires de dessin ne sont pas exploitables pour le programme. Elles occupent en effet bien trop de mémoire. Mis à part les phases d'introduction d'un jeu, toutes les routines d'animation sont dans ce dernier cas gérées par le programmeur. Quoi qu'il en soit, le fait de pouvoir animer, sur *Degas Elite* par exemple, ses dessins en mémorisant huit plans différents et en les faisant ensuite défiler à l'aide du clavier, c'est le Pérou pour Stéphane Polard. « C'est le graphiste qui peut le mieux juger de ses animations. Au programmeur ensuite de s'arranger pour le code machine... » affirme-t-il.



Pour tous les softs d'action, le travail du graphiste consiste souvent à créer des blocs images, ce qui est très différent du dessin de paysage dans le domaine de l'aventure. Pour Cédric Cazal (Microïds), toutes ces vues de l'aigle de Eagle's Rider sont issues d'un soft de création 3 D. Il faudra ensuite codifier l'ensemble de ces blocs afin de préparer les animations du vaisseau. « L'animation, l'aspect le plus séduisant de la profession », comme l'affirment la plupart des créateurs interviewés.

Quand et comment utiliser la digitalisation

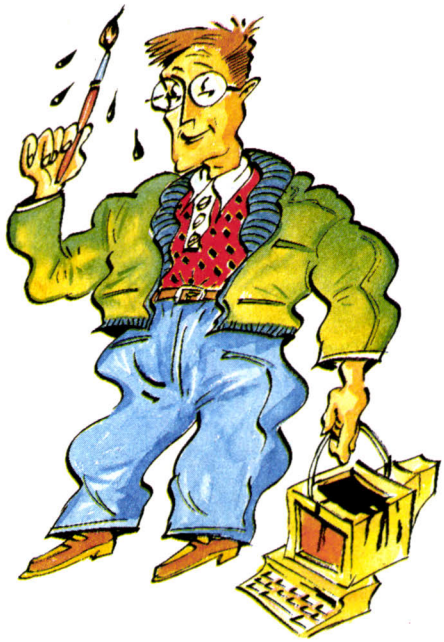
Le graphiste peut facilement digitaliser une photo, un dessin sur papier ou les écrans d'un film vidéo. Avantage évident de cette technique, le dessin retranscrit sur l'ordinateur est d'un réalisme garanti. En revanche, son utilisation est souvent très délicate. L'utilisation de la digit ne semble donc intéressante que dans certains cas bien particuliers. Les graphistes prennent déjà en compte l'investissement matériel assez lourd de ce mode de travail (voir dossier dans *Tilt* n° 71). Ensuite et surtout, ils réfléchissent à la complexité du traitement de l'image digitalisée.

Digitalisation et animation

Voici, par exemple, comment manœuvre Marco De Flors (Loriciel). A la sortie du scanner, la digit doit tout d'abord être réduite au format voulu. Ensuite, il s'agit de détourer l'objet ou le personnage. C'est un travail très délicat, très long. Il est bien sûr possible de se servir de certaines options internes aux softs de dessin, comme l'option Separate de *Cyber Paint.* Une fois l'image contournée, le graphiste place la couleur zéro (couleur de fond) à l'extérieur du sprite. Il lui faudra finalement affiner encore le dessin à la loupe et encore gérer la mise en couleur. Toutes ces manipulations sont extrêmement complexes et toujours bien plus longues à effectuer que le dessin direct à l'écran. Quels sont alors les cas où la digit est rentable ? Pour Marco, qui travaille actuellement sur un soft de boxe, impossible de se passer de cette technique pour reproduire des mouvements exacts, des attitudes réalistes. Avec le concours d'un grand champion, l'équipe filme plusieurs rounds d'un combat. Ensuite, il faut visionner les films et choisir les séquences les plus intéressantes. 3 000 digits seront ainsi sélectionnées, parmi lesquelles 400 seront utilisées réellement. Un travail de titan, mais quel résultat !

Les visages et sprites

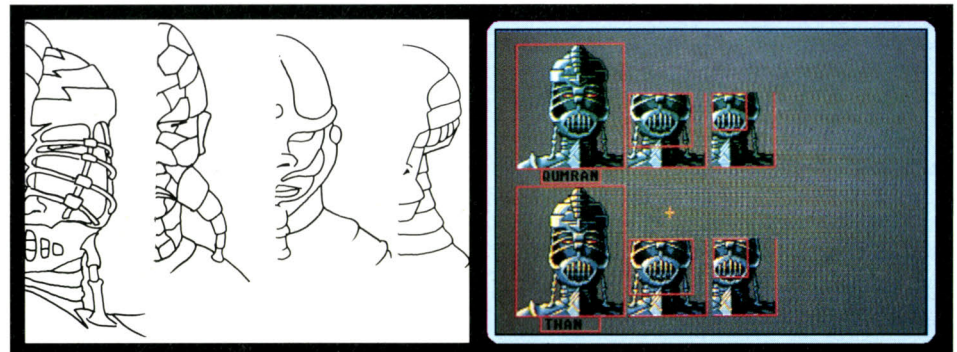
De même, beaucoup de graphistes font appel à la digit pour le réalisme des visages, difficile à rendre d'un premier jet sur l'écran en dessin classique. Dans le cas d'une animation, la méthode n'est pas la même que pour un mouvement. Les nombreux visages de *Maupiti Island,* par exemple, sont à la base digitalisés. En-



suite, le graphiste multiplie un même visage et en modifie les composantes, bouche qui se relève, clin d'œil, etc. L'animation finale sera très éloquente.

Les décors de fond

Quand elle ne sert pas à retranscrire le réalisme d'un mouvement, d'une silhouette ou d'un visage, la digit peut être utilisée pour la mise en place des décors. Il est pourtant rare que l'ensemble du paysage soit traité de cette manière. Là encore, le travail d'affinement et de nettoyage de l'image digitalisée est bien trop long. Autre défaut de la digit/paysage, il est toujours très difficile de trouver une photo, une illustration qui se plie exactement aux exigences du soft. Pour Stéphane Polard par exemple, le graphiste qui travaille actuellement sur la suite *Maupiti Island, Soukiya* (société Lankhor), il est rare que l'on trouve une image qui présente exactement l'angle de vue nécessaire à ce que l'on veut pour le programme. En revanche, Stéphane se sert de digit pour traduire à l'écran une matière complexe, le feuillage d'un arbre par exemple. Cependant, la digit d'écran entier est très utile lorsqu'il s'agit d'adapter un soft arcade. Chez Ocean, les graphistes digitalisent directement les décors de la version originale d'un soft arcade. Ensuite, ils gèrent les palettes et interruptions pour retrouver à l'écran un rendu équivalent sur micro.



De nombreux graphistes digitalisent des croquis papier. Ici, Cédric Cazal a dessiné le profil de son héros, pour ensuite le décalquer et finalement digitaliser le dessin.

Digitaliser un croquis

C'est une technique encore très utilisée. Cédric Cazal (Microïds) a dessiné certains des personnages de *Eagle's Rider* sur papier. Ensuite, il tire un calque du dessin pour ne garder que ses contours et la digit fait le reste (voir illustration). Il sera de même intéressant de décalquer une illustration pour ensuite la digitaliser. Cela évite, en effet, bien des étapes de nettoyage, de modification de palette, de teintes pour passer directement à la mise en couleur. « Chez Infogrames, nous n'utilisons jamais la digitalisation. C'est une méthode qui brise toute création. Seuls quelques éléments de dessin passent par un scanner... », affirme Dominique Girou, graphiste des *Passagers du vent* et de *la Quête de l'oiseau du temps*, entre autres. La digitalisation de croquis permet donc de gagner pas mal de temps, tout en respectant la créativité du dessin.

Temps et conditions de travail

200 disquettes d'ébauches et de décors pour *B.A.T.*, plus d'un an de travail pour *Maupiti Island*, 300 digits pour *Panza Kick Boxing*, une semaine pour l'animation du décor de la maison de thé japonaise de *Soukiya*... On ne dira pas que les graphistes sont flemmards !

Des activités variées

En fait, un décor, un sprite pourraient toujours être améliorés. D'où les qualités maîtresses suivantes : beaucoup de volonté, ne jamais abandonner un projet et savoir organiser son travail. Face au programmeur, le graphiste « action » connaîtra souvent des temps morts. La mise en place du code programme est en effet bien plus longue que le dessin dans ce domaine.
Il est important que l'artiste puisse alors s'occuper à d'autres activités liées au programme. Chez Computer's Dream, Olivier s'intéresse à la promotion du produit, il gère aussi l'édition d'un fanzine en PAO. Chez Microïds, Cédric ne connaît pas de temps morts. Forcément, il gère à lui seul les graphismes de quasiment tous les softs de la maison ! « J'aime bien passer d'un logiciel à l'autre, cela me permet d'avoir du recul, de mieux juger d'un dessin lorsque je le reprends après avoir travaillé sur un autre logiciel .» Sinon, la meilleure solution réside dans le free lance.
A votre compte, vous pourrez tout à loisir gérer votre temps de travail, C'est le cas d'Eric Chahi qui connaît des périodes de speed mais aussi quelques instants de repos (!). En fait, la masse de travail dépend pour beaucoup du type de soft traité. Les graphistes qui travaillent chez Lankhor ont pour devoir de fignoler au maximum tous leurs décors. Ils s'appuient à respecter à la lettre le contexte architectural de l'aventure (plusieurs jours de recherche de documents en bibliothèque, etc.), ne laissent ja-





Ce couloir est un assemblage de blocs de pixels. Gain de place mémoire et variété du décor.

Issue d'un soft 3 D, cette montagne de pics a servi de point de départ...

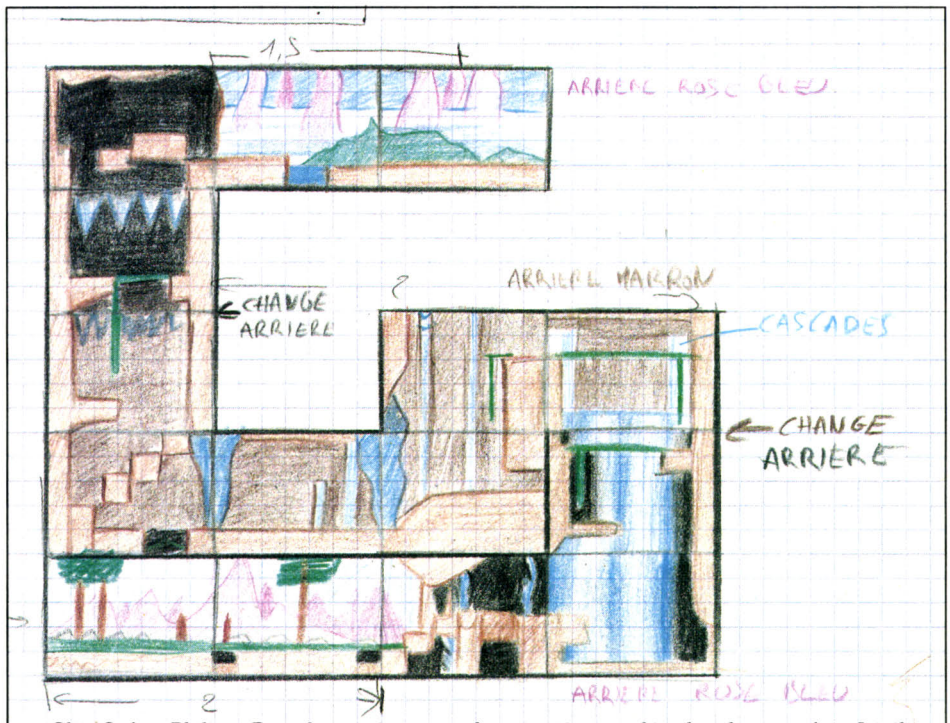
mais un pixel de trop ! Résultat, il faut travailler plus d'un an sur un produit avant qu'il ne rapporte. Comment s'en tirent les éditeurs ? La lutte est difficile et la qualité de *Maupiti*, comme celle du *Manoir* ou du futur *Soukiya*, n'est certes pas la recette du « gros sous » garantis. D'après Dominique Sablons, il faudrait aujourd'hui un million de francs pour lancer le projet de *Maupiti* dans des conditions salariales correctes... Un chiffre qui doit rebuter bien des éditeurs ! Au début de Lankhor, toute l'équipe a travaillé pour trois fois rien. « Une expérience que je ne recommencerais plus... », affirme Dominique.

Combien gagne un graphiste ?

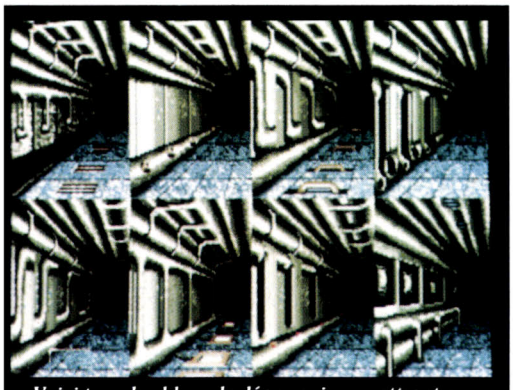
Parler salaire en France est toujours difficile. La plupart des graphistes indépendants ont répondu à nos questions par un sourire certes sympathique mais bien peu parlant ! Eric Chahi travaille en indépendant pour Delphine. Il se dit par exemple « très content » de ce qu'il gagne... Sans commentaire !

Dominique Sablons a connu des temps difficiles. Maintenant qu'il est à son compte, voici ses explications en ce qui concerne le traitement des graphistes. Un graphiste indépendant trouve dans son contrat deux modes de paiement. Tout d'abord, il touche une avance sur salaire, c'est-à-dire une somme qui lui est versée soit en totalité au lancement du projet, soit étalée sur la durée du travail.

Ensuite, lorsque le soft est mis en vente, il touche un pourcentage sur le chiffre d'affaires de l'éditeur. Bien sûr, pour toucher réellement de l'argent, il devra attendre que le montant de ses royalties rembourse l'avance qui lui a été versée. Ensuite, c'est le jackpot, selon que le titre se vende ou non !

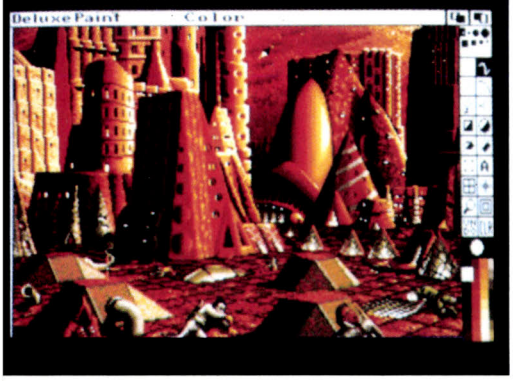


Chez Océan, Philippe Dessoly constitue pour chaque projet un cahier des charges précis. Ici, il s'agit du « plan décor » d'une adaptation arcade. Travail au crayon de papier !



Voici tous les blocs de décor qui permettront au graphiste de composer ses couloirs.

... à l'élaboration de l'un des tableaux de B.A.T. Un travail signé Olivier Cordoleani.



Des chiffres !

Le calcul des royalties est le suivant. Les éditeurs accordent environ 17 à 18 % de leur chiffre d'affaires aux auteurs. Cette « part auteur » sera alors partagée entre le programmeur, le scénariste et le graphiste par exemple. Imaginez un soft vendu 200 francs hors taxe dans le commerce (soit 240 francs prix réel en magasin). Environ 50 % vont au distributeur (en fait, 45 % seulement si le soft est très bon et jusqu'à 70 % dans le pire des cas). Dans le cas moyen, il reste 100 francs. Les royalties (17 %) sont alors de 17 francs. Le graphiste touchera au mieux un tiers de cette somme (il faut payer le scénariste et le programmeur !), soit environ 5 francs par logiciel vendu. Tout dépend ensuite du nombre d'exemplaires que vous achetez !

Voyons maintenant quelques exemples précis. Dominique Sablons possède une expérience et une réputation qui lui permettent maintenant d'envisager les contrats suivants. Pour un jeu d'action, 70 000 francs est une somme raisonnable comme avance sur royalties. Sur un jeu d'aventure entièrement réalisé par lui et son équipe, une somme fixe de 150 000 francs plus 10 % de royalties permettrait à l'équipe de travailler dans de bonnes conditions. Et, pour citer des chiffres vérifiés par le passé, sachez que Dominique Sablons touche 9 % de royalties sur *Tennis Cup* (soit un peu plus de neuf francs par soft vendu). Olivier Cordoléani reçoit 5 francs pour chaque vente d'un exemplaire de *B.A.T.* En fait, si tous ces chiffres ne nous donnent qu'un ordre d'idée, il faut bien comprendre que l'établissement d'un contrat est un coup de poker. Tout dépend de l'offre et de la demande. Le graphiste doit savoir se vendre et surtout bien discuter avec les membres de l'équipe, programmeurs, scénaristes, auteur d'un concept, etc. De manière générale, le programmeur est la personne la plus payée de l'ensemble. Mais tout dépend là encore du type de jeu créé. Quant aux graphistes salariés, nous n'avons pu recueillir de renseignement que chez deux éditeurs. En ce qui concerne Infogrames, Dominique Girou, graphiste depuis cinq ans dans cette maison, gagne actuellement un salaire brut de 9 500 francs par mois. Deuxième exemple, le cas d'Ocean France. Tous les graphistes de la maison touchent, quels que soient leur niveau et leur ancienneté, 7 500 francs par mois (brut + 360 francs en tickets repas !). Un système de prime récompense en plus de cela le graphiste s'il respecte les dates de sortie du produit qu'il met en place. Cette prime atteint 2 000 francs quand tout se passe au mieux. Les programmeurs sont mieux payés : environ 9 000 francs brut et une prime maximale de 15 000 francs en fin de projet. Pourquoi cette différence ? Marc Djian répond : « C'est très simple, il y a beaucoup plus de graphistes qui cherchent du travail qu'il n'y a de programmeurs. »

Des conditions de vie agréables

Pour tous les éditeurs que nous avons pu visiter, les équipes de création sont désormais bien installées. L'ambiance est bonne, le travail d'équipe toujours très présent. Les horaires de travail ne sont plus délirants, comme c'était souvent le cas il y a deux ans... Chez Ocean, 39 heures et des heures sup si on le désire. De plus en plus, des groupes de création semblent se former, ce qui s'annonçait déjà dans notre dernier dossier spécial programmeur.

Qu'ils soient salariés ou free lance, les graphistes semblent « heureux » ! On a le sourire chez Micro'ids, la pêche chez Ubi, le moral chez Loriciel, etc., et vice versa ! Les indépendants apprécient leur liberté et ne désirent qu'une chose, rester à leur compte pour plus de tranquillité, de loisirs, de concentration. Au sein des groupes, les programmeurs ont désormais pris réellement conscience de l'importance du graphiste. « Quelles que soient les contraintes du programme, nous laissons libre cours aux graphistes. Le dessin est trop important, à nous de nous débrouiller par la suite », affirme le programmeur de *B.A.T.*, Philippe... Réciproquement, les graphistes font leur possible pour connaître un minimum de programmation afin de ne pas poser de colle aux programmeurs. L'entente.

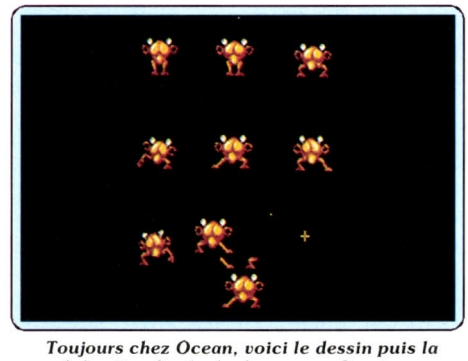
Face au futur, il faut se préparer !

Bientôt le CD ROM et des jeux toujours plus riches en graphismes... La plupart des graphistes se préparent à ce bond fabuleux. Ici, on met au point des bibliothèques complètes de matières, de la pierre vieillie au ciment brut, des centaines de ciels, de rivières, autant d'éléments qui permettront plus tard de faire vite et bien des softs de qualité. Les graphistes doivent rester toujours très vigilants en ce qui concerne l'apparition de nouvelles techniques. Olivier Cordoléani vient de s'acheter une caméra pour maîtriser au plus vite la digit dans ses moindres détails. Marco de Flores, responsable des graphismes chez Loriciel, est chargé, entre autres, d'éplucher tous les nouveaux softs, de contrôler la sortie des utilitaires de dessin, etc. C'est la course à l'armement matériel et intellectuel.

Trucs et astuces des pros aux lecteurs de *Tilt*

Nous vous communiquons ici quelques conseils que vous adressent directement les graphistes qui ont bien voulu répondre à nos questions. Bien sûr, il est des secrets que les sorciers du pixel ne dévoileront jamais. Nous espérons cependant que ces éléments vous permettront d'affiner vos créations, de découvrir de nouvelles techniques et surtout de comprendre certaines notions élémentaires.





Toujours chez Ocean, voici le dessin puis la réalisation finale du dangereux Garnigare.

Anti-aliasing : pour les diagonales nettes

Lorsque deux blocs de couleurs sont partagés à l'écran par une liaison ni horizontale, ni verticale, on voit apparaître des « escaliers ». Le trait est saccadé. L'anti-aliasing permet d'atténuer cette imperfection : on choisit une couleur intermédiaire entre les deux teintes utilisées, et on rajoute, à la loupe, des pixels de cette teinte à tous les angles de l'escalier. En mode plein écran, l'aspect « découpé » de la jonction des deux couleurs redevient tout à fait acceptable. Cette technique, très utilisée aujourd'hui et automatique sur certains softs de dessin, doit pourtant être utilisée avec précaution. Pour les animations, par exemple, un anti-aliasing peut poser problème si les contours d'un sprite sont traités. Deuxième défaut, cette manipulation a tendance à ternir l'image. Il vaut mieux parfois garder les « escaliers » pour pouvoir obtenir une couleur plus éclatante. Une astuce consiste à sortir d'un dessin les contours uniquement (par choix de leur couleur), à les traiter pour, ensuite, les replacer sur l'image de départ.

La digitalisation conseil de Marco

Nous l'avons vu, la digit représente un tel travail de « nettoyage » qu'on l'utilise peu. Toutefois, si vous digitalisez une série d'images issues d'un film vidéo, conservez deux séquences pour chaque scène. Pour la première, vous ne digitaliserez que les images paires du film vidéo, pour la seconde, les images impaires. Résultat, vous obtenez deux animations identiques mais dont l'une seulement montre bien un moment précis, comme l'impact d'un coup de poing par exemple. Il sera toujours possible de mixer par la suite les deux séquences pour obtenir en fin de compte l'animation la plus précise...

Agrandir une image de 320/200 pixels à 640/800 conseil d'Olivier

Faites tout d'abord une brosse du dessin (320/200) sous *Deluxe Paint III*. A l'aide de *Digi Paint III*, chargez cette brosse en mode Ham et sauvegardez-la. Grâce à Color (de *Deluxe Photo Lab*), vous passez maintenant l'image en mode Ham entrelacé (Ham 512). Effectuez ensuite un resize en 640/800 dans le mode Smouth. Qualité finale garantie.

Utilisation de la perspective par Eric

Dans les *Voyageurs du temps*, observez le tableau où l'on voit l'auberge et l'entrée du château. Il m'a suffi de copier une partie du mur puis d'utiliser l'option de perspective de *Deluxe Paint III*, pour construire le mur du château, à gauche de l'écran. Bien sûr, j'ai dû retravailler ce dernier pan de mur pour plus de réalisme !

Réutilisation des éléments de vos créations par Olivier

Il est parfois très pratique de réutiliser des éléments d'un décor pour une autre vue. Les sprites, les matières (pierre, arbres, etc.), les vaisseaux peuvent toujours être modifiés pour servir dans d'autres écrans. Pour preuve, l'un des écrans de présentation de *B.A.T.* s'inspire d'un tableau de *Fer et Flamme* ! Mais attention, il ne faut pas tomber dans la facilité, mais toujours retravailler l'élément à la loupe pour bien le positionner dans son nouveau contexte.

Travail de couleurs dans les conversions *ST/Amiga* par Eric

Le mode RGB de l'*Amiga* offre 16 paliers de réglages. Si vous travaillez sur *ST*, pensez à n'utiliser que les paliers impairs, 1, 3, 5, etc. C'est le plus sûr moyen de retrouver, sur *Amiga*, les teintes réelles.

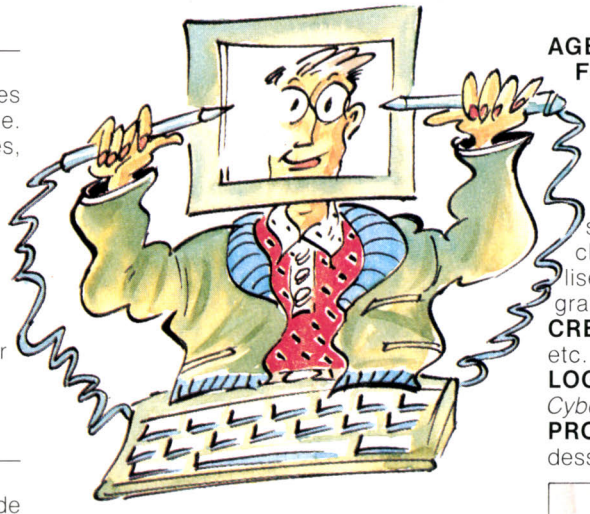
La taille des sprites par Dominique

Bien sûr, c'est un problème archi-connu ! Mais il faut toujours rappeler aux créateurs novices qu'un sprite doit être compris dans un bloc dont la largeur doit correspondre à un multiple de 16 pixels, soit 16, 32, 48 pixels, etc. En effet, les animations sont soumises aux contraintes du balayage de l'écran. Si vous dessinez un sprite de 33 pixels par exemple, le programmeur sera obligé de l'inclure dans un bloc de 48 pixels, d'où une perte de place mémoire et des restrictions qui vous empêcheront peut-être, plus loin, d'inclure à votre décor une nouvelle animation. A vous de connaître et de respecter ces contraintes !

Respecter le réalisme par Stéphane

Pour *Soukiya*, j'ai pensé à respecter l'orientation du soleil sur tous les écrans. Si vous êtes face à un temple et que vous regardez au nord, le soleil est à droite si c'est le matin. Pour la vue arrière du temple, je fais attention à ce que l'éclairage passe à gauche, ce qui est logique. C'est tout bête mais ça aide le joueur à se repérer. Pensez donc toujours aux petits détails.

Nous avons beaucoup discuté, au cours de tous ces entretiens, des problèmes inhérents aux critiques de la presse micro. Le jugement des testeurs est souvent mal perçu par les graphistes. Bien sûr, qu'importe l'effort d'une équipe, l'importance des contraintes techniques, si la jouabilité du produit est mauvaise. Toutefois, l'idée de Dominique Sablons est intéressante : pourquoi ne pas constituer, pour les prochains Tilt d'Or, un jury composé de professionnels et qui pourrait évaluer l'aspect technique de la réalisation des hits de l'année ? Une idée à suivre...



Qui sont-ils, qu'ont-ils fait, quels sont leurs projets ?

PHILIPPE DESSOLY

AGE : 20 ans.
FORMATION : trois années de formation dans une école de graphisme/publicité et une année de perfectionnement effectuée en même temps que ses premières œuvres chez Ocean.
CREATIONS : *Ivanhoe* (avec Michèle Bacquè) et *Beach Volley* (avec P.-E. Lorriot).
LOGICIELS DE TRAVAIL : *Cyber Paint* (*Atari ST*), *Deluxe* (*Amiga*) et les softs maison d'Ocean.



PROJETS : travaille actuellement sur une adaptation arcade.
OPINION SUR SA PROFESSION : Philippe est passionné par l'animation, l'aspect « dessin animé » des softs d'arcade. C'est ce qui l'a toujours poussé vers le dessin sur *Amiga* ou *Atari ST*.

CEDRIC CAZAL

AGE : 23 ans.
FORMATION : après une école de dessin, Cédric travaille comme illustrateur. Lorsqu'il découvre l'*Atari*, il travaille son style et passe une petite annonce pour trouver un programmeur. Le soft *Skrull* prend ainsi naissance. Cédric travaille actuellement chez Microïds où il est chargé de réaliser le graphisme de tous les programmes internes.
CREATIONS : *Chicago 90, Eagle's Rider*, etc.
LOGICIELS DE TRAVAIL : *Cyber Paint, Cyber Sculpt* et *Sculpt 3D*, entre autres...
PROJETS : Cédric en est aux premiers dessins de *Grand Prix 500 2*.



OPINION SUR SA PROFESSION : «Un travail intéressant, une équipe sympa.» Cédric apprécie notamment de travailler sur plusieurs softs, ce qui lui permet de se diversifier.

L'EQUIPE INTERNE DE LORICIEL



Marco de Flores (24 ans), Ivan Gaidon (28 ans), Richard Martens (42 ans) et Philippe Tessan (25 ans).
FORMATION : voici sans doute l'équipe la plus « diplômée » de la micro française. Richard Martens cumule à lui seul une demi-douzaine d'écoles, le même nombre de places d'illustrateur de presse, etc. Diplôme national d'art graphique pour Philippe, Arts déco et Beaux Arts pour Ivan, Beaux Arts pour Marco, ça cartonne sec !
CREATIONS : l'équipe est, entre autres, « responsable » de *Harricana, West Phaser* etc.
LOGICIELS DE TRAVAIL : Marco travaille sur *Cyber Paint, Vidi ST* (Human Technologie) pour la digit.

PROJETS : beaucoup de projets dont un soft de boxe.
OPINION SUR LA PROFESSION : allez savoir, l'équipe est trop nombreuse pour un seul avis ! Tout ce que je sais, c'est que l'équipe est soudée, souriante et a priori prête à tout pour vous faire jouer !

DOMINIQUE GIROU

AGE : 29 ans.
FORMATION : diplôme d'architecture d'intérieur.
CREATIONS : *Passagers du vent, Drakken, Quête de l'oiseau du temps,* etc.
LOGICIELS DE TRAVAIL : *Degas Elite* (*ST*), *Deluxe Paint* (*PC*) et quelques softs « maison » sur *ST* d'Infogrames où il est salarié.
PROJETS : travaille actuellement à la réactualisation de jeux.
OPINION SUR SA PROFESSION : « Je ne joue que très rarement, je ne suis pas une accro de la micro. Pourtant, c'est le seul domaine qui me permette réellement de créer. Maintenant que mon expérience



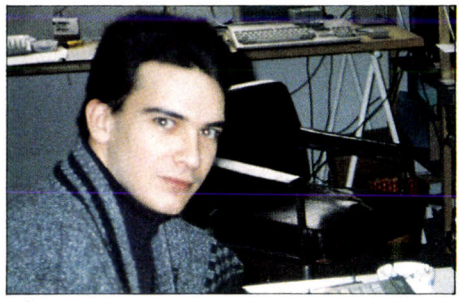
professionnelle se confirme, je me sens de plus en plus attirée par d'autres matériels, d'autres techniques. Les images de synthèse me font rêver... »

OLIVIER CORDOLEANI



AGE : 23 ans.
FORMATION : BTS d'informatique. Olivier comptait faire de la programmation. Déçu à l'époque par les graphismes des jeux pour *Apple*, il se lance dans le dessin quand apparaissent les 16 bits. Il rencontre Hervé Lange et lui montre ses créations personnelles. Il travaille alors sur *Fer et Flamme*, version *ST*.
CREATIONS : graphiste de *B.A.T.*, il a quelques peines à passer du Moyen Age (*Fer et Flamme*) aux décors futuristes... Mais le résultat est finalement très bon !
LOGICIEL DE TRAVAIL : *Degas Elite* (*ST*).
PROJETS : très nombreux au sein de Computer's Dream, une équipe pleine de dynamisme. Olivier travaille actuellement sur la version *Amiga* de *B.A.T.*, une version vraiment améliorée. Ensuite, des projets encore top secret.
OPINION SUR SA PROFESSION : enthousiaste, surtout face au travail d'équipe au sein de Computers Dream. Son but : se perfectionner dans toutes les nouvelles techniques qui ne cessent d'évoluer notamment la digitalisation.

STEPHANE POLARD



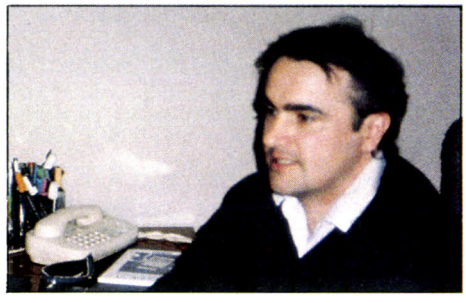
AGE : 25 ans.
FORMATION : illustrateur autodidacte au *Fleuve noir*, il dessine les couvertures des romans d'espionnage. Découvre la micro et apprécie ses possibilités d'animation.
CREATIONS : *Necro* (16/32), *Vroom* (Lankhor, version moto). Stéphane travaille chez Lankhor. Il est responsable de tous les graphismes de *Soukiya*,la suite des aventures de Jérôme Lange (*le Manoir, Maupiti*) chez Lankhor.
LOGICIEL DE TRAVAIL : *Degas Elite.*
OPINION SUR SA PROFESSION : « Passionnant, mais je ne suis pas du tout intéressé par la programmation. Le dessin sur micro change du tout au tout avec le dessin papier. Il faut utiliser au mieux les couleurs et la gomme, toutes les options des utilitaires ont quelque chose de magique. »

ERIC CHAHI



AGE : 22 ans.
FORMATION : autodidacte, il découvre l'informatique au lycée sur *ZX 81*. Très vite, il apprend le basic et s'achète un *Oric Atmos*. Pour faire son premier jeu d'aventure, il entame des études d'électronique, mais s'aperçoit très vite que ce n'est pas la bonne filière. Il travaille alors tout seul et donne naissance au *Spectre d'Anubis* en 1984. Loriciel refuse le projet. C'est en fait Micro Programme 5 (Oric International) qui éditera le soft. C'est le début de sa carrière.
CREATIONS : après le *Spectre d'Anubis,* Eric réalise un jeu d'arcade, *Doggy*, édité par Loriciel. Vient ensuite *le Pacte*, qu'il réalise entièrement, salarié de Loriciel.
Chez Chip, et toujours comme salarié, il abandonne la programmation pour se réserver au graphisme avec *Voyage au centre de la Terre* et *Jeanne d'Arc*.
C'est à son compte qu'Eric continue sa carrière avec les *Voyageurs du temps* (Delphine).
LOGICIEL DE TRAVAIL : *Deluxe Paint III.*
PROJETS : un soft qui est encore top secret !
OPINION SUR SA PROFESSION : « C'est génial d'être à son compte, on est toujours libre. J'ai évolué avec les machines. Ce qui compte maintenant, c'est l'animation et surtout l'interactivité. »

DOMINIQUE SABLONS



AGE : 34 ans.
FORMATION : autodidacte, travaille pendant dix ans aux éditions Larousse (des planches superbes !). Rencontre le directeur artistique de Gallimard où il travaille ensuite comme illustrateur. Impressionné par les images virtuelles qui apparaissent sur micro, Dominique se lance dans cette voie. Cocréateur de Lankhor, Dominique travaille désormais à son compte, pour les plus grands de la micro ludique.
CREATIONS : la liste est trop longue pour tenir ici. Cela va de *Mortevielle Manoir* à *Tennis Cup,* en passant par *Maupiti, Vroom,* etc.
LOGICIEL DE TRAVAIL : *Deluxe Paint II* (*Amiga*).
PROJETS : beaucoup d'idées... Du top secret !
OPINION SUR SA PROFESSION : très enthousiaste, même si l'expérience de Lankhor était aussi passionnante que difficile. Prêt à tout pour que la profession soit mieux connue du public et plus soutenue par les éditeurs. Son conseil pour clôturer ce dossier : « Futurs graphistes, soyez tout à la fois déterminés et créatifs et n'oubliez jamais l'importance de la technique dans votre art. »

Dossier réalisé par Olivier Hautefeuille

ENFIN UNE VRAIE PROMO!

La seule disquette du marché garantie

" 100% SANS PHOSPHATE "

à consommer sans modération

La disquette 3" 1/2 720 K par 600 4,00 Frs TTC

La disquette 5" 1/4 360 K par 600 1,80 Frs TTC

La disquette 5" 1/4 1,2 M par 600 4,40 Frs TTC

Port : les 600 disquettes = 180 F / les 100 disquettes supplémentaires = 30 F

Disquette **3" 1/2 720 K par 10 :** ~~5,50 Frs~~ **4,50 Frs** - port : par 10, 15 F/par 20, 25 F/par 50, 40 F

Disquette **3" 1/2 720 K par 100 :** ~~5,40 Frs~~ **4,30 Frs** - port : par 100, 50 F/par 200, 60 F/par 500, 150 F

Disquette **5" 1/4 360 K par 10 : 2,00 Frs** - port : par 10, 15 F/par 20, 25 F/par 50, 40 F

Disquette **5" 1/4 360 K par 100 : 1,90 Frs** - port : par 100, 50 F/par 200, 60 F/par 500, 150 F

Disquette **5" 1/4 1,2 Mo par 10 :** ~~6,80 Frs~~ **4,80 Frs** - port : par 10, 15 F/par 20, 25 F/par 50, 40 F

Disquette **5" 1/4 1,2 Mo par 100 :** ~~6,70 Frs~~ **4,60 Frs** - port : par 100, 50 F/par 200, 60 F/par 500, 150 F

Disquette **3" 1/2 1,44 Mo par 10 :** ~~18,00 Frs~~ **14,00 Frs** - port : par 10, 15 F/par 20, 25 F/par 50, 40 F

Disquette **3" 1/2 1,44 Mo par 100 :** ~~17,50 Frs~~ **12,50 Frs** - port : par 100, 50 F/par 200, 60 F/par 500, 150 F

Prix unitaires TTC, T.V.A. 18,6% incluse - Disquettes neutres avec pochettes et étiquettes

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles

P.C.S.

5, Rue Jean-François Lépine

75018 PARIS

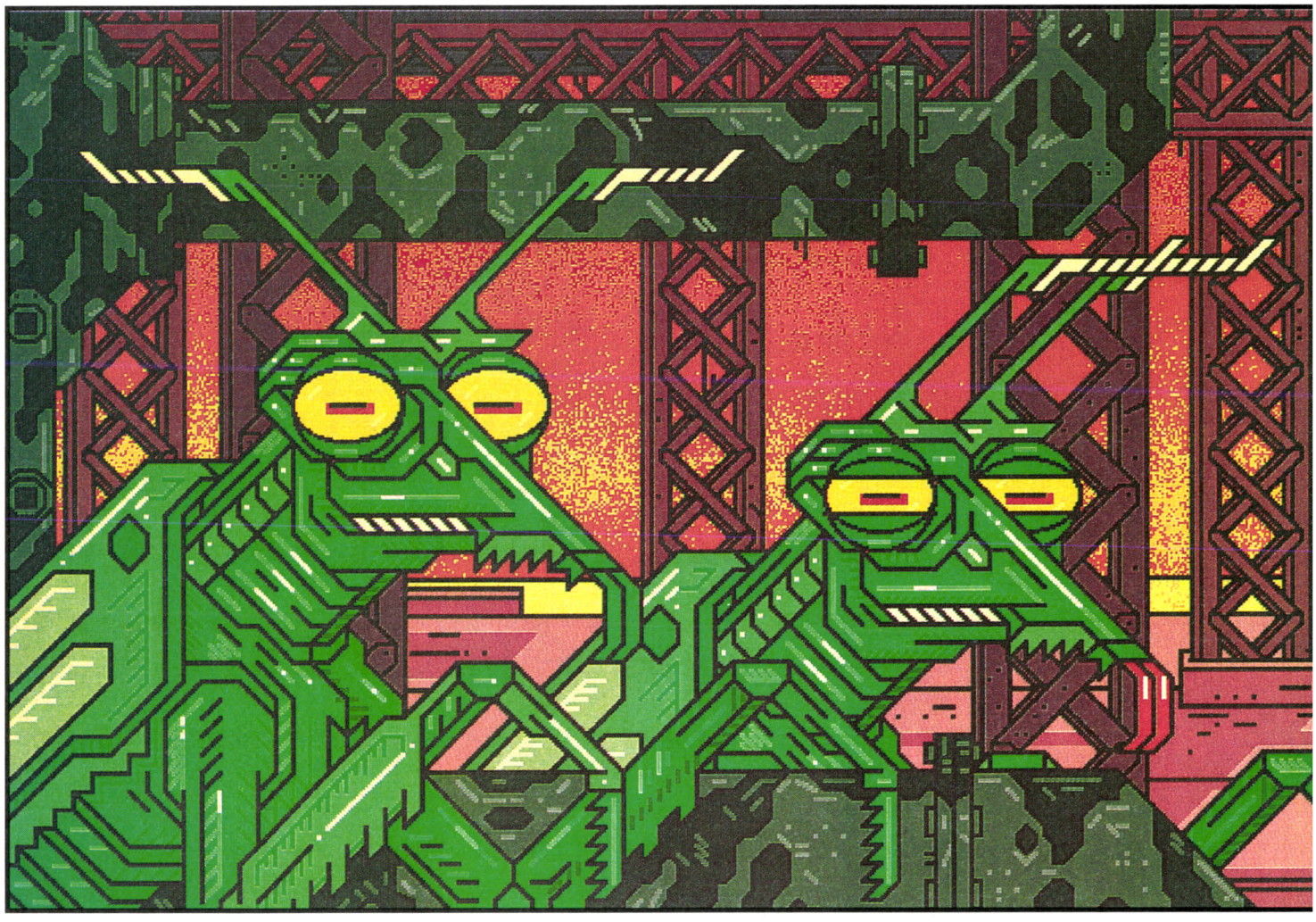
Tel : 42 05 96 66

Tel : 42 05 89 86

Fax : 42 45 97 60

Adressez ce bon de commande accompagné de votre règlement à l'adresse ci-contre en précisant vos nom et adresse.

Quantité	Désignation	Montant
	Montant total du port	
	Total TTC	



Xenomorph

ATARI ST

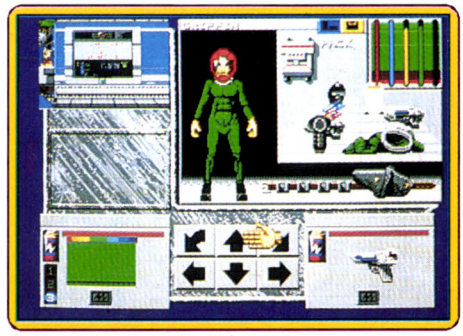
Isolé sur une plate-forme futuriste, sans ami et sans armes, il va falloir vous débrouiller pour survivre en explorant les lieux pour en utiliser les machines tout en combattant les intrus qui se sont installés dans votre univers. Un jeu haletant, à la Dungeon Master, *qui convient au pro comme au débutant.*

Pandora. Programme : David Neale ; graphismes : T. Greer ; son : N. Reeve.

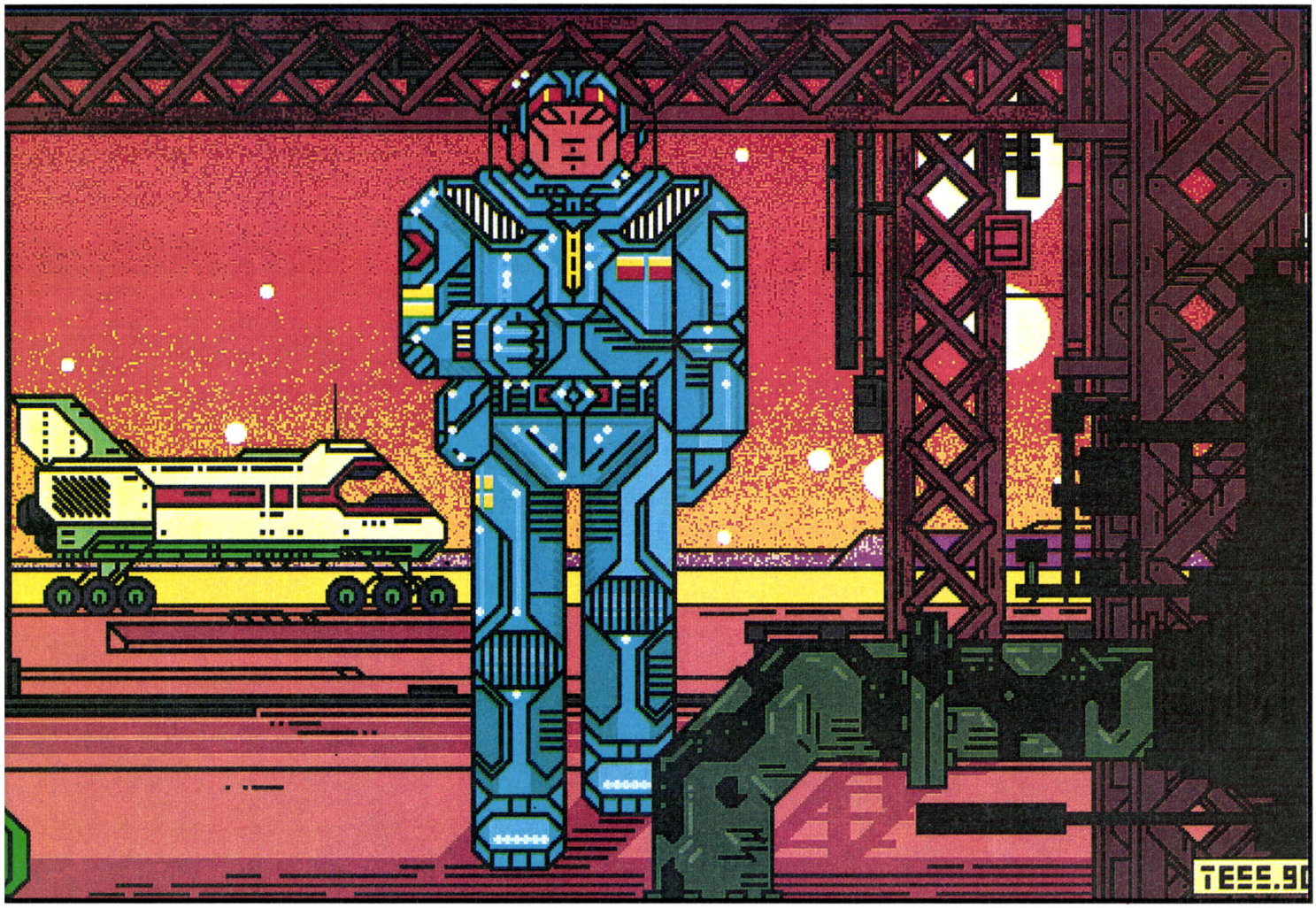
A bord du Monbassa Oak, les nombreux témoins d'alerte sont passé au rouge. L'appareil d'hibernation qui vous tenait en sommeil depuis le début du voyage vient de vous ramener à la vie. Etonné, vous interrogez l'ordinateur de bord qui ne répond que de brèves phrases incompréhensibles. Quelques heures d'angoisse encore et vous voici abandonné sur une plate-forme d'extraction de minerai, l'Atargatis... Rien en poche, peu de connaissances techniques, il vous faudra pourtant mener à bien cette aventure, c'est-à-dire rester en vie le plus longtemps possible !

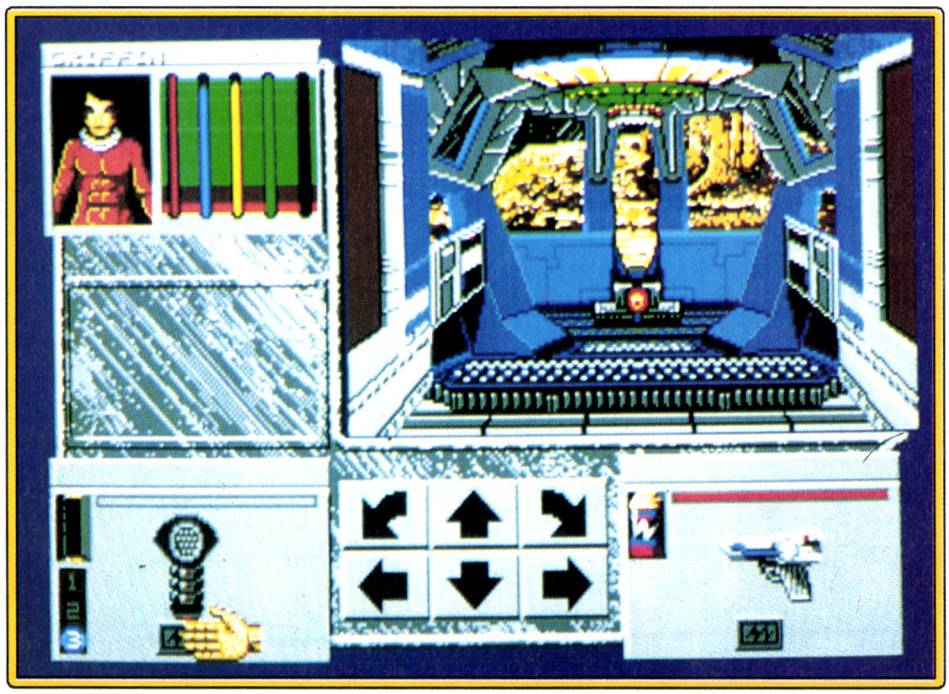
La meilleur façon de présenter *Xenomorph*, c'est de le comparer à *Dungeon Master*. En effet, la représentation graphique de cette aventure utilise presque tous les atouts du célèbre jeu de rôle. Sur votre moniteur, diverses fenêtres se partagent l'écran. Au centre, une vue 3D dévoile le paysage qui vous fait face. A gauche, plusieurs témoins indiquent le niveau d'énergie, de nourriture, de boisson de votre personnage. C'est en pointant les flèches du bas de l'écran que le joueur se déplace à bord d'Atargatis. On retrouve ici les quatre directions classiques auxquelles s'ajoute les quarts de tour à gauche ou à droite. *Xenomorph* est aussi maniable que possible. Pas une action qui ne fasse appel à la souris. Pour obtenir la vision « personnage », par exemple, vous allez, par exemple, presser le bouton droit de celle-ci. Vous possédez un sac à malice volumineux dans lequel vous allez stocker des objets, de la nourriture, etc. Et quelle rapidité dans les manœuvres ! Ainsi, pour manger une pizza, il suffit de la pointer à la souris puis de placer le curseur sur la bouche du héros.

Deuxième atout majeur pour cette superbe aventure, la très grande logique appliquée à la représentation des lieux. Il vous faudra tracer très vite une carte détaillée de ce nouvel univers, et vous ne rencontrerez aucune aberration dans l'enchaînement des salles et couloirs. Comme dans *Dungeon Master*, le zoom du décor qui vous fait face traduit votre progression. Les embranchements et les échelles ouvrent un terrain de manœuvre très vaste et, partout, se trouvent des machines futuristes dont on



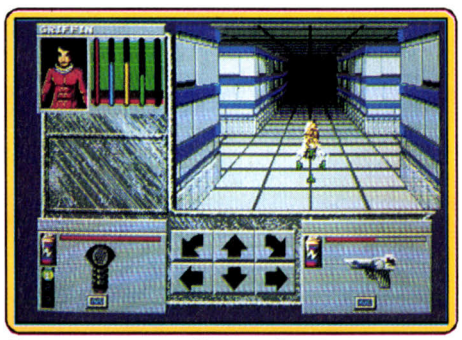
Gestion des objets et de la nourriture : un simple clic et vous êtes armé et rassasié.



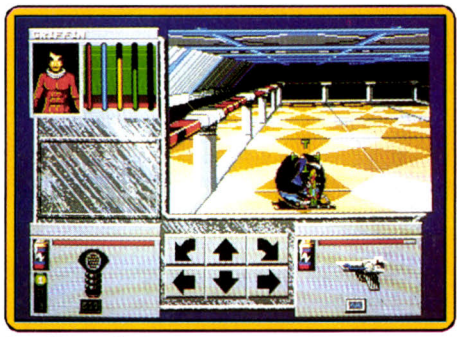


Dans le style que Dungeon Master, ce programme utilise au mieux la gestion souris pour toutes les opérations.

apprend peu à peu à se servir. Grâce à votre carte magnétique, vous pouvez actionner un distributeur de médicaments ; plus loin, des machines étranges créent tous les objets nécessaires à votre survie (armes, vêtements, nourriture). Le joueur doit vite comprendre l'importance des divers objets qu'il découvre. Vous devez vous nourrir et boire très souvent, mais aussi placer dans l'icône « main droite » une arme et la pile d'énergie qui lui donne sa puissance. Dans la main gauche, un détecteur de présence ou un analyseur d'air sera très utile. L'exploration de cette base est passionnante. Les graphismes, très fouillés et vraiment très variés selon le



L'ennemi, une sorte d'insecte futuriste pointé dans le viseur.



Les décors de l'aventure sont variés.

lieu visité, confortent l'angoissante ambiance de cette aventure. J'ai découvert dans les salles inférieures d'étranges bestioles. Il s'agit à mon avis d'insectes en chrysalide et je ne serais pas étonné que ce soient leurs parents qui aient pris le contrôle de cette base...

Le joueur doit s'attendre à mener dans ce jeu de très nombreux combats. Lorsque l'ennemi apparaît, il suffit de pointer l'icône « main » sur votre main droite, laquelle doit être évidemment munie d'une arme et d'une pile d'énergie. Tuer les monstres qui vous assaillent est assez facile. En revanche, toute la difficulté stratégique de l'aventure repose sur la reconnaissance des lieux, l'orientation du héros sur la plate-forme et surtout la collecte de nourriture et d'énergie. Perdu au fond des salles les plus éloignées, sans munitions, j'ai péri plus d'une fois face à quelques vers géants... *Xenomorph* possède un dernier atout, celui de procurer au joueur de très nombreux équipements. Pour chacun d'eux, il faudra apprendre à utiliser au mieux l'énergie et surtout à savoir réparer et interroger votre ordinateur personnel, la machine la plus utile lors de cette quête.

La notice qui accompagne ce logiciel est traduite en français et suffisamment riche en explications pour faciliter la prise en main. La nouvelle que l'on peut y lire, malgré des erreurs de traduction assez grossières, explicite bien l'ambiance et le but de l'aventure. Pour conclure, *Xenormorph* est un soft aussi complexe que maniable. Il s'agit en quelque sorte d'un *Dungeon Master* qui aurait troqué la puissance de ses sortilèges contre des armes et appareils futuristes tout aussi performants. Je conseille vivement cette quête à tous les aventuriers, qu'ils soient novices ou expérimentés. Un dernier point pour finir, les changements de disquette sont parfois rébarbatifs. Dommage !

Olivier Hautefeuille

Type : *aventure 3D icône*
Intérêt : *17*
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★★★
Langue : *français*
Prix : *D*

souris une pièce, une ville, pour obtenir une description du lieu. Un deuxième clic vous place alors automatiquement à l'endroit désiré. Ce maniement est très souple et rapide, il vous évitera de nombreuses marches longues et dangereuses et la recherche de vivres. En revanche, il faut bien avouer que ces « sauts » brisent un peu le réalisme de l'aventure et c'est parfois décevant...

Dans le château de Camelot, vous allez rendre visite à la reine (beaucoup de baisers en perspective) et surtout à Merlin qui vous communiquera bien des indices et objets nécessaires à la réussite de la mission. Ensuite, le cheminement sur la carte vous per-



Le baiser de la reine qui a régné.



La mule a mis les voiles.

Conquest of Camelot

PC TOUS ECRANS

Conquest of Camelot est très bien réalisé. Trop bien ! On a supprimé les voyages, longs et dangereux, fait gagner du temps, certes, mais au prix d'un manque de réalisme contrariant.

Sierra. Programme : D. Slayback, B. Fishback, J. Shaw, E. Hart et D. Oldfield ; graphisme : Peter et Julian Ledger, D. Herring ; son : M. Seibert.

Sierra nous offre ici une transcription sérieuse de la célèbre légende de Sir Arthur. Rien à voir bien sûr avec *Iceman* (voir test sur la page de droite). L'équipe de Sierra, qui fait preuve en ce moment d'une fécondité extraordinaire, se rapproche ici de la série des *King's Quest*. On peut, de ce fait, ressentir une certaine lassitude à se lancer à nouveau dans ce type d'aventure. Pourtant, les quelques « plus » développés ici, tels les scènes d'arcade et le déplacement sur carte, sauront sans doute motiver les amateurs d'aventure.

Vous débutez cette aventure dans le château de Camelot. Le roi Arthur est un bel homme, barbu comme il se doit, et bientôt revêtu de son armure, épée à la ceinture bien sûr ! Le maniement du sprite s'effectue comme toujours à l'aide des flèches du clavier ou de la souris. Tout comme dans *Iceman*, quelques raccourcis facilitent vos actions. Pour un ordre donné, le personnage effectue par exemple lui-même les mouvements nécessaires. *Conquest of Camelot* propose un mode de déplacement assez original. Il place votre personnage sur une carte stylisée du château ou du pays où vous pointez à la



Le domaine de Merlin l'enchanteur où se joue toute la préparation de l'aventure.

met de rejoindre un lieu précis. Pour chaque destination, Arthur se retrouve face à deux ou trois écrans « paysage » sur lesquels il doit mener une manœuvre bien précise. Autre nouveauté, vous allez ici effectuer des combats à l'épée, des tournois de joutes. Les animations de ces épreuves sont assez convaincantes et le fait de sortir de la traditionnelle représentation Sierra enrichit à coup sûr l'aventure. *Conquest of Camelot* est une aventure très bien réalisée et pas trop difficile à prendre en main. Pourtant, l'utilisation des cartes comme moyen de déplacement ne parvient pas tout à fait à rendre la continuité de la mission. Pour le joueur, il s'agit plus de résoudre, dans chaque lieu, une énigme pour pouvoir atteindre une ville qui lui était jusque-là interdite. Par exemple, il est impossible en début de partie, de participer à un tournois de joutes, lorsqu'on sélectionne sur la carte le lieu réservé à ces tournois, le jeu refuse la destination. De ce fait, on perd un peu la liberté de mouvements qui faisait le charme de toutes les aventures Sierra classiques. Par conséquent, je ne conseille ce soft qu'aux plus férus de légendes anciennes, amateurs de paysages moyennageux et de casse-tête. Les autres préfèreront sans doute le deuxième « bébé » de Sierra, *Iceman*. Olivier Hautefeuille

Type : aventure animée
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★
Langue : anglais
Prix : D

Iceman

PC TOUS ECRANS

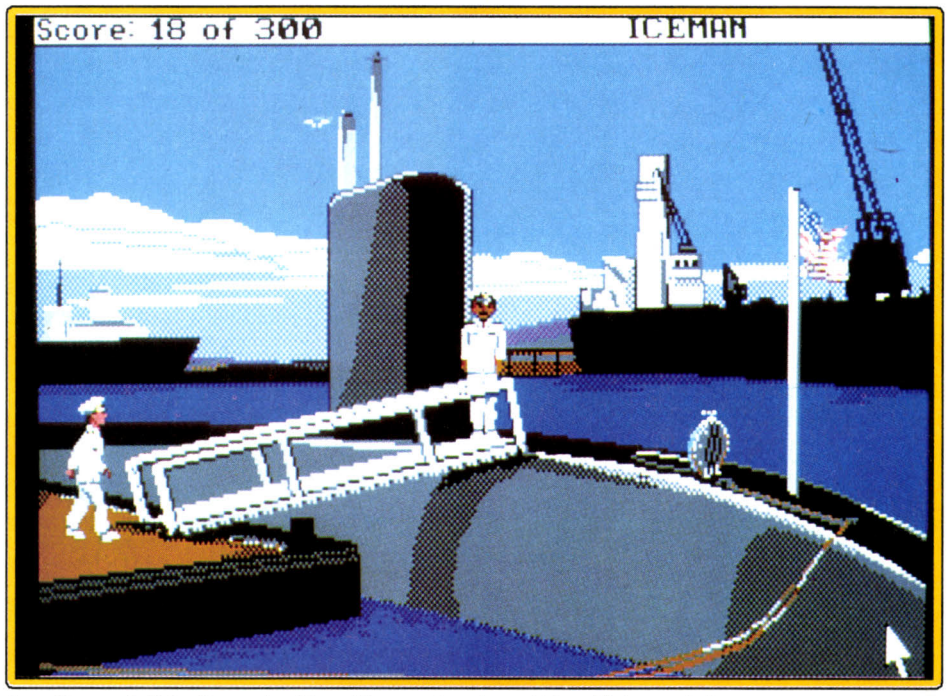
Une magnifique aventure animée, pour le plaisir des yeux et de l'esprit, où l'on pilote un sous-marin. Dommage que ce soit en anglais !

Sierra. Programme : M. Hood, P. Ghenis et D. Oldfield ; graphismes : C. Loyd et J. Larsen ; son : M. Siebert.

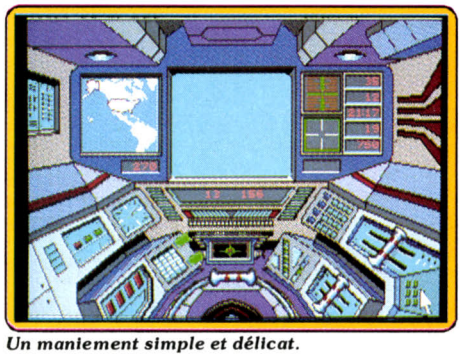
Sierra passe à la vitesse de croisière. Après l'excellent *Colonel's Bequest*, une aventure policière style « huis clos », voici une nouvelle mission d'espionnage qui innove une fois de plus. *Iceman* use bien sûr d'une mise en place graphique en tout point semblable à celle de toutes les aventures de la firme. Votre personnage, manié à la souris, apparaît sur les plages délicieuses d'une île tropicale. Une situation de repos qui ne vous empêche pas de lire le journal et de prendre conscience de la gravité des conflits actuels qui opposent l'URSS aux Etats-Unis. Un message du colonel Braxton vous attend dans le hall de l'hôtel. L'ambassadeur Richard Loyd (un haut personnage de Sierra, bien sûr) vient d'être enlevé par un groupe terroriste... Foncez dans votre bungalow, fouillez vos vêtements pour trouver votre agenda. Un coup de téléphone, un appel urgent à Braxton qui vous attend à Washington.

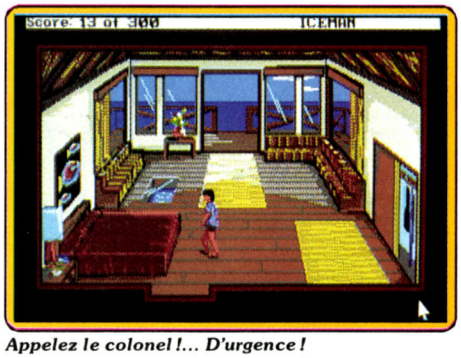
Iceman use de nombreuses séquences « automatiques ». S'il effectue toutes les manipulations nécessaires, votre héros se retrouve bientôt dans l'avion, puis dans la salle de conférence où l'attendent ses supérieurs. Après avoir pris connaissance des événements, vous faites route vers Pearl Harbor pour prendre votre poste à bord d'un sous-marin... L'aventure va dès lors osciller entre des phases « Sierra » classiques et de nombreuses missions de pilotage, de combat. Plus que jamais, l'aspect « film » de cette mission séduira les passionnés d'aventure animée. Outre la désormais classique quête d'indices, cette aventure attache en effet une grande importance à la simulation navale. Sur le tableau de bord du sous-marin, c'est vous qui allez commander les moteurs, la plongée, le lâché de torpilles, etc. Il faudra aussi se servir de la carte très détaillée fournie avec le soft et prendre connaissance des armes disponibles, des possibilités techniques du submersible...

Iceman est graphiquement très semblable à toutes les aventures antérieures issues de Sierra. La souplesse des mouvements des personnages est remarquable. Le maniement du jeu est lui aussi très soigné. Par exemple, si vous tapez « use phone », le personnage va de lui-même vers l'appareil pour décrocher. De plus en plus, les programmeurs de Sierra incorporent à leur jeu des situations originales. Cette grande richesse de situations apporte à l'aventure une nouvelle dimension. On est loin des *quests* classiques. Ici, le terrain de manœuvre est plus vaste et l'aventure « va plus vite ». Lorsque vous rencontrez un personnage, il suffit de le saluer ou de lui parler pour qu'il vous indique lui-même ce qu'il attend de vous. En simplifiant ainsi les manœuvres élémentaires de la vie de votre héros, l'aventure laisse plus de place à la réflexion, à l'ambiance du scénario et à la continuité du jeu. *Iceman* séduira de ce fait tous les amateurs d'aventure animée. Même les vétérans de Sierra trouveront ici du « neuf », de quoi passionner à nouveau le joueur à très long terme, car, bien sûr, la réussite de cette mission n'est pas une mince affaire. A l'embarquement à bord du sous-marin, je ne possédais qu'une vingtaine de points sur 300 pour clôturer la mission. Avant de replonger dans l'océan, il me reste à signaler une fois de plus que nous attendons toujours la traduction des softs Sierra. Que les nombreux lecteurs qui nous écrivent sachent que nous ne cessons de soumettre ce problème à la firme. Nous ne faiblirons pas ! Olivier Hautefeuille



Arraché au soleil des îles, notre héros découvre le submersible qu'il devra piloter.


Un maniement simple et délicat.



Appelez le colonel !... D'urgence !

Type : aventure animée
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★
Langue : anglais
Prix : D

S.O.S AVENTURE

Castle Master

Une aventure mystérieuse dans un château hanté où fantômes et oubliettes vous barrent la route.

aventure : *type*
15 : *intérêt*
★ ★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ ★ ★ : *animation*
★ ★ : *bruitages*
C : *prix*



Castle Master reprend le principe du Freescape, déjà mis à profit avec bonheur dans *Driller*, *Dark Side* ou *Total Eclipse*. Il s'agit d'une méthode donnant d'excellents résultats pour la représentation en 3D surfaces pleines animées. Le thème de l'aventure est le suivant. Pour sauver votre âme et celle de votre frère jumeau prisonnier dans le château, vous devrez y pénétrer et franchir un à un tous les obstacles : esprit gardien, passages bloqués, oubliettes, etc. Il n'est déjà pas si facile au premier abord d'y rentrer. Le pont-levis est levé et des requins (?) patrouillent dans les douves. Pourtant un jet de pierres bien placé le fera s'abaisser sans problème. Cette aventure est assez difficile et nécessite une logique rigoureuse, l'établissement d'un plan pour ne pas vous perdre... et une bonne dose de chance. La réalisation est excellente, le système de Freescape donnant vie au monde dans lequel vous évoluez. En revanche, les bruitages sont vraiment réduits. La version CPC ne démérite pas par rapport aux capacités de la machine. Certes les écrans sont moins colorés et l'animation plus lente et hachée mais le jeu reste prenant (disquette Domark pour *Atari ST* et *CPC*).

Jacques Harbonn

Might and Magic II

Adaptation peu réussie sur *Amiga* d'un jeu qui, grâce à ses qualités, garde tout de même son intérêt.

jeu de rôle : *type*
15 : *intérêt*
★ ★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ : *animation*
– : *bruitages*
anglais : *langue*
n.c. : *prix*



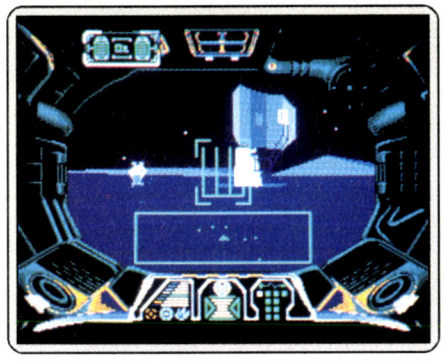
Sorti initialement sur *Apple II* (testé dans le numéro 66 de *Tilt*), *Might and Magic II* fait son apparition sur *Amiga*. Tous les fanatiques de jeux de rôle vont pouvoir se plonger dans cette excellente aventure. Le monde de *Might and Magic II* est vaste. Il est divisé en cinq zones, une pour chacun des éléments et une cinquième centrale. Chacune de ces zones comprend des villes où vous trouverez toutes les « boutiques » utiles, offre des missions diverses, des souterrains peuplés de monstres redoutables et des extérieurs pour varier le tout. Les combats, moteur principal de la plupart des jeux de rôle, sont riches, pour les options d'attaque, de défense et de magie. Les habiletés particulières de certains de vos compagnons vous sortiront parfois de mauvais pas. Malheureusement, l'adaptation sur *Amiga* n'est pas un modèle du genre. Si les graphismes sont superbes, l'animation est très hachée, les bruitages inexistants et surtout... le jeu ne se joue qu'au clavier, la souris n'étant pas mise à profit, ce qui est quand même un comble ! Malgré ces défauts, il reste passionnant et vous promet de nombreuses heures de plaisir (disquette New World Computing, *Amiga*).

Jacques Harbonn

Infestation

Une enquête spatiale dans une colonie envahie par des créatures horribles. Conseillé aux amateurs.

aventure/action : *type*
18 : *intérêt*
★ ★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ ★ ★ : *animation*
★ ★ : *bruitages*
C : *prix*



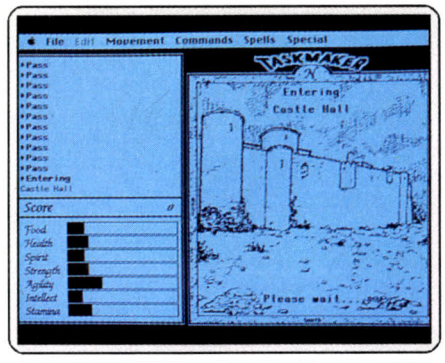
Vous êtes Kal, un agent de la fédération interplanétaire. Vous avez une difficile mission à remplir. Sur Alpha II, des choses étranges semblent se passer. Les communications en provenance de la colonie font en effet état d'une infiltration d'aliens au sein de la base et de la présence d'œufs étranges. Très vite, plus aucun message ne parvient de la colonie sinistrée. Vous devez donc vous rendre sur le planétoïde afin de détruire tous les œufs (ou la planète si possible, pour plus de sécurité). Pour parvenir au terme de votre mission, il vous faudra prospecter les différents recoins de la base. Bien entendu, de nombreux dangers vous guettent. Ainsi il faut prendre garde aux zones irradiées, au système de sécurité de la base, aux gardiens robots devenus fous et aux aliens qui ne cessent d'augmenter en nombre. L'exploration méthodique permet de découvrir des objets ou d'accéder à des terminaux indispensables pour débusquer les œufs et surtout la mère alien. Ce logiciel, outre son bon scénario, recèle toutes les dernières innovations en terme de 3D surfaces pleines. Les animations y sont convaincantes. On ne saurait que le conseiller. (Disquette Psygnosis pour *Atari ST*).

Eric Caberia

Taskmaker

Un jeu de rôle décevant mijoté à base d'*Ultima*, où manquent les épices. Pas assez travaillé.

jeu de rôle : *type*
10 : *intérêt*
★ ★ : *graphisme*
★ ★ : *animation*
★ ★ ★ : *bruitages*
anglais : *langue*
C : *prix*



Après la mort du vieux roi, le royaume est la proie des prétendants au trône. Divisé entre trois gouvernements rivaux, il s'enfonce peu à peu dans l'anarchie. Et c'est vous, jeune paysan pauvre et inexpérimenté, qui avez décidé de rétablir l'harmonie. Seul le vieux Taskmaker est susceptible de vous donner ce pouvoir. Mais pour cela, il vous faudra d'abord accomplir les dix tâches qu'il vous donnera. Jeu de rôle simplifié, *Taskmaker* ne brille pas par son originalité. Il s'agit en effet, d'un clone simplifié d'*Ultima* : même univers inspiré de *Dungeons & Dragons*, même représentation graphique, même mode de dialogue avec les personnages... Mais malgré son manque d'originalité, ce soft pourrait être une bonne introduction à ce type de jeu s'il ne souffrait pas d'une réalisation très faible. Graphismes et animations sont en effet vraiment médiocres (pire qu'*Ultima III*, c'est dire) et les bruitages ne rattrapent pas l'ensemble (quelques digitalisations vocales assez ratées). Bref, pas de quoi faire fuir la plupart des débutants. Un soft très moyen qui distraira certainement quelques temps ceux qui n'ont pas connu *Ultima* mais qui ne tient pas la route (disquette XOR pour *Macintosh*. Second lecteur conseillé).

Olivier Scamps

Third Courier

Assez proche de *Uninvited* par la gestion des icônes, *Third Courier* n'a pas ses qualités.

aventure graphique : *type*
12 : *intérêt*
★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ : *animation*
★ ★ : *bruitages*
anglais : *langue*
C : *prix*



Nom de code, Moondancer, profession espion... Lâché en plein Berlin, vous devez retrouver des plans volés et démanteler un complot subtil. *Third Courier* se manie essentiellement à la souris. Les écrans sont bien dessinés, le fenêtrage très bien conçu. Pour agir, le joueur se sert de menus déroulants où sont seules repérées toutes les actions utiles pour un certain écran de jeu. En bref, voici une aventure maniable et facile à prendre en main. Et pourtant, cette mission ne m'a pas vraiment séduit ! Certes, la création du personnage s'apparente au jeu de rôle et le scénario a l'air assez complet. En revanche, si l'on compare *Third Courier* aux softs du même genre traités en Hit dans le passé, rien de nouveau ne penche en sa faveur. Ce logiciel me rappelle par exemple l'excellent *Uninvited*. La comparaison de ces deux titres montre bien qu'il manque à *Third Courier* quelques atouts : la bande son est très réduite, les objets découverts ou empochés n'apparaissent jamais à l'écran, les décors sont bien trop uniformes, qu'il s'agisse des rues de Berlin ou des couloirs et des pièces d'un bâtiment. Il y a vraiment mieux sur le marché (disquette Accolade pour *Amiga*).

Olivier Hautefeuille

3615 TILT

GAGNEZ 4 CONSOLES ATARI LYNX



Chipokaz a plus d'une fonction.

Neuf - Occasion
Dépôt-vente - Reprise
Financement - V.P.C.
S.A.V. - Logithèque
Bric à brac - Conseils.

43 21 51 00
107 rue de la Tombe-Issoire 75014 Paris

42 08 12 90
8 boulevard Magenta 75010 Paris

98 46 02 85
8 rue Jean-Marie Le Bris 29200 Brest

BELBEAU & VRANCKX



Message in a bottle

XL KILLER

Salut, ici XL Killer. Je demande de l'aide pour les jeux suivants, sur Atari XL *bien sûr.*
Dans The ***Living Days Lights****, quels sont les objets à empocher à partir du quatrième tableau ?*
Je cherche aussi le code de désarmorçage de la bombe de ***Joe Blade****...*
Dans ***Winter Olympic****, comment effectuer le saut à partir du tremplin ? Pour les* ***Goonies****, un bon soft, je suis coincé après le sixième tableau. Que faire ?*
Pour ***Ghosbusters*** *enfin, lorsque je n'ai plus assez de vies, l'ordinateur me dit de me rendre au GHQ. Pourtant, il refuse à chaque fois de me redonner des vies nouvelles... je me sens que je vais craquer ! Bonjour à Bla-bla, Fred l'Alfred et Ludo. A bientôt et merci à tous les XL Men.*

D. WIDMER

*J'arrive trop tard pour expliquer à Fabienne (*Tilt n° 76*) le maniement, dans* ***Rick Dangerous****, du tableau où le serpent lance des flèches. Mais pourriez-vous m'aider à votre tour. Je suis bloqué dans le tableau décrit ci-après. Devant Rick, une fosse remplie de pics mortels. De l'autre côté, le niveau est plus haut. Dans la deuxième fosse, trois pierres descendent rapidement. J'arrive sans encombre à passer ces divers obstacles. Mais à partir de la colonne et surtout de la pierre qui la suit, je reste coincé. Lorsque je me place sur cette pierre, je meurs. Comment faire ? Merci à tous et longue vie à* Tilt *et ses pendulettes !*

GOGOL ST

Pour ***New Zealand Story****, je connais des tonnes d'astuces ! Par exemple, quand vous êtes au niveau 1.1, il faut tuer trois fourmis qui sont sur trois plates-formes distinctes. Montez sur la dernière plate-forme, vers la gauche et sautez sans arrêter de tirer. Un téléporteur apparaîtra alors, qui vous mènera au niveau 1.4. Pour tuer la baleine, c'est très simple. Une fois dans son ventre, il vous faut tirer sur ses dents tout en évitant les boules blanches. Voilà, bonne chance à tous les aventuriers et à bientôt.*

G.G.

Pourriez-vous m'aider dans ***Leisure Suit Larry II****? Je ne trouve pas la crème solaire dans les rayons de la droguerie... Comment appelle-t-on, « in english », cette fameuse crème solaire ? Help ! Merci d'avance.*

FABRICE

*Un coup de main à Vincentimètre (*Tilt n° 77*) pour le soft* ***Renegade****. Pour combattre ton ennemi, seul un bon coup de pied sauté aura de l'effet. Tchao !*

JO LA FRITE

*Bon courage tout d'abord pour Fabienne et Killer (*Tilt n° 76*) qui luttent aux côtés de* ***Rick Dangerous*** *!*
En ce qui me concerne, je suis bloqué sur mon Atari STE*. Je cherche désespérément des vies infinies pour* ***Silkworm, New Zealand Story, Double Dragon*** *et* ***Wild Street****. Help me, please !*

HUGO LE BARBARE

Je possède un CPC 6128 et reste complètement bloqué dans la superbe aventure de ***Barbarian 2****. Quelqu'un pourrait-il m'aider, m'expliquer quelle route je dois suivre, comment je dois me servir des armes, axes, globes, potions, clés, boucliers et bijoux... Merci d'avance à tous.*

ULTRA SENSATION

*Pour Desbordes et Amiga Cop (*Tilt n° 77*), voici quelques indices pour sortir de l'impasse, dans* ***Police Quest 1****. Il faut aller vers la voiture du mec bourré puis taper :* exit to car. *Il va bien sûr te répondre. Appuie une fois sur la touche de droite ensuite* give FST *puis* cuff man in back, *deux fois de suite. Ensuite, enchaîne les ordres suivants,* arrest man *et* read right. *Tu dois ensuite te diriger vers ta voiture, suivi maintenant du conducteur ivre...*

XL WITZARD'S

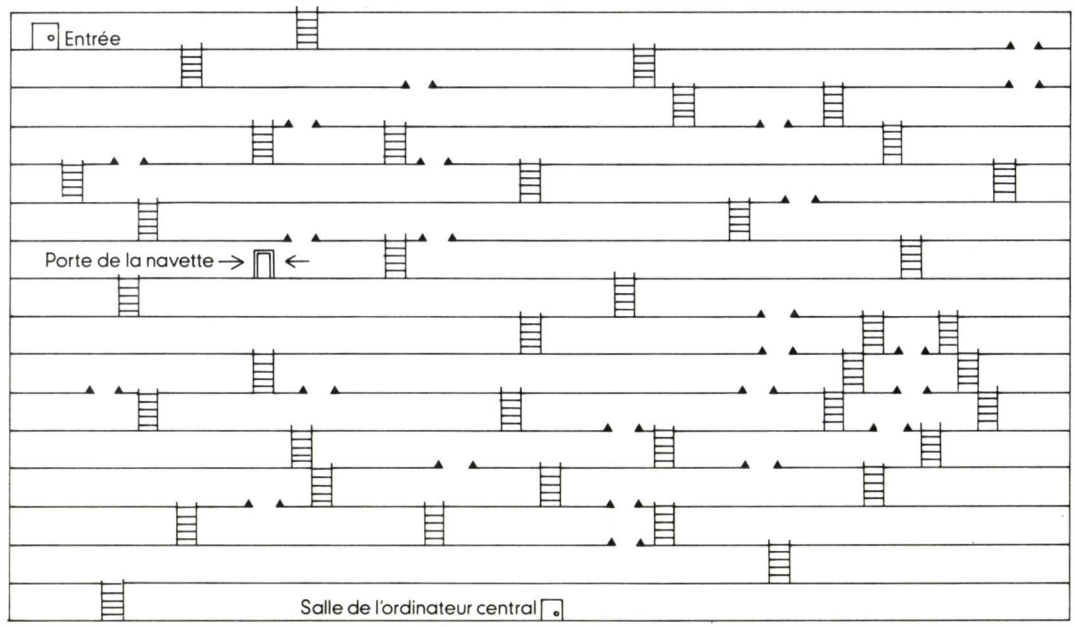
*Salut à toi, XL Killer's du Message (*Tilt n° 77*) ! Dans* ***Free****, tu dois donner les ordres suivants pour résoudre ton problème : sonde mur, prends brique, appelle cuistot, assomme-le avec brique, fouille-le, déshabille-le... Dans* ***Ghoschaser*** *maintenant, taper* FANDA *pour atteindre le deuxième niveau.*
A moi de demander de l'aide maintenant. Dans ***Jinxter****, comment sortir de ce bus maudit et ne pas rester bloqué. Je cherche également des trucs pour* ***The Dallas Quest*** *et* ***Bruce Lee****. Merci d'avance à tous les fans de* l'Atari XL.

MARC

Aventuriers de Tilt*, voici quelques trucs pour* ***Drakkhen*** *qui, je l'espère, vous aideront à vaincre cette superbe quête.*
Pour trouver les meilleures armures, allez tuer des monstres dans le désert. Ils possèdent en effet des armures +2 (il faut bien sûr être au moins au niveau 15...). Si toutefois vous n'êtes pas assez fort, vous pouvez trouver des armures +1. Pour cela, il vous suffit d'aller dans le château de la princesse de l'Eau en vous téléportant.
Un conseil maintenant pour savoir si la téléportation vous emmène dans la bonne salle : l'ordinateur chargera des données si vous arrivez dans une pièce où se trouve une armure. Et attention, à côté des armures se trouve un Drags.
Pour tous ceux qui sont coincés au début de la partie, entrez dans le palais du prince de la Terre. Allez tuer des monstres et chercher des armures pour augmenter votre puissance. Une fois le niveau 10 atteint, vous pouvez essayer d'aller tuer des monstres dans la première salle du château de la princesse de l'Eau. Appuyez sur l'un des deux boutons pour obtenir des sabres +2. Pour vendre ou acheter des objets, suivez le chemin qui se trouve en face du palais de cette même princesse. Il vous faut atteindre le premier carrefour dans les glaces, puis tourner à gauche. L'armurerie n'est plus très loin...

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Après la solution complète des *Voyageurs du temps*, parue dans le numéro 78 (mai 1990), voici le plan du labyrinthe pour faciliter le rush final des aventuriers.



Ce labyrinthe vous permettra, dans la dernière partie du programme, d'accéder tout d'abord à la salle de l'ordinateur central. Il vous faudra ensuite rejoindre la porte de la navette. Le tout en moins de six minutes.

Pour ma part, je suis bloqué, dans ***Drakkhen*** *toujours, à certains niveaux de jeu. Par exemple, comment pénétrer dans le palais des Glaces, ainsi que dans les différents palais du désert ?*
Dans ***Bloodwych*** *maintenant, je reste coincé dans la tour du Serpent, après être passé par la porte de gauche et avoir atteint une colonne. Quant au data disk de ce même titre, il me pose aussi problème. Dans une salle qui compte autant de dragons que de portes, je ne possède pas les bonnes clés. Comment sortir de là ? Merci d'avance pour vos réponses.*

AMIGOS

Voici les mots de passe de ***Thunderbirds****... Pour la deuxième mission, tapez RECOVERY, pour le troisième, ALOYSIUS et ANDERSON pour la quatrième.*
Dans ***Meurtres à Venise****, comment faire pour désamorcer la bombe finale ?*
Je n'arrive pas à remplir correctement le questionnaire du ***Manoir de Mortevielle****. Un grand merci à Anonyme I pour l'aide qu'il nous a déjà communiquée au sujet de* ***Meutres à Venise****. A bientôt.*

ATARUS 520

Ne tremble plus devant ***Chaos Strikes Back****, noble Devil (Tilt n° 77). Tu dois mettre les jambières quand tu es devant l'œil. Ces jambières, tu les trouveras dans une des salles comportant trois grilles. Attention, il y a de très nombreux faux murs dans cette salle.*
A moi maintenant, toujours dans Chaos, *j'ai réuni trois Corbum. Pour le quatrième, il me manque la* rubi key. *Où et comment la trouver ?*
Dans ***B.A.T.****, où trouver de même la carte permettant de sortir du désert ? Je cherche enfin des indices pour* ***Maupiti****. Toutes vos réponses seront les bienvenues. Merci d'avance.*

CASANDRA

Pour Richard (Tilt n° 77), voici comment obtenir la Silver Sword *dans* ***Y's****. Il faut d'abord se procurer la graine de Roda (seed of Roda) pour pouvoir communiquer avec lui. Qui est-il ? Tout simplement le gros arbre qui se trouve près du pont, dans les champs. Finalement, c'est le jumeau de Roda (l'autre arbre identique qui se trouve un peu plus bas) qui te donnera la fameuse épée.*
Pour Seganonyme (Tilt n° 76), la dernière clef se trouve dans la mine abandonnée (il y a un monstre au troisième niveau de la mine...). Si le premier monstre ne t'a rien donné dans le palais, tu trouveras dans les étages supérieurs un monstre qui te cèdera quant à lui un livre. Attention, il te faudra utiliser ici le masque de Eyes pour trouver la porte...
Pour Mastersega maintenant (Tilt n° 76), et toujours dans ***Y's****. Dans la mine, si tu veux récupérer des points de vie, il te suffit d'utiliser l'anneau de régénération (*healing ring*). Par contre, si tu veux augmenter ton « niveau de vie », il n'y a qu'une seule solution : gagner des points d'expérience.*
En réponse à ta question concernant Jeba, voilà ce qu'il faut faire. Lorsque tu es complètement armé (épée, armure et bouclier), va voir Seer Sara. Elle te donnera un cristal que tu montreras ensuite à Jeba. Cette dernière te donnera alors la clef du temple. Rends-toi maintenant au palais et dirige-toi vers la statue située à l'extrême droite (elle doit être jaune). Il ne te reste plus qu'à explorer la place. J'espère que ces indications vous aideront tous !
Pour moi, il me reste quelques questions à vous poser à propos de ce même titre. Où se trouve le marteau ? Dans la tour, où dois-je me rendre pour rencontrer les monstres ? Je n'arrête pas de tourner en rond, de passer et de repasser par les mêmes pièces sans jamais rencontrer âme qui vive. Aidez-moi ! Merci d'avance à tous et toutes.

DAVID

Je suis complètement bloqué dans ***Y's*** *sur* Sega. *J'ai maintenant cinq livres et, dans la tour, après avoir vaincu un gardien et deux têtes entourées de boules de feu, j'ai découvert une porte et monté une série de quatre escaliers. Une deuxième porte m'est apparue... Mais comment l'ouvrir ? Autre question, dans la mine, j'ai bien tué le gardien du troisième livre d'****Y's*** *pour arriver ensuite dans une petite pièce. Là, deux coffres différents me narguent. J'aimerais vraiment comprendre ce que je dois faire pour continuer... Merci d'avance.*

CRAZY ABOUT GAME

Pour Frédéric, dans ***Dream Warrior****, appuies sur les touches A,B,B et A quand tes vies seront épuisées... Tu pourras alors continuer la partie !*
Dans ***Legend of Zelda****, au labyrinthe 2 de la seconde quête, il suffit pour trouver la flûte de se rendre dans la pièce contenant un couloir et de pénétrer dans celui-ci (par la pièce d'en haut). Ensuite, continuez ce couloir jusqu'en bas et collez-vous contre le mur.*
Dans ***Life Force****, pour avoir sans problème un lasez destructeur, il suffit de le sélectionner deux fois de suite. Cette technique fonctionne aussi en ce qui concerne les missiles. En revanche, je ne sais pas comment dé-*

ATARI LYNX ATARI

1790F TTC



AVEC "CALIFORNIA GAMES"

- Ecran LCD couleur
- 4096 couleurs disponibles
- Lecteurs de minicartes intégré
- Posssibilité de relier 8 LYNX pour jouer à plusieurs
- Livré avec 4 jeux en standart
- Haut parleur et prise casque
- Livré avec 6 piles 1,5 V
- Adaptation secteur 220 V
- Câble liaison COMLYNX

LECTEUR DISQUETTES EXTERNE 3,50" 720 K pour ATARI ST 699F



BASE 4 La micro facile

MEGADRIVE 16 BITS
CONSOLE DE JEUX
+ MANETTE
+ UN JEU
SEGA
2490F



Compatible GENESIS U.S.A.
et future MEGADRIVE marché français.

LOCATION ET ECHANGE

PAU
11, rue Samonzet 64000
Tél. 59.83.78.78

ANGLET
43, av. J.L. Laporte 64600
59.52.47.51

Centre commercial BAB 2
59.52.14.08

TARBES
57, bd Lacaussade 65000
62.51.36.13

Livraison sous 24 H dans toute la France
Participation aux frais de Port 100 F

RC SIRET B 167000 12 TEL 56.36.30.60

truire le second générateur dans la section 2...
En ce qui concerne **Space Harrier** sur Sega, est-il possible d'obtenir plus de trois options continues ? Merci à tous !

GINOUTZ

Voici quelques poke pour les fanas de Commodore 64.
Pour des vies infinies sur **Tetris** :
POKE 49590,76
POKE 49591,49
POKE 49592,234
SYS 49593
Pour des vies infinies sur **Blasteroïds** :
POKE 11571,173
SYS 25856
Vies infinies pour **Chicago's 30** :
POKE 8821,234
POKE 8822,234
POKE 8823,234
L'invulnérabilité sur **Chicago's 30**, facile !
POKE 8742,234
POKE 8743,234
Temps illimité pour **Out Run** :
POKE 34700,173
Qui nous communiquera par l'intermédiaire de Tilt des listings pour **Rick Dangerous, New Zealand Story** et **Speedball** ? Un grand merci à tous.

CEDRIC

Pour **Legend of Zelda** et en réponse à la question de Frédérique (Tilt n° 77), sachez tous que le neuvième tableau se trouve dans la case A1. Pouvez-vous en revanche m'indiquer en retour la position des labyrinthes 6 et 8, plus la position des cœurs offerts par les vieux sages. Merci d'avance.

BRUNO

Voici une deuxième solution pour obtenir beaucoup de dollars dans le jeu **Sim City**, en version PC. Je me sers d'un utilitaire très connu, le fameux PCTools. Ce programme vous permet d'explorer un fichier sous sa forme hexadécimale, une série de chiffres et lettres incompréhensibles pour les néophytes, mais qu'importe. Chargez donc tout d'abord Sim City et créez une nouvelle ville (par exemple Roven). Mettez la pause et sauvegardez la ville sans jouer. Quittez ensuite Sim City et chargez PCTools. Éditez le fichier Roven.cty, allez dans le secteur 6 (relative sector 6). Sur la troisième ligne, modifiez la séquence comme suit :
00 4E 20 00 ⇨ F9 F9 F9 F9
Vous aurez alors assez d'argent pour construire et entretenir une bonne vingtaine de villes !
Bon courage...

TILTUS

Pour que le message précédent soit accessible à tous, Tiltus se permet de vous rappeler quelques notions élémentaires de l'emploi de l'utilitaire PCTools sur PC. Pour accomplir la manipulation proposée par Bruno, chargez PCTools puis sélectionnez le lecteur A : après y avoir placé la disquette de Sim City. Déplacez le curseur à l'écran pour marquer en vidéo inversée le fichier concerné, ici Roven.cty. Lancez ensuite l'édition avec la touche E.
L'écran est désormais couvert de lettres et chiffres. C'est le code hexadécimal du fichier Roven.Cty. Appuyez sur la touche F2 pour choisir le secteur à modifier. Entrez au clavier le chiffre 6 (nous voulons modifier ici le secteur 06). Tapez maintenant la touche F3 pour passer en mode d'édition. Il ne vous reste plus qu'à déplacer le curseur jusqu'à la troisième ligne afin de modifier la séquence comme Bruno nous le conseille. Une dernière pression sur la touche F5 enregistrera cette modification. ESC pour sortir de PCTools et l'affaire est dans le sac...

IVANOHE

Encore et toujours des codes pour **Rick Dangerous**
Balles infinies :
04 39 00 01 00 03 03 14, remplacez 01 par 00.
Bâtons infinis :
04 39 00 01 00 03 03 12, remplacez 01 par 00.
Pour revenir au niveau perdu, entrez Pooky dans la table des matières.
A moi maintenant. Mon seul rêve, obtenir des vies infinies pour **Exolon, Zynaps, Pepsi-challenge, Mad Mix Game** et **Arkanoïd 2**. Je voudrais aussi du temps illmitié pour **Super Hang On**, de l'énergie pour **Xenon**.
Dans **Dungeon Master**, je reste coincé à un endroit mille fois maudit. Devant moi, une grille, à ma droite, une fontaine, à ma gauche, l'inscription « faites un vœu »... Vive Tilt et merci à toutes les bonnes âmes qui le lisent et me répondent !

YVON

Please, comment quitter les alentours de la maison de Iolo dans **Ultima V** sur ST. Merci à tous.

ST MAD

Pour Purple Saturn Day, au passage du Tronic Slider, percutez dès le début l'adversaire de face pour lui voler son énergie. Mais attention, après un pareil combat, il risque de vous suivre pour vous rendre la monnaie de la pièce...
Dans **Ninja Mission**, après avoir récupéré toutes les statuettes, je redescends jusqu'au point de départ. Là, l'ordinateur m'affiche WINNER... Le jeu est-il terminé ou bien existe-t-il une autre mission ? Si oui, comment y accéder »
Je cherche aussi désespérément à utiliser la radio de **Voyager 10**. Un aventurier courageux m'évitera-t-il la crise de nerfs ?
Enfin, je cherche des vies infinies pour **Skweek, Rainbow Islands, Beyond the Ice Palace, Technocop**, ainsi que du carburant, de l'énergie et si possible des armes illimitées pour **Voyager**.
Je tiens également à remercier le grand Jacques Harbonn et tous les aventuriers qui m'ont fourni une aide précieuse pour le fabuleux **Dungeon Master**. Tchao !

AMIGA LOVER 1

Dans **Zac Mac Krackken** version Amiga, je ne parviens pas à m'emparer de la bouteille d'oxygène dans les avions, même en occupant l'hôtesse dans les toilettes (!). Zac refuse de prendre la bouteille, de peur de se faire attraper. Cela va à l'encontre de la solution donnée dans Tilt. Merci à Tilt et à ses lecteurs compatissants.

DAVID

Je cherche le moyen de pénétrer dans le complexe d'**Infestation**.
Comment pénétrer de même dans le palais des marais, dans **Drakkhen** ? Merci à tous.

ALEXIS

Quelques astuces qui vous faciliteront la vie.
Dans **Rick Dangerous** (ST), appuyez sur T pendant la page de présentation. Vous obtiendrez alors des vies, balles et bombes infinies.
Pour **Double Dragon**, appuyez sur ESC et cliquez les deux boutons de la souris en même temps, puis appuyez à nouveau sur ESC. Résultat, des vies à profusion !
Pour **Ninja Warriors** maintenant, il suffit de faire pause et de taper SROIRRAW AJNIN pour ne plus mourir.
En ce qui concerne **Chase HQ**, voilà l'astuce qui tue. Appuyez simultanément sur le bouton Fire et le bouton gauche de la souris et tapez GROWLER. Ensuite, lorsque vous commencez la partie, il vous suffira de presser la touche T pour réinitialiser le temps.
A moi maintenant : j'aimerais vraiment avoir la solution du questionnaire de la cave dans le **Manoir de Mortevielle** sur PC.
Pourriez-vous aussi me communiquer des vies infinies pour **Double Dragon II**. Un grand merci à celui qui pourra m'aider.

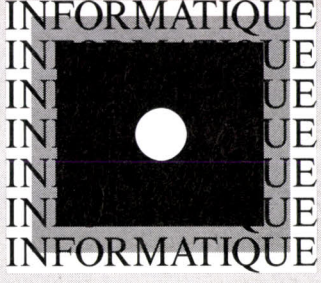
DIDIER

Dans **Indiana Jones**, au niveau 1, comment fait-on pour éviter l'homme qui descend par la corde, au moment où moi, je monte ? Remerciements dévoués d'un fidèle lecteur de Tilt.

A CRAZY SIERRA MAN

Pour Devil Angel (Tilt n° 76), Stéphane et ST Warrior (Tilt n° 77), voici ce qu'il faut faire au début de **Drakkhen**. Avant de commencer la quête, munissez-vous d'arcs (certaines créatures du premier donjon en possèdent...) et allez combattre les démons des tombes pour acquérir de l'expérience. Il faut que vos personnages atteignent ainsi le niveau 8, au minimum !
Dans le donjon de Hordtken — il y a une source de jouvence. Il faut, pour trouver cette source, passer par la salle qui se trouve à droite de la chambre de Hordtken.
Il existe une porte secrète, dans la chapelle. Inspectez les deux motifs qui apparaissent sur le sol, puis l'autel et enfin, actionnez la manette.
Il ne faut pas maintenant attaquer Hordtken. Ce dernier doit en effet vous charger d'une mission.
Comment faire pour passer le pont-levis ? C'est très simple... Il suffit de lancer un sort d'ouverture sur les portes ! Pour entrer dans le minaret, il faut attendre toute la nuit et entrer juste au moment où les étoiles disparaissent. Le palais de Natkha se trouve plein ouest, par rapport au palais des Glace.
Après ces indications qui vous aideront, j'en suis sûr, je vous demande de m'aider ! Mon problème, je ne parviens pas à entrer dans la pyramide de Hazulkhen, prince du Feu. Je transporte pourtant avec moi les sept gemmes. Comment faire ?
Dans **King Quest IV** maintenant, une astuce pour ST Warrior. Tu pourras grimper le long de la langue de la baleine en partant d'une extrémité et en avançant toujours en biais.
Pour Stéphane (Tilt n° 76) et toujours dans **King Quest IV**, je suppose que tu as compris qu'il fallait se servir de la planche pour passer la crevasse. Sers-toi ensuite de la touche « aller à droite » du clavier. C'est bien plus facile qu'avec la souris.
Pour un anonyme du Message in a bottle (Tilt n° 77), c'est le dragon des sous-sols de la zone KU qui porte la solid key dans **Chaos Strikes Back**.
Pour Allan (Tilt n° 77), dans **Police Quest II**, il faut taper search wallet pour trouver la carte de plongée. Le numéro de téléphone de Marie est le suivant : 555.4169. Pour l'obtenir, j'ai appelé les renseignements au 411.
Il me reste à vous poser deux questions. Comment faire pour passer le coup de fusil du motel ? Où trouver de l'argent pour prendre l'avion ? Ce ▸

INFORMATIQUE



ULTIMA

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

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

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

ATARI

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

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

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

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

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

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

Vous cherchez un STF ?

- **520 STF** — **2890F**
- **1040 STF** — **3990F**

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

Votre 520 STE à 1 Mo pour	650F
Votre 520 STF à 1Mo pour	590F
Votre MÉGA ST1 à 2 Mo pour	2390F
Votre MÉGA ST1 à 4 Mo pour	5390F

- **PÉRIPHÉRIQUES**

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

- **PORTFOLIO** — **2290F**
- **PORTFOLIO occasion** — **1500F**

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

CONSOLES ATARI LYNX

ENMENEZ LA PARTOUT !
UNE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE ET DE PLUS PORTABLE
1790F

VENEZ DÉCOUVRIR NOS NOUVEAUX ESPACES JEUX
ATARI, SEGA, NEC, NINTENTO, SNK, AMIGA...
CONCOURS RÉGULIERS SUR JEUX (SCORE A BATTRE), NOMBREUX PRIX A GAGNER !
10 ANS D'EXPÉRIENCE DU JEU
DES M2 DE DÉLIRE

BON DE COMMANDE

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

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

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables

T06

T179

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

Articles dans la limite des stocks disponibles

COMMODORE AMIGA

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

CONSOLES NEC

- **NEC PC ENGINE I + 1 JEU** — **1490F**

NEC COREGRAPHX DES PRIX IMBATTABLES!

- **COREGRAPHX** — **1490F**
- **COREGRAPHX + 1 JEUX** — **1590F**
- **COREGRAPHX + 2 JEUX** — **1690F**
- **COREGRAPHX + 3 JEUX** — **1790F**
- **SUPERGRAPHX** — **2490F**
- **SUPERGRAPHX + 1 JEU** — **2890F**

CONSOLES SEGA

INCROYABLE !

- **SEGA MÉGADRIVE + 2 JEUX** — **1890F**

DE NOMBREUSES NOUVEAUTÉS SUR LA MÉGADRIVE EN EXCLUSIVITÉ !

- **SEGA MASTER SYSTEM + 1 JEU** — **749F**
- **SEGA MASTER SYSTEM PLUS** — **1049F**
- **SEGA SUPER MASTER** — **1399F**
- **LIGHT PHASER** — **269F**

EN EXCLUSIVITÉ CONSOLE NEO GEO SNK

ENCORE UNE EXCLUSIVITÉ ULTIMA

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

DES SOFTS EN CARTOUCHE DE 42 À 60 MB
LE DÉLIRE ASSURÉ

Tous les codes de *Populous*

Première partie

0 GENESIS
1 HURTOUTORD
2 JOSAMAR
3 TIMUSLUG
4 CALDIEHILL
5 SCOQUEMET
6 SWAVER
7 KILLPEING
8 EOAOZORD
9 BURWILCON
10 MORINGILL
11 NIMIHILL
12 BILCEMET
13 RINGMPED
14 WEAVHIPHAM
15 ALPOUTOND
16 BADACON
17 IMMUSILL
18 HOBDIETORY
19 BUGQUEEND
20 SHADTED
21 CORPEHAM
22 BINOZOND
23 SADWILLOW
24 LOWINGICK
25 OAZITORY
26 VERYMEEND
27 MINMPME
28 HAMHIPOLD
29 FUTOUTBOY
30 SUZALOW
31 DONNSICK
32 SHIDIEHOLE
33 HURTLOPLAS
34 JOSTME
35 TIMPEOLD
36 CALOZBOY
37 SCOWILDOR
38 SWAINGPAL
39 KILLOHOLE
40 EOAMELAS
41 BURMPAL
42 MORHIPPIL
43 NIMOUT JOB
44 BILADOR
45 RINGGBPAL
46 WEAVINPERT
47 ALPLOPOUT
48 BAOTAL
49 IMMEMEPIL
50 HOBOZJOB
51 BIGWILLIN
52 SHADUGODON
53 COROPERT
54 BINMEOUT
55 SADMPT
56 LOWHIPBAR
57 QUAZOUTER
58 VERYELIN
59 MINGBDON
60 HAMINMAR
61 FUTLOPLUG
62 SUZTT
63 DOUPEBAR
64 SKIOZER
65 HURTIKEING
66 JOSOGOORD
67 TIMOMAR
68 CALMELUG
69 SCOMPHILL
70 SWAHIPMET
71 KILLQUAZED
72 EOAEING
73 BURGBORD
74 MORINCON
75 NIMLOPILL
76 BILTHILL
77 RINGOXMET
78 WEAVEAED
79 ALPIKEHAM
80 BADOGOOND
81 IMMOCON
82 HOBMEILL
83 BUGMPTORY
84 SHADKOPEND
85 CARQUAZME
86 BINEHAM
87 SAGDGBOND
88 LOWINLOW
89 QAZLOPICK
90 VERYYTORY
91 MINOXEND
92 HAMEAME
93 FUTIKEOLD
94 SUZOGOBOY
95 DOUALOW
96 SHIMEICK
97 HURTDIHOLE
98 JOSKOPLAS
99 TIMQAZAL
100 CALEOLD
101 SCOGBBOY
102 SWAINDOR
103 KILLSODPAL
104 EOAYHOLE
105 BUROXLAS
106 MOREAAL
107 NIMIKEPIL
108 BILOGOJOB
109 RINGUDOR
110 WEAVDEPAL
111 ALPDIPERT
112 BADKOPOUT
113 IMMQAZT
114 HOGEPIL
115 BUGGBJOB
116 SHADASLIM
117 CORSODDON
118 BINYPERT
119 SADOXOUT
120 LOWEAT
121 QAZIKEBAR
122 VERYQUEER
123 MINULIN
124 HAMDEDON
125 FUTDIMAR
126 SUZKOPLUG
127 ODUQAZHILL
128 SHIEBAR
129 HURTCEER
130 JOSASING
131 TIMSODARD
132 CALYMAR
133 SCOOXLUG
134 SWAEAHILL
135 KILLDIEMET
136 EAOQUEED
137 BURUING
138 MORDEORD
139 NIMDOCON
140 RINGINGTORY
141 BILKOPILL
142 WEAVIMET
143 ALPCEED
144 BADASHAM
145 IMMSODOND
146 HOBYCON
147 BUGOXILL
148 SHADUSTORY
149 CORDIEEND
150 BINQUEME
151 SADUHAM
152 LOWDEOND
153 QUAZDILOW
154 VERYWILICK
155 MININGHOLE
156 HAMIEND
157 FUTCEME
158 SUZASOLD
159 DOUSODBOY
160 SHIYLOW
161 HURTAIK
162 JOSUHOLE
163 TIMDIELAS
164 CALQUEAL
165 SCOUOLD
166 SWADEBOY
167 KILLOZDOR
168 EOAWILPAL
169 BURINGPERT
170 MARILAS
171 NIMCEAL
172 BILASPIL
173 RINGHIPJOB
174 WEAVOUTLIN
175 ALPAPAL
176 BADUSPERT
177 IMMDIEOUT
178 HOBQUET
179 BUGUPIL
180 SHADEPEJOB
181 COROZLIN
182 BINWILDON
183 SADINFMAR
184 LOWIOUT
185 QAZCET
186 VERYMPBAR
187 MINHIPER
188 HAMOUTING
189 FUTADON
190 SUZUSMAR
191 DOUDIELUG
192 SHIQUEHILL
193 HURTTBAR
194 JOSPEER
195 TIMOZING
196 CALWILORD
197 SCORINGCON
198 SWAILUG
199 KILLMEHIL
200 EOAMPMET

Suite dans le n° 80

message s'adresse tout spécialement aux Two PC Sierra Girls. Merci à tous !

GILLES

*Je suis bloqué dans **Explora II**, à la septième époque. Que faut-il faire avec le casier vide ? Pour les sirènes, je bouche les oreilles de tout l'équipage avec de la cire et je m'attache au mât. Pourtant, dès que j'arrive devant le monstre à plusieurs têtes, une tempête s'abat sur notre navire. J'espère vraiment que quelqu'un m'aidera à vaincre ce tableau car je craque !*

TILTUS

*Je rappelle à tous les aventuriers fanas de **Dungeon Master**, et notamment Striker et Mathieu, que toutes les indications concernant cette superbe aventure ont été communiquées dans* Tilt *par le grand, le fameux, l'inoubliable chevalier Jacques Harbonn !*
Consultez la rubrique Index et contactez notre service Abonnements pour acquérir (c'est pas cher !) les numéros qui vous font défaut. Bon courage à tous.

MR BLOOD

*Pour ceux qui luttent dans l'**Arche du Capitaine Blood** et qui désespèrent de trouver les charmantes Ondoyantes, et notamment la non moins charmante Torka, voici quelques petits renseignements. Lorsque vous êtes en face du serpent qui s'allonge avec une bouche énorme (le Buggol pour les initiés), il faut lui parler et voter pour lui. Ensuite, laissez-le passer jusqu'à ce qu'il vous donne des coordonnées. Rendez vous sur la planète qu'il vous indique ainsi. Là-bas, un autre Buggol vous attend. Une fois de plus, il faut répondre à l'affirmative en ce qui concerne le fait de voter pour lui. Lorsqu'il vous aura, à son tour, communiqué des coordonnées, rejoignez cette nouvelle planète et détruisez-la. Il suffit ensuite de retournez voir le deuxième Buggol et de recommencer la même manœuvre. Il finira par vous donner les indications nécessaires pour rejoindre la belle Torka. C'est elle qui vous donnera à son tour les coordonnées de Tubular Brainer... A ce niveau du jeu, je reste malheureusement bloqué. Aidez-moi, SVP !*
*Je cherche également des pokes pour **Crazy Cars II, Xenon II, Budokan** et **Great Courts**, le tout sur* PC. *Merci.*

CRAZY OF SEGA AND C 64 BOY

*Pour le Segamaster, voici comment vaincre sans trop de difficulté les gardiens de tous les niveaux de **Captain Silver**. Captain Cohbad : armé d'étoiles, reste en face de lui. Baisse-toi et tire tant que tu peux. Quand il saute, passe en-dessous de lui et renouvelle l'action.*
Le Cyclope : il faut que tu d'accroupisses, entre le cyclope et les jets de pierre. Tire sur lui et bouge selon sa position.
Le Dragon : toujours avec les étoiles, reste à gauche et tire. Tu peux l'attaquer avec l'épée, mais seulement quand il a la tête baissée.
La Banane folle : attaque la banane de près, sinon, elle risque toujours de trop s'approcher de toi. Pour parer les assauts au plus vite, regarde bien le bras qui tient la chaîne. Si ce bras est en haut, juste avant l'attaque, c'est qu'elle va tirer en haut. Dans ce cas, il faut se baisser, dans le cas contraire, sauter. Le fantôme de Captain Silver : il apparaît toujours à côté de l'arbre, à droite. La technique consiste ici à attendre qu'il tire, à passer sous lui et tirer à ton tour. Attention, les squelettes et les indigènes armés de lance ne meurent que si tu les frappes plusieurs fois avec l'épée.
Pour les panthères du dernier niveau enfin, il faut t'accroupir pour qu'elle sautent par-dessus ton personnage.

DAVID

Sur Atari ST, *je cherche des vies infinies pour **Xenon, Robocop** et **Dragon Ninja.** Sur* Amstrad CPC, *l'invincibilité pour* Dragon Ninja *me tenterait bien ! Même chose pour **Barbarian I** et **II, After Burner, R-Type** et **Ninja Warriors**. Merci d'avance.*

LE DUC

*Dans les **Portes du temps**, pourriez-vous nous communiquer des indices pour chaque niveau ? Dans **Chaos Strikes Back**, où sont les passages secrets du hall des Champions et comment y entrer ? Merci à tout ceux qui me donneront une réponse.*

ELECTRON

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

SOLDES folles!

du 1/06 au 15/06/90

PRIX EXCEPTIONNELS*

SUR
STE/MEGA ST
COMMODORE AMIGA
PERIPHERIQUES
LOGICIELS ST/AMIGA/PC
MATERIEL PC XT/AT/PORTFOLIO
MONITEURS
CONSOLES
SEGA/MEGADRIVE
NEC PC ENGINE
LYNX ATARI
XE GAME ATARI
CARTOUCHES
DISQUETTES VIERGES



*dans la limite des stocks disponibles

TEL: (1) 42 27 16 00
3615 ELECTRON

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1 :
10 LOGICIELS, 1 SUPER MANETTE

PACK N° 2 :
PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS,
10 DISQUES VIERGES,
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

AMIE LE PRO.

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 3 : Logiciel AEGIS ARTPAK, Logiciel AEGIS ANIMATOR, Logiciel AEGIS DRAW, Logiciel ARAZOK'S TOMB + 100 logiciels du Domaine Public.

PACK CADEAU MEGAPAGE :
Logiciel LE REDACTEUR
+ Logiciel TIME WORK PUBLISHER

AMIGA 500

PROMO
AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1 ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084 S
+ PACK CADEAU N° 2 ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 790 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 790 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENSION 512 K
5 990 F

ATARI 520 STE & 1040 STE

PROMO
ATARI 520 STE
+ PACK CADEAU N° 1 ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 490 F

PROMO
ATARI 520 STE
+ MONITEUR COULEUR
+ PACK CADEAU N° 2 ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 490 F

PROMO
ATARI 1040 STE
+ PACK CADEAU N° 2 ou 70 DISQUETTES 3" 1/2
4 490 F

PROMO
ATARI 1040 STE
+ MONITEUR COULEUR
+ PACK CADEAU N° 2 ou 120 DISQUETTES 3" 1/2
6 490 F

NOUVEAU

Renseignements et commandes sur **MINITEL 3616 AMIEPRO**

- Le catalogue complet
- Les promotions
- Les cadeaux
- Les occasions

AMIGA 2000

PROMO
AMIGA 2000
+ PACK CADEAU N° 3
7 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU N° 3
9 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR XT
+ PACK CADEAU N° 3
11 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR AT
+ PACK CADEAU N° 3
15 990 F

ATARI MEGA ST

PROMO
MEGA ST4
+ 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
13 500 F

PROMO
MEGA ST4
+ MONIT. MONO SM 124
+ Pack cadeau MEGAPAGE
14 700 F

PROMO
PORTFOLIO
~~2.990~~ F **1.990 F**

PROMOS NON CUMULABLES, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

PÉRIPHÉRIQUES

CADEAU
10 % DE VOTRE ACHAT EN DISQUETTE VIERGE
A 6,40 F L'UNITÉ

PÉRIPHÉRIQUES A 500

LECTEURS
3" 1/2 Externe PROMO 790 F
5" 1/4 Externe 1 590 F

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko PROMO 650 F
512 Ko + Horloge 1.190 F

DISQUES DURS
A 590 20 Mo 3.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 2.590 F
PHILIPS 8832 2.290 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

SON
INTERFACE MIDI BUS 500 F
PERFECT SOUND 890 F
AMAS 1.190 F

VIDÉO
DIGIVIEW GOLD 1.790 F
GENLOCK GST 30XP 3.990 F
GENLOCK GST GOLD 5.290 F
HOME VIDÉO KIT 4.490 F
MINI GEN 1.390 F

SCANNERS
PRINT TECHNICK A4 4.990 F
HANDY SCANNER
TYPE 6 COULEUR 5.940 F

TABLETTES GRAPHIQUES
CRP A4 PROMO 2.990 F
CRP A3 7.990 F

SOURIS
CONTRIVER 350 F
CORD LESS 890 F
TRACK BALL 390 F

DIVERS
MOUSE MASTER 270 F
MINI AMP 3 280 F
MINI AMP 5 870 F

PÉRIPHÉRIQUES A 2000
LECTEUR
INTERNE 3" 1/2 1.100 F
EXTENSION 2 Mo 3.890 F
DISQUE DUR 20 Mo 3.850 F
DISQUE DUR 45 Mo 7.690 F
CARTE
FLICKER FIXER 4.490 F
CARTE
PASSERELLE XT 2.490 F
CARTE
PASSERELLE AT 5.490 F

PÉRIPHÉRIQUES

CADEAU
10 % DE VOTRE ACHAT EN DISQUETTE VIERGE
A 6,40 F L'UNITÉ

LECTEURS
3" 1/2 Externe PROMO 790 F
5" 1/4 Externe 1 650 F

DISQUES DURS
MEGA FILE 30 3.990 F
MEGA FILE 60 6.990 F
MEGA FILE 44 8.000 F
CARTOUCHE
MEGA FILE 44 990 F

MONITEURS
SM 124 1.200 F
COULEUR SC 1425 2.490 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

TABLETTES GRAPHIQUES
PRINT CRP A4 PROMO 2.990 F
PRINT CRP A3 8.490 F

SCANNERS
PRINT TECHNIC 4.990 F
HANDY SCANNER 2.990 F

SON
ST REPLAY 4 670 F
ST REPLAY PRO 1.300 F
MASTER SOUND 540 F
FM MELODY
MAKER 790 F

VIDÉO
PRO 89 2.290 F
VIDI ST
+ ZZ DIXIMAGE 2.300 F

ÉMULATEURS
PC SPEED 2.490 F
SUPER CHARGER 2.890 F
SPECTRE GCR 3.890 F
ALADIN 2.490 F

DIVERS
SOURIS ANCO 390 F
TRACK BALL 390 F
TUNER TECH 1.190 F
SOURIS BMC 895 F
COMMUTATEUR
N/B COULEUR 200 F
COMMUTATEUR
LECTEUR 300 F

LES *Plus* d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20



- GARANTIE 2 ans
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

TÉLÉCOPIE 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.48.20**
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.89**
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.18**
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	**43.38.18.09**
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	**43.57.82.05**
OCCASION		**43.38.46.40**
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.42.50.42**
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.47.74.11**

AMIE LE PRO.

LOGICIELS

CADEAU
4 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC POUR L'ACHAT D'UN JEU

JEUX

LOGICIELS LUDIQUES	AMIGA	ATARI
AFTER THE WAR	190 F	190 F
ALTERED BEAST	260 F	180 F
BEACH VOLLEY	270 F	200 F
BOMBER	280 F	280 F
CASTLE MASTER	250 F	240 F
COLORADO	230 F	220 F
DOUBLE DRAGON II	190 F	180 F
DRAKKHEN	280 F	250 F
DRAGONS BREATH	250 F	250 F
EAGLES RIDER	230 F	220 F
F 29	220 F	N.C.
FINAL COMMAND	240 F	240 F
FRED	240 F	240 F
FULL METAL PLANET	260 F	230 F
GHOSTBUSTERS II	260 F	230 F
HARRICANA	220 F	220 F
HIGHWAY PATROL II	230 F	230 F
HOUND OF SADOW	230 F	240 F
INFESTATION	240 F	230 F
INDY LAST CRUSADE	290 F	240 F
KHALAAN	290 F	280 F
KID GLOVES	230 F	220 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	290 F	230 F
OPERATION THUNDERBOLT	270 F	170 F
PIPEMANIA	290 F	250 F
RAINBOW ISLAND	200 F	190 F
ROCK STAR	270 F	240 F
SIR FRED	230 F	220 F
SPACE ACE	410 F	410 F
SPACE HARRIER II	190 F	180 F
SUPER CARS	180 F	200 F
TENNIS CUP	230 F	230 F
TOYOTTES	210 F	210 F
WATERLOO	270 F	280 F
X-OUT	190 F	170 F
XENOMORPH	230 F	240 F

CADEAU
1 LOGICIEL DE JEU SURPRISE POUR L'ACHAT D'UN LOGICIEL UTILITAIRE

LOGICIELS UTILITAIRES AMIGA

AMAX	1.500 F
ANIMATION TITLER	790 F
DELUXE PAINT III	790 F
DELUXE VIDEO III	750 F
DIGIVIEW 4.0	1.660 F
EXCELLENCE !	1.400 F
FANTAVISION	450 F
KINDWORDS	580 F
MASTER SOUND	380 F
MAXIPLAN + FR	800 F
PERFECT SOUND 3.0	950 F
PROVIDEO PLUS	2.800 F
SCULPT 3D XL	1.200 F
SUPERBASE PRO	800 F
TV*TEXT PRO	1.290 F
VIDEO GENERIC MASTER	890 F

LOGICIELS UTILITAIRES ATARI

BACKER CAD	990 F
BACKER CALC	990 F
CALAMUS	2.900 F
SCIGRAPH	N.C.
DIDOT	740 F
DACTYLE	250 F
GESTOCK 90	1.590 F
L.D.W.	1.290 F
PACK DIGIT: VIDI ST+ZZ MIXIMAGE	2.320 F
PACK GFA	790 F
P.P.M. 1.70	2.490 F
P.P.M. FONTS	450 F
SCARABUS	350 F
SCRIPT	790 F
SPECTRUM 512	590 F
SUPER CHARGER	2.990 F
TURBO ST	390 F
U.I.S. II	230 F

IMPRIMANTES

CADEAU
500 FEUILLES PAPIER LISTING + 1 ROULEAU ENCREUR

CITIZEN

120 D	1.590 F
SWIFT 24	3.990 F

STAR

LC 10	1.890 F
LC 10 COULEUR	2.300 F
LC 24-10	3.190 F

EPSON

LX 800-400	2.400 F
LQ 500-400	3.790 F

COMMODORE

MPS 1230	1.590 F
MPS 1500 COULEUR	2.300 F

ACCESSOIRES

JOYSTICKS

CTS	170 F
RACEMAKER	290 F
MULTICOLOUR	140 F
WICO	260 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	350 F
COBRA	450 F
JET FIGHTER	170 F

BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)

50 DISKS	50 F
90 DISKS	90 F
POSSO	139 F

HOUSSES

CLAVIER	70 F
MONITEUR	80 F
IMPRIMANTE	80 F

CÂBLES

IMPRIMANTES	150 F
PÉRITEL	250 F
RS 232	150 F
PROLONGATEUR JOY	50 F

CONSOMMABLES

RUBANS ENCREURS

80 COLONNES NOIR	50 F
132 COLONNES NOIR	100 F
80 COLONNES COULEUR	120 F

PAPIER LISTING

500 FEUILLES FORMAT A4	70 F
1.000 FEUILLES FORMAT A4	130 F

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,00 F** l'unité
par 50 : **5,50 F** l'unité
par 10 : **6,00 F** l'unité

NE PERDEZ PLUS VOTRE TEMPS
A REVENDRE VOTRE VIEIL ORDINATEUR.
amie ACHÈTE COMPTANT ET AU MEILLEUR PRIX
ATARI - COMMODORE -
AMIGA-COMPATIBLES PC et PÉRIPHÉRIQUES
Téléphonez à M. STÉPHANE au 43.38.46.40

OCCASIONS

MATÉRIEL RÉVISÉ, TESTÉ, GARANTI 1 AN.

COMMODORE	
C 64	490 F
C 128	800 F
C 128 D	1.800 F
LECTEUR 1541	650 F
LECTEUR 1571	950 F
AMIGA	
AMIGA 500	2.900 F
AMIGA 1000	2.700 F
AMIGA 2000	6.990 F
AMSTRAD	
CPC 464 MONO	900 F
CPC 464 COULEUR	1.500 F
CPC 6128 MONO	1.800 F
CPC 6128 COULEUR	2.800 F
ATARI	
520 STF	2.000 F
1040 STF	3.000 F
MONITEURS	
MONOCHROME HERCULE	550 F
COULEUR C64	1.200 F
MONOCHROME ATARI	900 F
COULEUR ATARI, AMIGA	1.800 F
IMPRIMANTES	
9 AIGUILLES : A PARTIR DE	600 F
24 AIGUILLES : A PARTIR DE	1.500 F

NOMBREUX LOTS DE LOGICIELS BRADÉS, A PARTIR DE 10 F

NOS FORFAITS RÉPARATIONS

COMMODORE	
64 - 128 - 1541 - 1571	380 F
AMIGA	
A 500 - A 1000 - A 2000	720 F
AMSTRAD	
CPC 464 - CPC 6128	420 F
ATARI	
500 STF - 1040 STF - 520 STE	420 F
MONITEURS MONOCHROMES	490 F
MONITEURS COULEUR	650 F
EXTENSIONS 520 STE	
EXTENSION 1 Mo :	890 F
EXTENSION 2 Mo :	2.490 F
EXTENSION 4 Mo :	4.990 F
EXTENSION 520 STF	
EXTENSION 1 Mo :	890 F

- *Interventions et réparations par techniciens qualifiés, garanties 1 mois.*
- *Garantie d'origine assurée après modifications.*
- *Dépannage des appareils achetés chez nos concurrents, ceux qui vous ont garanti un service après-vente sans mauvaises surprises!*

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TÉL _____
MON ORDINATEUR _____
_____
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE _____ SIGNATURE

SCOR - TILT 6.90. RC 86 B 2526.



Lettre ouverte aux programmeurs

Tout d'abord, je tiens à féliciter tous ceux qui travaillent pour l'existence de votre journal (NDLR : notre grande modestie nous empêche de publier le flot d'éloges qui suit). Cette lettre est une lettre de critique qui s'adresse aux programmeurs. En effet, je ne vois pas l'intérêt de défendre MON *Atari* ou MON *Amiga,* ou encore MON bidule. J'ai passé l'âge des conflits puérils comme celui qui existe entre les clans *Atari* et *Amiga.*
Je suis révolté quand je vois la qualité des jeux sur les machines. Messieurs les programmeurs, pourquoi ne pas tirer entièrement parti des trois voies sonores de l'*Atari STF* ? Le son monophonique peut être de très bonne qualité, rappelez-vous qu'il n'y a pas si longtemps, on n'avait que ça ! Vous n'avez pas d'excuses : les mauvais exemples ne manquent pas, ce sont les bons qui sont quasiment providentiels. Mon vieil *Atari 2600,* c'était mieux ! Les bruits nasillards, vous connaissez, mais la bonne digitalisation... Messieurs les programmeurs, pourquoi vous contentez-vous de recopier la version *STF* pour faire celle de l'*Amiga* ? Il est vrai que l'*Amiga* a des capacités graphiques et sonores nettement supérieures (bien que n'ayant qu'une seule voie sonore de plus). Alors, pourquoi ne pas tout utiliser ? Vous manquez de temps pour faire une adaptation correcte ? Alors si vous manquez de temps, nous les utilisateurs, on manquera d'argent ! Faut pas prendre les consommateurs pour des pigeons. Ah bon, les pirates se remplissent les poches et pas vous ?
J'ai acheté ma bécane il y a un an et en un an, beaucoup de choses ont changé et en mal ! Je m'explique. Début 1989, peu de jeux dans les magazines qui n'étaient d'ailleurs pas trop épais. Les jeux avaient l'avantage de n'être pas trop mauvais et on savait à peu près à quoi s'en tenir. Fin 1989/début 1990, les magazines s'épanouissent. Pour y découvrir quoi ? Du vide, des jeux à 80 % bidons ! Certes, il y a des jeux comme *Shadow of the Beast, Spherical, Populous,* etc. De bonnes surprises, quoi ! Ça vaut le coup (ou plutôt le coût) de les acheter. Mais le reste... Messieurs les journalistes, les boîtes de jeux vous corrompent, ou quoi ? Quand je vous vois recommander des jeux comme *Shinobi* ou *Indy Adventure Game,* j'ai envie de vomir. Non mais, vous avez vu les sons, les graphismes, l'animation ? Laissez-moi pouffer de rire. Messieurs, faites votre travail de journaliste : dites la vérité, on ne vous en demande pas plus. Et vous, les pirates. Si on vous enlevait le pain de la bouche, vous seriez contents ? Messieurs les utilisateurs, réagissez ! Le prix des jeux, surtout pour les 80 % qui sont épouvantables, ça ne vous révolte pas ? Certains jeux ne valent même pas le prix de la disquette ! Même les ordinateurs qui sont jetés sur le marché ne sont pas au point. Merci messieurs les requins !
Longue vie à la « vraie » micro ludique ! **Olivier Dujardin**

■ *Quel noir pessimisme transparaît sous vos propos acerbes ! Certes, nous partageons sur bien des points votre diagnostic. Micros pas au point, conversion de jeux utilisant le PGCD (plus grand commun dénominateur) des machines, mais de là à dire que tout empire... j'ai l'impression d'entendre parler ma grand-mère ! Sachez, pour votre gouverne, que des jeux comme* Shinobi *et* Indy Adventure Games *sont encensés par d'autres joueurs. Alors, Monsieur le lecteur, où est la vérité ?*

Tel est pris

Nous sommes une bande de copains et formons un club (le club des Replicants). Je voudrais d'abord remercier le magazine de toutes ses bonnes informations. Je tiens à vous parler d'un problème très grave, qui est le « crackage » de jeu. C'est pourquoi j'aurais aimé que ma lettre paraisse assez prochainement car ceci intéresse tous les crackeurs.
Je tiens, moi et mon club, à crier bien fort : STOP au piratage ! Pourquoi cela ? Tout simplement parce que *j'étais* moi-même crackeur et je suis maintenant programmeur de jeu (actuellement vendu) et je peux vous dire que c'est pas énorme, la somme que l'on gagne tous les mois et que ceux qui piratent nous en bouffent une bonne partie. Alors les mecs, please, arrêtez de pomper notre travail (c'est notre bouffe !). De toute façon, les virus installés dans les originaux vont sûrement vous calmer ! Y en a déjà qui ont goûté aux virus et l'unité centrale n'a pas aimé... Allez, salut et sans rancune ! **Les Réplicants**

■ *N'étant pas moi-même un pirate, je suis bien tranquille : le virus ne passera pas par moi ! Vous illustrez parfaitement le cas de ces nombreux crackeurs qui ne pensent pas à mal en commettant leurs forfaits. C'est souvent juste pour le sport ou parce qu'ils sont atteints de collectionite « aiguë » qu'ils agissent ainsi. Maintenant que vous êtes de l'autre côté de la barrière, vous vous rendez compte des dégâts de ces fourmis de la flibuste. Vous réagissez avec colère, c'est bien compréhensible, mais avouez que vous méritez un peu ce qui vous arrive.*

Coup de gueule

Lecteur invétéré de *Tilt* j'ai été très intéressé par le petit article du n° 76 sur l'interface MIDI et l'Audio Digitiser de Trilogic. Cependant, je désirais avoir des informations : l'interface MIDI est-elle livrée avec un soft ? Sinon, quels sont les softs disponibles et quels sont leurs prix ? De plus, j'ai cherché en vain l'adresse de Bus Plus qui distribue ces interfaces. Pourriez-vous me la fournir, ainsi que celle de Trilogic.
A part cela, j'aimerais apporter ma contribution à un débat qui me préoccupe beaucoup : le piratage. Possesseur d'un *Amiga 500,* je suis obligé de constater que le piratage est en train de pourrir cette machine (ainsi que le *ST*) à cause de sa grande étendue. Il faut d'ailleurs souligner que les pirates sont bien plus compétents que les distributeurs en matière de diffusion de programmes... Je voudrais surtout insister sur un point : les softs sont trop chers (le refrain est trop entendu, mais souvent peu écouté), et il est évident que 90 % des utilisateurs de jeux (surtout les jeunes) disposent rarement d'un budget suffisant pour pouvoir acheter plus d'un soft par mois. Le réssultat est simple : pirater un jeu qu'on ne peut de toute manière pas acheter devient logique, car cela n'entraîne pas de manque à gagner pour l'éditeur (il n'aurait pas été acheté par manque de moyens). Ainsi les éditeurs feraient bien d'en prendre de la graine et de se dire que l'informatique est une affaire de passionnés, pas seulement d'intérêt commercial. Pour ma part, je serais d'accord (et un bon paquet de mes amis aussi) pour envoyer à l'auteur d'un bon logiciel une somme d'argent équivalente à celle qu'il toucherait pour chaque soft vendu s'il avait été édité. De plus, cela éviterait le passage au travers de l'administration de l'éditeur lorsqu'on veut avoir des conseils d'un véritable programmeur fou ! Je sais bien la réponse que fournissent les éditeurs à de tels arguments. J'en ai plus qu'assez que le but des maisons d'édition soit de se faire le plus de fric possible. L'expérience prouve que des prix plus bas peuvent être appliqués tout en restant rentables. Alors, il serait temps que les éditeurs virent leurs commerciaux et se consacrent à l'élaboration de programmes de qualité. Le succès de programmes tels que *Populous* rapporte suffisamment d'argent à Bullfrog pour créer d'autres softs dans le confort. Aussi serait-il éminement souhaitable que l'informatique soit gérée par des passionnés pour les passionnés, et non par par des commerciaux avides de domination économique et d'argent. Pour finir : vive *Tilt* et bonne continuation à tous (en fait je suis 100 % d'accord avec Acidric : il faut être intraitable,

nos micros le méritent). J'aimerais beaucoup avoir l'avis d'Acidric Briztou sur Battle Squadron. Pour (re) finir, je souhaite qu'à l'avenir tous les programmes développés sur *A 500* (et sur *ST*, bien sûr) soient réalisés avec autant de brio que ce chef d'œuvre qu'est *Battle Squadron*. **Laurent Girard**

■ « Battle Squadron *est techniquement un bon soft, il va dans le sens d'une réelle utilisation des performances de la machine. Cela dit, je suis en total désaccord avec la note qui lui a été décernée par jacques Harbonn, car le ramage de ce jeu n'égale pas son plumage (entendez par là que son intérêt ludique n'égale pas son intérêt technique). Il est par trop classique.* » *Acidric Briztou*, Mémoires de comptoirs, *Tome 18, verset 20.*
Si votre analyse sur le piratage comporte quelques vérités qui ne feront pas plaisir à tout le monde, vous semblez tout de même oublier que le coût d'un soft ne se limite pas à la rémunération du programmeur. Que faites-vous du coût des disquettes, de l'emballage, de la duplication, de la promotion, de la distribution, de la conversion sur diverses machines, etc. ? Si les programmeurs devaient s'occuper de tout cela (et la liste est loin d'être exhausive), vous n'auriez pas grand-chose à mettre dans votre machine ! De plus en plus, l'édition de programme de jeux est une activité d'équipe, qui réunit les talents des graphistes, scénaristes, musiciens, programmeurs et qui exige une infrastructure assez lourde.
Les produits Trilogic, importés par Bus Plus, sont disponibles en magasin. Ils sont aussi vendus par correspondance. Pour en savoir plus, un numéro de téléphone à Paris, le 45.80.05.66.

Complétement timbré

Mon problème est le suivant : ayant acheté le logiciel *Track 24* pour composer des morceaux complexes (24 pistes, ce n'est pas mal), je me suis retrouvé devant un hic ! En effet, l'enregistrement sur plusieurs pistes ne pose pas de problème quand je joue avec le même son différent à chaque piste, cela ne marche pas, un seul son est joué. Pouvez-vous m'aider, ou au moins m'éclairer sur la question ? **Anonyme**

■ *Première observation : la norme MIDI autorise l'utilisation simultanée de 16 canaux, le numéro du canal étant codé sur 4 bits. Seules 16 de vos 24 pistes sont utilisables simultanément. Certains logiciels passent outre cette limitation en utilisant un codage plus étendu, exploité par une interface qui permet de dédoubler le flot d'informations MIDI en deux groupes de seize canaux. Astucieux, n'est-ce pas ? Mais revenons à votre problème principal. En fait, vous disposez d'un synthétiseur polyphonique mais monotimbral capable de jouer plusieurs notes simultanément avec le même timbre. Il vous faut donc acheter un autre synthétiseur (ou seulement un expandeur du genre MT 32 de Roland, car vous n'avez pas besoin forcément d'un second clavier), qui sera polyphonique et multi-timbral.*

Mais que fait donc l'APP ?

J'ai 15 ans et j'habite Nevers (peu importe). Il n'y a pas très longtemps, je suis allé dans un magasin pour acheter un jeu. Quand je suis rentré, je voyais à mon énorme surprise, un jeune gamin jouer à *Rainbow Islands* sur *Amiga*, version copiée. Il jouait devant tout le monde. Après, il sortait d'une boîte de disquette un autre jeu, toujours copié, *Moonwalker*. Avant la présentation, on voyait apparaître le message « cracked by... ». Il l'a laissé défiler pendant au moins 20 bonnes secondes. Il y a de quoi se mettre en colère ! Et le gamin jouait tranquillement, ouvrant même ▶

N'ATTENDEZ PAS 1992
FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

Téléphonez EN FRANCAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+ 44) 291 625 780 du Lundi au Samedi de 8 h à 19 h

GAMME SINCLAIR
1- Pièces Détachées pour SINCLAIR QL
2- Pièces Détachées pour SPECTRUM
3- Logiciels et Accessoires pour SPECTRUM

COMMODORE 64
1- Logiciels K7 au prix les plus bas !
2- Interface pour copies personnelles
3- Kits de règlage lecteurs K7 et DISC.

ATARI ST
1- Digitaliseur VIDI-ST (Manuel Français) Prix : Incroyable !
2- Logiciels ludiques à partir de 50 FF

AMIGA
1- Digitaliseur VIDI-AMIGA (Manuel Français) Prix Incroyable !
2- Logiciels ludiques à partir de 50 FF

Téléphonez EN FRANCAIS ou écrivez pour obtenir votre catalogue
S.V.P : Précisez la marque et modèle exact de votre ordinateur !

DUCHET Computers
51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Télephone : International + 44 - 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec votre carte de crédit internationale !

les jeux, cette fois originaux, qui étaient exposées en vitrine. Evidemment, le vendeur le connaissant bien, le laissait jouer paisiblement. Cela dit, la deuxième chose qui a failli me faire exploser est la suivante : juste après avoir vu jouer le gamin, je me décidais à acheter un jeu, *Sweek*, qui était en réduction. Je rentre chez moi, et alors là, aucun papier de Loriciel, rien que les deux disquettes. Jusqu'ici, ça pouvait encore aller. Je charge les deux disquettes et là, la disquette 2 se bloque à différents moments. Un coup, c'est la disquette 1... enfin, je ne pourrais jamais jouer à *Skweek*. Heureusement, le lendemain, après avoir crié un bon coup, le magasin a bien voulu me rembourser (c'était tout juste). Tout cela pour vous dire que même chez les grands revendeurs, le piratage court toujours.

Emmanuel Bonnard

Etoile ? Ah, mate-la !

J'ai été assez étonné que, lorsque tu as présenté la version *Spectrum* de *Dragon Ninja* (oui, c'est assez lointain !), tu aies mis 5 étoiles pour le graphisme alors que c'était en monochrome ! D'autre part, tu mets 6 étoiles à *Buce Lee Lives* sur *PC* (VGA) alors que tu en mets autant à *Dragon's Lair* ou *Space Ace*, sur *Amiga* ? De plus, tu mets 4 étoiles pour *Batman, the Caped Crusader* sur *Atari ST* et le même nombre d'étoiles à la version *C 64* qui est complètement râtée !
Je ne comprends pas ton barème sur le graphisme. Explique-toi !

Richard Jones-Davies

■ *Les étoiles du graphisme ne sont pas destinées à noter les capacités graphiques des micros. Il faut comparer ce qui est comparable. Le même jeu sur* Atari ST *et sur* C 64 *sera obligatoirement plus beau sur le premier que sur le second parce que le* ST *a plus de possibilités que le* C 64. *Cela n'empêche pas que la note puisse être identique. Le possesseur d'un* C 64 *juge de la qualité graphique d'un jeu par rapport aux autres jeux qu'il possède et non par rapport aux jeux du* ST. *Il faut aussi tenir compte de l'évolution : un six étoiles d'il y a un an peut fort bien avoir perdu deux étoiles depuis. De nouvelles utilisations des capacités graphiques par les programmeurs sont apparues, reléguant les Hits d'antan au magasin des vieilleries. Quant à la couleur, elle n'a souvent rien à voir dans l'affaire. Mieux vaut un beau jeu en noir et blanc qu'un moche en couleur !*

Mauvaise correspondance

Si je fais appel à *Tilt*, c'est que je pense que c'est une revue très ouverte et à l'écoute de ses lecteurs. Très franchement, je ne vois vraiment pas à quelle revue j'aurais pu soumettre mon problème, à part *Tilt*.
Voilà donc l'objet de cette lettre. En novembre dernier, j'ai acheté chez un grand revendeur parisien (par correspondance) l'ensemble *Amiga 500* et extension mémoire. J'ai rapidement reçu chez moi l'ordinateur. Seul petit hic, l'extention ne fonctionnait pas (bug caractéristique : écran vert). J'ai tout de suite pris contact avec le service après-vente, on m'a demandé de la retourner. Les PTT me renvoient alors mon paquet car, entre temps, l'adresse a changé. Je retéléphone et j'obtiens les nouvelles coordonnées... Je re-renvoie donc l'extension (début décembre)... Depuis cette date, plus de nouvelles de mon extension, je téléphone régulièrement au revendeur en question qui prétend n'avoir rien reçu !
Je ne veux pas, derrière cet exemple personnel, bénéficier d'une solution « extraordinaire », bien que cela m'arrangerait... Je souhaite soulever un dossier épineux : les achats par correspondance. En fait, je crois que chaque lecteur de province a déjà été au moins une fois face à ce genre de problème (délais de livraison, garantie, frais de port,...). Les distributeurs parisiens ont le monopole des prix attractifs. Je regrette que leur politique ne soit pas adaptée à ce type de vente (services après-vente désorganisés, délais incroyablement longs, etc.). Je trouve navrant que, compte tenu des moyens de communication actuels, une telle lenteur et une telle confusion demeurent dans le traitement des opérations.
L'utilisateur, le consommateur, est ici condamné à patienter, s'énerver, téléphoner, écrire, réclamer... Par exemple, je suis freiné dans toutes mes opérations sans extension, et j'hésite à en acheter une ! Je voudrais savoir maintenant, comme je manque d'imagination, quelle démarche je dois entreprendre. Quelle démarche tous les lecteurs provinciaux dans le même cas doivent-ils entreprendre ? C'est un réel problème...
Pourquoi ne pas créer dans le cadre d'une association, d'un club, un système pour défendre les droits de chaque consommateur ? Pourquoi ne pas faire pression en donnant l'image réelle de chaque vendeur, réaliser un « top des meilleurs vendeurs » ?... Je sais bien que vous vivez de la parution de leurs publicités et je comprends qu'un tel classement soit gênant, mais s'il est fait par les lecteurs... ça change tout !
Par ailleurs, je vous demanderais de faire passer mes coordonnées en espérant que cela aura une incidence sur la suite de mon problème et que des lecteurs intéressés par mes propositions me contacteront.

Benoît Vandangeon,
Fosse Bellay,
49700 Doué-La-Fontaine,
tél. : 41.67.00.74.

■ *Votre histoire est édifiante. Qu'une extension ne fonctionne pas à l'arrivée n'est pas à mettre au compte du revendeur. Cela peut venir aussi bien du constructeur que du transport. Le revendeur se doit cependant de la remplacer aussitôt. En fait, vous avez raté la correspondance. Pour éviter tout ennui ultérieur, il aurait fallu adresser tout votre courrier en* ***recommandé avec accusé de réception.*** *Comme vous ne l'avez pas fait, vous vous retrouverez sans preuve. Après tout, c'est peut-être la poste qui a égaré le paquet. Cette mise au point n'enlève rien à l'exactitude de votre raisonnement. Bien que ce soit heureusement pas la règle générale, il y a beaucoup trop de bavures dans la distribution par correspondance.*
En cas de conflit, renseignez-vous auprès de l'agence locale d'une association de consommateurs comme 50 millions de consommateurs ou l'UFC (Union fédérale des consommateurs), cette dernière étant souvent plus pugnace. Leurs conseils éclairés en ont aidés certains à obtenir justice.
Quant à votre idée de créer une structure spéciale destinée à aider ceux qui se seraient fait gruger, il faudrait, pour la mettre en pratique, qu'un assez grand nombre de gens la rejoigne. Cela n'est pas évident : les rages ponctuelles s'éteignent vite et on retombe rapidement dans le chacun pour soi quand l'appareil marche. Nous publions néanmoins votre adresse pour que vous puissiez vous rendre compte par vous même. Tilt *vous appuiera volontiers si votre entreprise est couronnée de succès.*
PS : nous tentons quand même de régler votre problème personnel.

CDI, c'est dit !

J'ai lu l'article du *Tilt* n° 76 concernant le CDI et j'aimerais obtenir plus de renseignements : comment pourra-t-on brancher le CDI sur un *520 STE ?* Est-ce qu'il faudra avoir un méga de mémoire ? Quel en sera le prix (approximativement) ?

■ *Cette lettre prouve qu'il y a une certaine confusion dans les esprits à propos du CDI. Vous le considérez comme un périphérique alors qu'il s'agit d'un ordinateur à part entière. Le CDI fonctionne tout seul avec son propre microprocesseur, sa propre mémoire et son propre système d'exploitation. L'ambiguité provient peut-être de ce dernier point. Le CDI n'ayant pas de clavier, toutes les commandes sont entrées avec la souris ou le joystick.*
En tout état de cause, nul besoin de posséder un ordinateur, STE *ou autre, pour faire fonctionner un CDI. Quant à son prix, autant que nous le sachions actuellement, il devrait se situer autour de 7 000 F. Sa commercialisation est encore plus aléatoire. Selon certains, on commencerait à voir des CDI avant la fin de l'année ; selon d'autres, plus crédibles hélas, il faudra attendre le courant de l'an prochain.*

Micro Avenue

58-60 avenue de la Grande Armée
750017 PARIS Tél : 45 72 24 30

Ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures Métro Porte Maillot

DERNIÈRE MINUTE

OFFRES EXCEPTIONNELLES SUR LES CONSOLES

TÉL. AU 45 72 24 30

LES CONSOLES

MEGADRIVE SEGA + 2 jeux 1?90F

FORGOTTEN WORLDS - SUPER SHINOBI - SUPER HANG ON - RAMBO III - ZOOM - SPACE HARRIER II - GHOULS'N GHOSTS - THUNDER FORCE II - GOLDEN AXE - TATSUJIN - ALEX KIDD - QUEEN OF THE PEACKOP - HERZOG ZWEI - SOKOBAN - CURSE - SUPER REAL BASKETBALL - NEW ZEALAND STORY - AIR DIVER - WORLD CUP SOCCER - MASTER GOLF - AFTER BURNER II - LAST BATTLE Prix de 390F à 500F.

PC ENGINE NEC + 1 jeu 17?0F

CD ROM 2 NEC 3??0F

ATOMIC ROBOT KID - BLOODIA - BREAK IN - CHASE HQ - CYBER CROSS - DORAMON - F1 PILOT GUNHED - JAPAN WARRIOR - MOTOR BIKE - NAXAT OPEN - SHANGAI - SPACE HARRIER - WORLD STADIUM - P 47 - SHINOBI - PC KID - VIGILANTE - FINAL LAP - CD GOLDEN AXE - CD RED ALERT CD SIDE ARM - CD ALTERED BEAST - Prix de 300F à 500F.

SEGA MASTER SYSTEM + 1 jeu 7??F

DYNAMITE DUX - DEAD ANGLE - SCRAMBLE SPIRIT - GOLDEN AXE - BATTLE OUT RUN - RC GRAND PRIX - WORLD GAMES - ULTIMA IV - DOUBLE HAWK - RUNNING BATTLE - SLAP SHOOT ASSAULT CITY - CASINO GAMES -GOLVELLIUS - SHINOBI - TENNIS ACE - PSYCHO FOX.

ACTION SET NINTENDO + 2 jeux 9??F

LEGEND OF ZELDA 395F - ZELDA II 395F - PUNCH OUT 395F - GOONIES II 375F - WIZZARD & WARRIORS 365F - MEGA MAN 375F - RUSH'N ATTACK 345F - MARIO BROSS II 395F - SIMON'S QUEST 375F - DONKEY KONG CLASSICS 325F - COBRA TRIANGLE 360F - TOP GUN - WRESTLEMANIA - SOLOMON'S KEY - LEE IREVINO'S FIGHTING GOLF - AIRWOLF.

ATARI LYNX + CALIFORNIA GAMES 1??0F

BLUE LIGHTNING 240 F - GATES OF ZENDOCOM 240 F - GAUNTLET 240 F - CHIP'S CHALLENGE 240 F - ELECTROCOP 240 F - RAMPAGE 240 F.

GAME BOY NINTENDO + 1 jeu 9??F

LES MICROS

ATARI ST : LODE RUNNER 199F - RAINBOW ISLANDS 230F - TENNIS CUP 249F - HARRICANA 249F - SHERMAN M4 249F - COLORADO 249F - STARBLADE 249F - IVANHOE 249F - E-MOTION 200F.

AMIGA : - E-MOTION 249F - IVANHOE 249F - OPERATION STEALTH 299F - HARRICANA 249F - TENNIS CUP 249F - EAGLE'S RIDER 299F - F 29 285F - SUPER CARS 230F - STARBLADE 249F

AMSTRAD CPC : LODE RUNNER 199F - TENNIS CUP 170F/199F - HARRICANA 149F/199F.

PC COMPATIBLES NOMBREUX TITRES DISPONIBLES NOMBREUX MODELES DE MANETTES SUR ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC, SEGA, NINTENDO.

BON DE COMMANDE

à envoyer à : MICRO AVENUE BP150 75821 PARIS CEDEX

Envoi par Colissimo

NOM : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

ADRESSE : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _

VILLE : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

N°CB :

EXPIRE : _ _ _ _ _ _ _ _

SIGNATURE :

MACHINE	TITRE	PRIX
	PORT LOGICIEL	... x 25 F
	PORT MACHINE	... x 50 F
	TOTAL	

Chaque semaine des nouveautés : Téléphonez à RICHARD au (1) 45 72 24 30

Les graphistes du mois

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé_____
Logiciel utilisé_____
Référence de sauvegarde des dessins
_____
_____
Nom_____
Prénom_____
Age_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1_____
2_____
3_____
4_____
Marque de votre ordinateur_____

Facultatif

Nom_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
DOUBLE DRAGON II Melbourne	DOUBLE DRAGON II Melbourne
CHASE HQ Ocean	F 29 Ocean
BOMBER Activision	TENNIS CUP Blue Byte/UBI
CABAL Ocean	IVANOHE Ocean
INDIANA JONES Lucasfilm	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine
POPULOUS Electronic Arts	MAUPITI ISLAND Lankhor
RICK DANGEROUS Firebird	IT CAME FROM THE DESERT Cinemaware
SKWEEK Loriciel	CRAZY CARS Titus
GOULS'N GHOSTS Capcom	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis
HARD DRIVIN Domark	

A lire!

Edité par une l'association Toolbox (statut loi 1901), le II GS épluché est un ouvrage regroupant diverses informartions techniques sur le mal aimé d'Apple. Tout au long de ses 500 pages, il expose les spécificités du 65C816, aborde le problème de la gestion des lecteurs de disquettes, décrit l'utilisation du graphisme et du son, etc. Pour plus d'informations, adressez-vous à:
Association Toolbox
6, rue Henri Barbusse
95100 Argenteuil

Changement...

Editeur notamment de nombreux logiciels éducatifs, naguère surnommés du doux nom de didacticiels, Nathan Logiciels nous informe de son déménagement. L'adresse de cette société est désormais:
Nathan Logiciels
3/5, avenue Gallieni
94257 Gentilly Cedex

Promotions?

Daewoo, entreprise sud-coréenne, propose deux promotions jusqu'au 30 juin ou jusqu'à rupture de stock. L'objectif est d'offrir aux étudiants des tarifs préférentiels sur deux configurations à base de CPC 6200. Rappelons que cet ordinateur est un compatible PC AT à base de 80286 à 12 MHz et offrant 640 Ko, un lecteur de disquettes 5 pouces un quart de 1,2 Mo, un disque dur de 20 Mo. La première configuration, proposée à 10990F TTC, intègre, outre la machine, un écran monochrome 12 pouces (Hercules/MDA) et un logiciel de traitement de texte. La deuxième dispose d'un écran EGA de 14 pouces, un traitement de texte ainsi qu'un tableur moyennant 12 990 F TTC. Cette seconde offre semble la plus intéressante des deux, mais ces tarifs paraissent toutefois un peu élevés eu egard aux offres d'autres fabricants tel Commodore, par exemple.

Oui, j'écoute?

Apple semble s'intéresser de plus près aux critiques que la presse et divers acheteurs potentiels ont émis à propos du Macintosh portable. Le prix trop élevé? Ce n'est pas un problème: moins 30% sur la configuration 2/40 (2 Mo de Ram, disque dur de 40 Mo) et moins 27% sur la confirguration 1/40. En outre, la configuration dépourvue de disque dur disparaît du catalogue et, dixit Apple, "la configuration 2/40 devient la configuration standard". Question: si la norme en matière de Mac portable devient 2 Mo pourquoi maintenir un modèle offrant en standard 1 Mo? Les voies du marketing sont décidement impénétrables!

Des jeux aux USA

"The only event just for computer game products", telle et le cri de guerre du salon Electronic Games Expo. Soutenu par deux revues américaines (Gamepro et PC Games), il se tiendra du 29 novembre au 2 décembre 1990 au Oakland Convention Center d'Oakland en Californie. Au programme pas moins de 30 000 visiteurs, des jeux sur divers standards (notamment sur consoles de jeux), de nombreuses machines et l'ensemble des standards présents sur la marché d'outre-Atlantique seront représentés. Avis aux amateurs.

Une de plus!

Et plop! Encore une nouvelle console. Proposée par SNK et nommée Geo, la petite dernière de la bande arrive tout droit du Japon pour envahir les marchés européens. Elle est déjà disponible en Grande-Bretagne mais nous ne connaissons pas la date de sa venue chez nous. D'après la presse d'outre-Manche, elle fait un véritable malheur au Japon (on se demande ce qui ne marche pas là-bas) et s'avère très convaincante face à ses rivales les plus directes. Il n'en reste pas moins qu'elle dispose d'une ludothèque moins alléchante que celle du PC Engine, par exemple, du fait d'un catalogue bien plus restreint. En conclusion, les chances de voir cet outsider de s'imposer en Europe apparaissent des plus minces face aux poids lourds que sont Sega, Amstrad, et consort. Pour conclure, il est à souligner que l'actuelle multiplication des standards de console n'est pas sans rappeler l'euphorie qui régna sur ce marché entre 1980 et 1984. Juste avant la crise qui amena la disparition pure et simple des consoles, pour une durée d'environ cinq années, au profit des micro-ordinateurs. On prétend que l'histoire ne se répète pas... En tout cas elle begaye souvent! Attention donc au retour de bâton.

INTERNATIONAL

CASH & CARRY MICRO

C.C.M.

SI VOUS NE TROUVEZ PAS CI-DESSOUS TELEPHONEZ

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

Commandes Téléphoniques
☎(1) 40 16 04 02

Tous nos produits sont compatibles A500 et A2000

Les Périphériques de L'amiga 500

A590+2MO
disque dur 20 mégas + 2 Mégas RAM
PRIX CCM 6290.00
Dans la limite des Stocks

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 695 FRS ttc
RAM POUR A2000 NC

EXTENSION 512K POUR AMIGA 500
AVEC HORLOGE
OPTEZ POUR LA QUALITE
669 FRS

Note
AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058
Sont des marques déposées de Commodore Inc.

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	910
10006	Lecteur Slim Line	1090
10072	Lecteur 5"1/4	1435
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1100
10010	Imprimante Mps 1230	1580
10011	Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031	Joystick INFRA ROUGE	395
10013	Joystick QS	70
10014	DISQUETTESMarque les 10	110
10015	DISQUETTES Marque les 50	500
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	50
10032	Carte 68020 + 2 Megs	9390
10036	Support écran orientable	215
10037	Bte Disquettes + clef (40 3.5)	69
10020	Boite Posso pour 150 3.5	129

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	NC
20006	DELUXE PAINT III	810
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1510
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	NC
20013	KINDSWORDS 2	560
20034	DIGIPAINT 3	790
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	NC
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	4095

OFFRES A500 ET A2000

Pas d'offres inutiles, du concret et de la qualité. Toujours les derniers modèles ou dernière version (Pas de rossignols)

PROMO A500

PACK CCM DEBUTANT
AMIGA 500 1MEGA + PERITEL
+20 DISQUETTES DE MARQUE
JOYSTICK PROFESSIONNAL

Prix CCM 4425.00
ou à partir de
200 FRS MOIS
Sous réserve d'acceptation et nous consulter

A500 PACK "ARTISTE"

A500 1 MO + PERITEL + DPAINT 3
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A4

Prix CCM 8990.00
ou à partir de
350 Frs MOIS
Sous réserve d'acceptation et nous consulter

A500 PACK "VIDEASTE"

TITREZ VOS VIDEOS
A500 1 MO + MINIGEN (genlock)
VIDEO GENERIC MASTER
Dpaint 3 - Karafonts
PRIX CCM 7690.00
ou à partir de
350 FRS MOIS
Sous réserve d'acceptation et nous consulter

A500 "SUPER PACK"

A500 1MO + A1084 (moniteur)
A590 (DISQUE DUR)
+ 2MEGAS + LECTEUR EXTERNE
JOYSTICK PRO + DPAINT 3
GFA BASIC
PRIX CCM 13490.00
ou à partir de
450 Frs MOIS
Sous réserve d'acceptation et nous consulter

BIEN ENTENDU

TOUTE AUTRE CONFIGURATION POSSIBLE OU LES A500 ET A2000 PEUVENT ETRE VENDUS SEULS

PAR 50 :310 FRS
PAR 100 : 550 FRS
PAR 200 : 1000 FRS
La qualité au prix CCM

MF/2DD
135 TPI
Double Face
Etiquettes

SUPER SOURIS

ENFIN UNE SOLIDE!!!
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
290 TTC

EXCELLENCE

le meilleur traitement de texte
1790.00 FRS
code excel 001

A2000 "LA BONNE BASE"

A2000 3 MEGAS + A1084
Disque dur 40 Megs Quantum
DPAINT 3 - EXCELLENCE
Imprimante couleur 1500C

PRIX CCM 23500
OU A PARTIR DE
800 FRS MOIS
Sous réserve d'acceptation et nous consulter

A2000 KIT DEPART

A2000 TWIN
A2000+Lecteur externe Tapis souris
8890.00

A2000 MONITEUR
A2000 MONITEUR TAPIS SOURIS
+ 50 DISQUETTES DE MARQUE
9990.00

a partir de 350 Frs Mois
Sous réserve d'acceptation et nous consulter

COMMENT COMMANDER

PAR COURRIER : Passez votre commande avec code et détail, ajoutez 35 Frs de participation aux frais et joignez votre adresse, téléphone et règlement, Chèque, Visa ou CR. Pour un règlement par Visa ou CB indiquez le N° complet, le nom sur la carte et la date d'expiration.
PAR TELEPHONE: AU 40 16 04 02 CB VISA OU CR BIENVENUS. TOUS CREDITS NOUS CONSULTER.
Cette annonce n'est valable que pour ls mois de sa parution et remplace les précédentes. (JUIN90)

En pointe!

Success-story type, la réussite de la société Borland a été, il y a quelque temps, occultée par les difficultés rencontrées par l'entreprise. Crise de croissance, choix de marché peu judicieux, acquisitions de sociétés expliquèrent cette situation. Toutefois, l'orage est bel et bien passé puisque Borland annonce des résultats records. Ainsi, au quatrième trimestre de son année fiscale 1990 l'éditeur d'outre-Atlantique annonce un résultat de plus de 100 millions de dollars. De quoi mettre du beurre dans les épinards, diront certains. De quoi envisager plus sereinement l'avenir répond Borland en créant un siège européen à Paris. Ces locaux abritent également un centre de technologie. L'objectif de ce dernier est de travailler à la recherche et au développement de logiciels avancés. Nul doute que cette structure ne conforte la position enviable acquise par Borland sur nos marchés. Autre élément allant en ce sens: une promotion exceptionnelle destinée aux utilisateurs de tableurs sur PC. Borland propose, jusqu'au 1er juillet 1990, la possibilité d'acquérir son programme Quattro Pro à moins de 1000 F HT alors qu'il est normalement proposé à un peu moins de 5000! Une bien belle opération qui permettra au plus grand nombre de profiter des avantages de ce logiciel aux qualités reconnues par tous.

Version 3...

Traitement de texte connu des utilisateurs d'Atari ST, Le Rédacteur est désormais disponible en une nouvelle version. Par rapport à son prédécesseur, Le Rédacteur 3 (tel est son nom) pose une liste d'avantages que nous ne pouvons décrire ici. Toutefois, précisons qu'il offre une interface utilisateur similaire et une rapidité identique. Tout cela pour dire que contrairement aux versions précédentes, il n'est pas distribué par l'intermédiaire d'Atari France. Une société (Epigraf) a, en effet, été créée dans le but d'éditer et distribuer le logiciel. D'autre part, elle offre un support utilisateur du lundi au samedi de 15 à 19 heures. Avis aux amateurs! Pour plus d'informations:
Epigraf
3, rue Bertrand de Born
31000 Toulouse

A noter

Les éditions P.S.I, spécialisées dans les ouvrages informatiques, annonce un changement d'adresse. Désormais, la correspondance destinée à cette société doit-être expédiée à:
Editions P.S.I
3-5, avenue Galliéni
94257 Gentilly Cedex

Des consoles...

Le Summer Consumer Electronic Show (CES de printemps) 1990 se tiendra du 2 au 5 juin à Chicago. Dernières nouveautés en matière d'audio et de vidéo seront bien entendu présentes. Mais, ce salon devrait surtout permettre de remettre les pendules à l'heure au niveau du très agité marché des consoles de jeux...

Fanzine

Décidement, le phénomène fanzine ne diminue pas d'intensité, et nombre de possesseurs de micro réalisent leur propre journal afin de faire passer leurs idées, leur façon de voir les choses. Dernier en date: Amstrad and co. Dédié au CPC, ce fanzine bimestriel propose des tests de jeux, des petites annonces, un hit-parade et autres rubriques classiques. Soulignons l'existence d'une revue de presse (limitée, certes) dans laquelle les "vrais" journaux sont parfois vertement critiqués. Pour en savoir plus, écrivez à:
Olivier Petit
23, rue Honoré Daumier
13280 Raphele-les-Arles

Bouquins

Peu connue du grand public, la société Cepadues-Editions est spécialisée dans les ouvrages scientifiques et techniques destinés aux enseignants, ingénieurs, étudiants... La partie du catalogue concernant l'informatique et l'électronique s'avère de ce fait légérement décalée par rapport aux livres proposés par Micro Application ou P.S.I, par exemple. Ici, la théorie est privilégiée par rapport à la pratique. Pèle mêle, on trouve Traitement d'algorythmes par ordinateur, Dictionnaire Télématique, Les Langages orientés objet, Heuristique, Principes d'intelligence artificielle, et autres.

Bien entendu, ces livres sont assez éloignés des préoccupations du joueur moyen. Toutefois, les programmeurs et autres amateurs de technologie avancée en matière de logiciels y trouveront leur compte. Un défaut tout de même: le niveau parfois un peu trop élevé de ces ouvrages et leur prix. Pour plus d'informations:
Cepadues Editions
111, rue Nicolas Vauquelin
31100 Toulouse

Zizique

Editeur du jeu Rock Star, Infomédia annonce l'édition sur Compact Disc des musiques de ce logiciel. Cette opération est rendue possible par la signature d'un accord avec la société Just'in. La distribution de ce disque est confiée aux réseaux EMI/Pathé-Marconi. Avis aux fanatiques du jeu...

SPA: sus à l'APP?

C'est au Palais des festivals et congrés de Cannes que se tiendra du 11 au 13 juin 1990 et conjointement avec l'European Computer Expo la premiere conférence Européene SPA. Sous ces trois initiales se cache la Software Publishers Association (l'Association des éditeurs de logiciels). Créée outre-Atlantique il y a environ 5 ans, cette association regroupe plus de 560 éditeurs de par le monde et a notamment pour objectif de lutter contre le piratage. Toutefois, ce n'est pas son seul rôle et c'est pour cette raison qu'on ne peut pas complétement l'assimiler à une sorte d'APP internationale. Malgré tout, le bureau européen de la SPA (situé à Paris La Défense) compte déjà quelques actions d'éclat comme, par exemple, l'affaire TDF -une vérification dans les bureaux de Télédiffusion de France avait fait apparaître l'utilisation de logiciels copiés illégalement. Et lorsque l'on connaît la valeur symbolique de ce type d'opérations on comprend l'influence grandissante de la SPA... Une garantie sérieuse pour l'avenir de la lutte contre le piratage, non?

Obejctif Est

L'ouverture des pays de l'Est n'est pas sans conséquence pour les sociétés d'informatique comme le prouve le PC World Forum de Moscou qui se tiendra du 10 au 15 juillet 1990...

European Videogames Championship 1990, acte 1: fin...

Voici donc la fin du premier round de la seconde édition du Videogames Championship. La seconde étape nous achemine désormais vers l'affrontement suprême entre diverses équipes européennes. Mais, avant cela des éliminatoires auront lieu afin de constituer le team français. Bref, inutile de se reposer sur ses lauriers...

Date	Magasin	Amiga	Amstrad	Atari	Nintendo	Sega
11 avril	**Leers** (59115 Leers)	T. Wong 61870	S. Cocca 18600	F. Selve 55500	W. Cornil 42300	M. Hardeman 116300
	Bretigny-sur-Orge (91240 Bretigny-sur-Orge)	G. Smith 65065	F. Leberre 19000	B. Rousseau 39700	B. Dylan 22800	C. Wattin 115600
	Perpignan (66028 Perpignan)	C. Banos 47190	J-C. Copol 18200	C. Luro 34900	A. Tordisco 43900	L. Quintana 23300
18 avril	**Le Mans** (72650 La Chapelle)	F. Esnault 49970	S. Mansart 17000	P. Mustiere 36400	R. Villeret 43800	M. Haon 114800
	Nice (06340 La Trinité-Victor)	S. Negri 56360	C. Bertolino 14200	J-S. Grinneiser 54000	F. Raynaud 27750	S. Morgana 116800
	Béthune (62400 Bethune)	F. Sergeant 64400	F. Targy 17600	D. Constant 59500	L.Trinel 29400	T. Vicart 115700
	Plaisir-les-Clayes (78370 Plaisir-les-Clayes)	H. Kimbembe 47100	M. Arif 16200	F. Hauguel 57600	F. Filoche 57400	A. Moreau 14200
25 avril	**Le Havre** (76620 Le Havre)	A. Ben Abdallah 52080	G. Lefevre 20000	D. Laurent 45000	A. Fezza 49520	M-M. Popel 18100
	Boulogne (62200 Boulogne-St-Martin)	E. Gourlay 57400	G. Sueur 20400	P. Eripret 34700	D. Pihen 24100	F. Lengagne 115100
	St Etienne-Villars (42390 Villars)	P. Daurel 55310	J-M. Vallier 20500	J-F. Verjat 33100	P. Civraneta 31050	F. Romero 115500
	Annecy (74330 La Balme-de-Sillingy)	Y. Rongiard 60170	L. Masson 20400	M. Vespier 47200	S. Renaut 25350	J-C. Lebrun 116100

AMIGA 500 **PROMO**

AMIGA 500 +souris +peritel **3390**

LES PROMOTIONS

A500+péritel+ext 512K+horloge ..... 3990 F
A500+péritel+2e lect 3"1/2 ..... 3990 F
A500+péritel+ext 512K+2e lect 3"1/2 . 4590 F
A500+1084+ext 512K+horloge ..... 6090 F

AMIGA 500 +écran 1084 PROMO

AMIGA 2000 +écran 1084 +carte XT +Star LC-10 11990

Extension 512 K + HORLOGE **890**

AMIGA 500 +écran 1084 **PROMO**

PHASE
GALERIE "LE SQUARE
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
Mo Alésia - 10h à 19h Lundi-Samedi

LC10 ..... **1890**
LC10coul **2490**
LC24-10 ..... **2990**
SWIFT 24 ..... **3790**

LECTEUR 5"1/2 EXTERNE **1490**

Transformez **votre A 500 en PC** consultez-nous

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE **890**

DIVERS

Disque dur 20 Mo pour A 500 ..... **3990**
Digitaliseur stéréo Trilogie **510**
Lecteur interne A 2000 ..... **1090**
Disque dur 20 Mo auto pour A2000 . **3500**

AMIGA 2000 +écran 1084 +carte AT +Star LC-10 **15990**

CARTE EXTENSION 2 Mo extensible à 8 Mo **3900**

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO — CREDIT - DÉTAXE — VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

P'TIT TRUCS 68000

Par SPEEDER

Pour ATARI ST

Si je vous dis "68000", que me répondez-vous?
Le nombre de personnes qui assistaient au dernier concert de Prince.
La distance entre Paris et Tokyo.
Le nombre de pintes de bière absorbées par Acidric Briztou.
Le nom d'un microprocesseur 16/32 de Motorola.
Le total des poils de la moustache de la jolie petite claviste qui rédige le sommaire ("Jaja Jojo Joujou Juju J'ai J'ai", c'est quoi ce langage! D'ailleurs j'aimerais que vous m'écriviez pour me dire si vous êtes pour ou contre et si vous êtes content des débilités sur le Sésame dans le sommaire).
Non... Non... Non... OUI!.. C'est bien le nom d'un microprocesseur. Ce microprocesseur 68000, on le trouve dans plusieurs machines: Amiga, Atari, Mac. Dans ce Sésame nous allons parler de celui de L'Atari.
Le microprocesseur est le cerveau de l'ordinateur. C'est à lui que vous devez vous adresser si vous voulez que votre machine fasse quelques fantaisies (Heum, fantaisie dans cette phrase signifie Jeu ou bien Utilitaire).
Les ordres que vous lui donnez s'écrivent dans un langage bien spécifique, qui se nomme assembleur ou bien code machine ou encore langage machine. Je ne vais pas ici vous décrire en détail ce langage. Ce Sésame est destiné aux personnes qui débutent en 68000. Les "novices", ces personnes qui connaissent un peu le 68000... traînent des pieds dès qu'on leur parle de VHL, HBL, interruption 2ème niveau, pile, SSP, USP.
Je vais vous donner dans ce numéro un listing (et bien d'autres dans les futurs numéros) traitant des interruptions. La définition d'une interruption est la suivante:
votre ordinateur exécute en permanence des tâches propres à son bon fonctionnement (transmissions internes et externes, c'est-à-dire gestion des périphériques externes comme le clavier, l'imprimante, le modem, le disque dur, etc... ainsi que la mémoire). Ces tâches sont exécutées les unes après les autres, certaines ayant plus d'importance que d'autres. Le rafraîchissement de l'écran (affichage de chaque ligne vidéo de l'écran), par exemple, est exécuté plus souvent que le contrôle des entrées/sorties au clavier.
Ces niveaux de priorité, sont classés par ordre numérique. L'Atari ST a sept niveaux d'interruption. Ces interruptions peuvent être modifiées par l'utilisateur de la machine (vous!). L'intérêt de ces modifications est que, par ce biais, vous pouvez mettre de la musique ou une animation dans vos créations sans pour autant bloquer la machine.

S.O.S.

Vous êtes "novices" et vous avez du mal à comprendre certains termes techniques. Juju est là pour vous sauver (NDLR: hahahaha, laissez nous rire, hahahahaha!).
1ère question:
qu'est ce qu'un registre ?
Trés bonne question. Un registre est grossièrement une variable comme en Basic (je dis bien grossièrement!). Le 68000 a 16 registres, 8 registres de données de 32 bits (D0,D1...D6,D7) et 8 registres d'adresse 32 bits (A0,A1...A6,A7), attention le registre A7 sert comme pointeur piles.
2ème question:
qu'est ce que le mode utilisateur et le mode superviseur?
Encore une très bonne question (arf, ils sont durs les lecteurs, bou!). Ces modes ont comme principale différence (je ne vais pas rentrer dans les détails car il seront inutiles pour ce Sésame) le fait que, en mode utilisateur, vous ne pouvez pas adresser toute la mémoire du ST, alors que vous pouvez le faire en mode superviseur. Ces deux modes ont une pile différente.
3éme question:
qu'est ce que une pile?
La pile est une sorte de placard ou le 68000 dépose des informations, des valeurs de registres.

LISTING n°1

Ce listing fait des rouleaux en dégradé bleu sur le fond vert du GEM, par le biais du timer B

```
        PEA     GO(PC)              * [1]
        MOVE.W  #38,-(SP)
        TRAP    #14
        ADDQ.L  #6,SP

        CLR.W   -(SP)               * [2]
        TRAP    #1

GO      MOVE.W  #$2700,SR           * [3]
        LEA     $FFFF8244.W,A4      * [4]
        MOVE.W  (A4),D4
        MOVE.W  #$77,(A4)
        MOVE.W  #$10,D5
        LEA     $FFFFFA00.W,A5      * [5]
        MOVE.B  $07(A5),D6          * [6]
        MOVE.B  $09(A5),D7
        CLR.B   $07(A5)
        CLR.B   $09(A5)
        MOVE.L  $120.W,A6           * [7]
        LEA     HBL(PC),A0
        MOVE.L  A0,$120.W
        MOVE.B  #8,$1B(A5)
        MOVE.B  #1,$21(A5)
        BSET.B  #0,$7(A5)
        BSET.B  #0,$13(A5)
        MOVE.W  #$2300,SR           * [8]

        LEA     $FFFFFC02.W,A0      * [9]
        MOVE.B  #$39,D0
WAIT    CMP.B   (A0),D0
        BNE.S   WAIT

STOP    MOVE.W  #$2700,SR           * [10]
        MOVE.W  D4,(A4)
        MOVE.L  A6,$120.W
        MOVE.B  D6,$07(A5)
        MOVE.B  D7,$09(A5)
        MOVE.W  #$2300,SR
        RTS                         * [11]

HBL     SUB.W   D5,(A4)             * [12]
        BCLR.B  #0,$0F(A5)          * [13]
        RTE
```

COMMENTAIRES

LISTING n°1

[1] Exécute la routine GO en mode superviseur
[2] Stoppe le programme et revient au bureau
[3] On bloque toutes les interruptions
[4] Chargement des données utiles à la routine HBL dans des registres (elle speedera plus)
$FF8244=Couleur 2
Essayez $FF8240
[5] Chargement de l'adresse de début

des registres du MFP dans A5 afin d'optimiser leur accès
[6] On éteint les interruptions du MFP (IPL 6) car elles pourraient retarder le Timer B
[7] Initialisation de Timer B,puis on le rallume.
TACR=8 (interruption synchro avec la HBL)
TADR=1 (nombre de HBL entre chaque interruption)
[8] On libère toutes les interruptions: le Timer B peut démarrer
[9] Attente d'une pression sur la barre d'espace en consultant directement le processeur clavier, l'emploi du Gemdos étant interdit par la coupure des interruptions du MFP
[10] On stoppe le Timer B et on remet tout en l'état
[11] Fin de la routine GO donc retour au programme principal et au mode utilisateur par un RTS
[12] Routine HBL:
Celle-ci n'est qu'un petit exemple, et rien de doit retenir votre imagination...
[13] On indique au MFP que notre routine est finie et on la quitte par un RTE (routine d'exception)

Ce listing peut se taper sous DEVPACK ST 2 (HiSoft GenST Editor/ Assembler v 2.08). Vous pouvez le trouver dans toutes les bonnes boutiques, sinon adressez-vous à:

HiSoft, The Old School, Greenfield
Bedford,MK45 5DE, England

Hé oui, de temps en temps de l'assembleur ne peut pas faire trop de mal. La prochaine fois, je vous donnerai un listing permettant de détourner le bouton reset et de faire un flashing de couleurs à l'écran (et sûrement un listing sur Amiga). Tiens Clarkette me dit qu'elle aimait mieux l'époque ou je mettais des programmes pour chats. Je vous salue bien bas humbles lecteurs, et je vous dis à+.

JUJU & CLARKETTE

3615 TILT

GAGNEZ UNE CONSOLE LYNX PAR SEMAINE

COMMUNIQUÉ

ATTENTION

ON NE «JOUE» PAS AVEC LA MEGADRIVE

VIRGIN LOISIRS S.A. et SEGA Enterprises Ltd souhaitent attirer l'attention des consommateurs sur le point suivant.

Il apparaît que depuis quelques temps certains revendeurs proposent à la vente, sous l'appellation MEGADRIVE, un produit non conforme aux normes SEGA. Ces consoles proviennent d'importations non autorisées par le constructeur et ont fait l'objet de modifications non agréées et non contrôlées.

PAR CONSÉQUENT,

1 ■ Ces consoles ne sont couvertes par aucune garantie du constructeur et aucun Service Après-Vente ne sera assuré par VIRGIN LOISIRS.

2 ■ Ni VIRGIN LOISIRS, ni SEGA ne peuvent être tenus responsables, à quelque titre que ce soit, des disfonctionnements pouvant survenir à l'appareil lui-même ou au téléviseur sur lequel il aura été connecté.

3 ■ Les cartouches actuellement vendues avec cet appareil sont incompatibles avec la version française de la MEGADRIVE développée par SEGA.

4 ■ Aucun revendeur n'est autorisé à utiliser les éléments distinctifs de la marque SEGA ou à se prévaloir d'un quelconque accord avec SEGA Enterprises ou à prétendre commercialiser la version française de la MEGADRIVE.

Nous engageons donc les consommateurs à faire preuve de la plus grande circonspection. Une version spécifiquement française de la MEGADRIVE sera effectivement manufacturée par SEGA et commercialisée par VIRGIN LOISIRS à partir du mois de Septembre 1990.

SEGA® DISTRIBUÉ PAR Virgin LOISIRS 8/10, RUE BARBETTE 75003 PARIS □ Tél. (1) 42.78.98.99 □ Fax: (1) 42.78.95.50 □ Télex: 240439

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Atari TT n° 71, p. 31
CDI n° 69, p. 22
Consoles 16 bits n° 64, p. 29
Euro XT n° 75, p. 30
Game Boy n° 73, p. 28, n° 77, p. 31
Konix n° 65, p. 23, n° 71, p. 30
Lynx n° 76, p. 29
Pocket Nintendo n° 77, p. 31
Sega 16 bits n° 77, p. 31
Stacy n° 71, p. 31
Super Grafx n° 76, p. 28

Dossier

Consoles 16 bits n° 73, p. 100
Cours de dessin, n° 74, p. 98
De l'arcade au micro n° 68, p. 80
Devenir programmeur n° 67, p. 74
Jeux d'arcade n° 62, p. 88
Jeux d'arcade/action n° 65, p. 82
Jeux d'aventure n° 70, p. 94
Jeux d'échecs électroniques n° 77, p. 86
Jeux de guerre n° 71, p. 96
Jeux nuls et crados n° 66, p. 72
Jeux de plates-formes n° 74, p. 82
Les simulateurs de demain n° 68, p. 88
Maîtrisez vos mémoires n° 73, p. 126
Modem, mode d'emploi n° 75, p. 88
Musique et micro n° 76, p. 100
Nouveaux virus n° 70, p. 110
Ordinateurs et magnétoscopes n° 71, p. 122
Quel est le meilleur joystick ? n° 64, p. 78
Salon de la musique 89 n° 71, p. 110
Transformez votre console en Macintosh n° 78, p. 106

Challenge

Conseils de guerre n° 76, p. 90
Jeux à deux n° 69, p. 82
Jeux de combat n° 67, p. 82
Jeux d'échecs n° 64, p. 86
Shoot'em up n° 76, p. 90
Pilote d'essai sur PC n° 78, p. 92
Simulations de conduite n° 75, p. 76
Simulations de Formule 1 n° 77, p. 74
Simulations de sports de ballon n° 70, p. 88

Hits

Abrams Battle Tank n° 67, p. 44
A-10 Tank Killer n° 78, p. 61
Advanced Rugby Simulator n° 64, p. 54
Advanced Ski Simulator n° 64, p. 60
African Raiders 01 n° 65, p. 58
After the War n° 76, p. 62
Altered Beast n° 71, p. 62
Andromeda Mission n° 65, p. 54
Archipelagos n° 66, p. 52
Armalyte n° 63, p. 47
Baal n° 63, p. 56
Barbarian II n° 64, p. 49
Batman n° 71, p. 60
Battlehawks n° 66, p. 44
Battle Squadron n° 74, p. 44
Beach Volley n° 69, p. 60
Billard Simulator n° 64, p. 50
Bio Challenge n° 65, p. 60
Block Out n° 76, p. 57
Blood Money n° 67, p. 40
Bombuzal n° 63, p. 46
Bridge Player 2150 Galactica n° 78, p. 66
Bruce Lee Lives n° 76, p. 58
Budokan n° 74, p. 48
Cabal n° 73, p. 74
Captain Silver n° 65, p. 50
Castlevania n° 63, p. 48
Castle Warrior n° 68, p. 57
Centrefold Square n° 73, p. 64
The Champ n° 66, p. 46
Chaos Strikes Back n° 74, p. 42
Chase H.Q. n° 74, p. 66
Chess Master 2100 n° 71, p. 68
Chess Player 2150 n° 73, p. 60
Chicago 90 n° 68, p. 45
Citadel n° 70, p. 58
Colorado n° 78, p. 59
Combo Racer n° 78, p. 68
Conqueror n° 78, p. 64
Continental Circus n° 74, p. 49
Cosmic Pirate n° 66, p. 35
Crack Down n° 77, p. 54
Crazy Cars II n° 63, p. 40
Dames Grand maître n° 64, p. 56
Darius + n° 74, p. 60
Dark Century n° 74, p. 58
Datastorm n° 69, p. 51
Denaris n° 62, p. 50
Double Dragon II n° 74, p. 51
Dragon Ninja n° 65, p. 42, n° 66, p. 40
Dragon's Lair n° 64, p. 46
Dugger n° 65, p. 52
Dynamite Dux n° 70, p. 56, n° 71, p. 56
E-Motion n° 77, p. 50
Escape from the Planet of the Robots Monsters n° 78, p. 58
ESS n° 75, p. 49
Falcon n° 63, p. 38
F 19 n° 62, p. 46
Fiendish Freddy's n° 71, p. 64
Fighter Bomber n° 75, p. 50
Foft n° 65, p. 45
Forgotten Worlds n° 67, p. 46
Fox Fights Back n° 63, p. 60
F-14 Tomcat n° 65, p. 48
F-15 Strike Eagle II n° 70, p. 51
Fred n° 76, p. 55
Fright Night n° 67, p. 50
F 16 Combat Pilot n° 65, p. 40
Full Metal Planete n° 76, p. 52
F 29 Reliator n° 75, p. 59
Ghostbusters II n° 73, p. 70
Ghouls'n Ghosts n° 73, p. 56
Golden Axe n° 77, p. 55
Grand Monster Slam n° 66, p. 54
Great Courts n° 70, p. 67
Le Gunstick n° 75, p. 56
Hard Drivin' n° 74, p. 62
Hawaiian Odyssey n° 75, p. 57
Heavy Unit n° 76, p. 56
Highway Patrol n° 67, p. 54
Hybris n° 63, p. 64
Indiana Jones n° 69, p. 52
Indianapolis 500 n° 74, p. 64
International Karaté + n° 62, p. 66
Interphase n° 73, p. 62
Intruder n° 74, p. 68
It Came From the Desert n° 74, p. 46
Ivanhoe n° 76, p. 54
Jaws n° 69, p. 49
Jet Fighter n° 64, p. 62
Jug n° 66, p. 42
Jumping n° 78, p. 72
Kick Off n° 68, p. 47
Klax n° 78, p. 55
Krypton Egg n° 68, p. 49
Last Duel n° 66, p. 38
LHX Attack Chopper n° 78, p. 60
Life and Death n° 64, p. 48
Le Livre de la jungle n° 64, p. 58
Loom n° 78, p. 70
Lombard Rally n° 62, p. 68
lost Dutchman Mine n° 77, p. 56
Manchester United n° 77, p. 60
Mayday Squad n° 67, p. 43
Microprose Soccer n° 68, p. 46
Midwinter n° 76, p. 68
Mr Heli n° 70, p. 52
M1 Abrams Tank Simulation n° 78, p. 54
M1 Tank Platoon n° 71, p. 58
New Zealand Story n° 69, p. 46
Nil dieu vivant n° 70, p. 48
Ninja Warriors n° 75, p. 53
North and South n° 73, p. 50
Oil Imperium n° 73, p. 52
Operation Thunderbold n° 75, p. 51
Operation Wolf n° 62, p. 48, n° 63, p. 54
Pacmania n° 63, p. 41
Paperboy n° 70, p. 64
PC Globe n° 74, p. 54
PC Kid n° 75, p. 62
Permis de tuer n° 69, p. 62
Pinball Magic n° 75, p. 60
Pipe Mania n° 77, p. 57
Pioneer Plague n° 62, p. 56
Populous n° 65, p. 38
Populous Data Disk n° 70, p. 47
Powerdrome n° 62, p. 53
P 47 n° 76, p. 64
Project Firestart n° 70, p. 49
Prospector n° 65, p. 41
Purple Saturn Day n° 62, p. 54
Quartz n° 74, p. 50
Raffles n° 67, p. 56
Rainbow Islands n° 69, p. 44, n° 77, p. 61
Rambo III n° 63, p. 50
Red Alert n° 78, p. 56
Rick Dangerous n° 69, p. 47
Robocop n° 64, p. 53, n° 67, p. 41
Rock'n Roll n° 73, p. 51
R-Type n° 62, p. 51, n° 63, p. 44
Rush'n attack n° 70, p. 54
Rvf Honda n° 68, p. 44
Sargon IV n° 67, p. 53
Savage n° 65, p. 56, n° 69, p. 56
Scorpion n° 66, p. 48
Shadow of the Beast n° 71, p. 74
Sherman M4 n° 75, p. 48
Shinobi n° 71, p. 55
Shufflepuck Cafe n° 71, p. 54
Sideshow n° 76, p. 60
Silkworm n° 68, p. 42
Sim City n° 71, p. 70
688 Attack Sub n° 68, p. 43
Skweek n° 66, p. 34
Soldier of Light n° 63, p. 62
Space Ace n° 75, p. 54
Space Harrier n° 65, p. 44
Speed Ball n° 63, p. 43
Spherical n° 68, p. 48
Stormlord n° 68, p. 53
Stormtrooper n° 67, p. 55
The Strider n° 70, p. 62
Stunt Car n° 70, p. 60
Super Mario Bros II n° 67, p. 45
Super Wonderboy in Monster Land n° 73, p. 68
Switchblade n° 74, p. 56
Sword of Sodan n° 63, p. 52
Tennis Cup n° 77, p. 48
Test Drive II n° 67, p. 49
Thunder Blade n° 62, p. 58
Thunder Chopper n° 69, p. 45
Tiger Heli n° 77, p. 58
Tiger Road n° 66, p. 36
Time n° 75, p. 55
Titan n° 63, p. 67
Total Eclipse n° 64, p. 51
Tower of Babel n° 76, p. 70
Triple Battle F1 n° 76, p. 61
3D Pool n° 69, p. 50
Tusker n° 75, p. 58
TV Sports Basketball n° 77, p. 52
UFO n° 73, p. 58
The Untouchables n° 73, p. 72
Vette n° 74, p. 47
Vigilante n° 68, p. 55
Vindicators n° 67, p. 48
Voyager n° 67, p. 52
Wall Street n° 77, p. 53
Weird Dreams n° 68, p. 51
West Phaser n° 71, p. 66
Wonder Boy III n° 71, p. 76
X-Out n° 75, p. 52
Xybots n° 69, p. 54
Zany Golf n° 62, p. 64
Zone n° 65, p. 43

SOS Aventure

B.A.T. n° 74, p. 121
Bloodwych n° 70, p. 132
Déjà vu II n° 67, p. 90
Dragon Wars n° 74, p. 154
Dragons Breath n° 76, p. 110
Dragons of Flame n° 75, p. 100
Drakkhen n° 75, p. 96
Emmanuelle n° 62, p. 112
Explora II n° 65, p. 102
Fétiche maya n° 73, p. 138
Final Command n° 76, p. 107
Fire King n° 73, p. 144
Galdregon's Domain n° 65, p.107
Gold Rush n° 65, p. 105
Hero's Quest n° 74, p. 114
Hillfar n° 67, p. 95
Hound of Shadow n° 73, p. 140
Indiana Jones and the Last Crusade n° 70, p. 130
Infestation n° 77, p. 97
Iron Lord n° 74, p.116
Journey n° 68, p. 122
Keef the Thief n° 74, p.117
Kingdoms of England n° 71, p. 138
Kult n° 67, p. 96
Last Ninja II n° 62, p. 110
Legend of Djel n° 69, p. 112
Leisure Suit Larry II n° 64, p.107
Lords of the Rising Sun n° 67, p.92
Magic Candle n° 66, p.102
Manhunter 2 n° 71, p. 136
Maupiti Island n° 78, p. 116
Meurtre à Venise n° 63, p. 99
Might and Magic n° 66, p. 104
Neuromancer n° 62, p. 102
Nobunaga's Ambition n° 63, p. 100
Omega n° 75, p. 98
Omnicron Conspiracy n° 75, p. 99
Ooze n° 71, p.140
Personal Nightmare n° 69, p. 116
Pirates n° 70, p. 128
Police Quest II n° 65, p. 104
Les Portes du temps n° 64, p. 104
Prophecy n° 68, p. 124
Le Quête de l'oiseau du temps n° 63, p. 96
Sentinel Worlds I n° 63, p. 98
Shogun n° 69, p. 114
Space Quest III n° 68, p. 120
Starflight n° 76, p. 109
Starflight II n° 77, p. 96
Star Trap n° 62, p. 105
Star Vega n°78, p. 118
Swords of Twilight n° 73, p. 142
Tangled Tales n° 76, p. 108
The Colonel's Bequest n° 77, p. 94
The Kristal n° 68, p. 123
The Twilight Zone n° 62, p. 106
Time of Lore n° 62, p. 104
Les Voyageurs du temps n° 70, p. 126
Ultima VI n° 78, p.119
Wizardry V n° 65, p. 106
Zac Mac Kracken n° 64, p. 106

Hors séries

Guide 1989 n° 60 S
Guide 1990 n° 72 S

Solutions

Barbarian II n° 64, p. 118
Citadel n° 71, p. 144
Druid II n° 63, p. 108
Dungeon Master du n° 61, p. 148, au n° 67, p. 100
Fétiche maya n° 76, p. 116
Indiana Jones and the Last Crusade n° 77, p. 101
Last Ninja n° 67, p. 100
Last Ninja II n° 65, p. 114

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards n° 64, p.114
Les Voyageurs du temps n° 78, p. 122
New Zealand Story n° 73, p. 150
Les Passagers du temps n° 62, p. 116
Shadow of the Beast n° 75, p. 106
Starglider II n° 66, p. 109
Targhan n° 68, p. 129, n° 69, p. 120
Zack Mc Kracken n° 68, p. 129, n° 69, p. 120, n° 74, p. 122

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

688 Attack Sub	Amiga	p. 74
Adventure of Link (The)	Nintendo	p. 51
Amiga Audio Digitisers	Amiga	p. 85
Armed Force	NEC	p. 70
Atomix	ST	p. 71
Atomix	PC	p. 74
Battleships	Amiga	p. 74
Beyond Ice Palace	ST	p. 74
Black Tiger	Amiga	p. 74
Bomber	Mac	p. 74
Bubble +	ST	p. 64
Burokan	Amiga	p. 69
Canvas	ST	p. 82
Castle Master	ST, CPC	p. 104
Cloud Kingdoms	ST	p. 70
Colony (The)	Amiga	p. 74
Conquest of Camelot	PC	p. 102
Crackdown	Amiga	p. 70
Cyberball	Amiga	p. 66
Dames Simulator	ST	p. 64
Death Track	PC	p. 68
Dr Doom's Revenge !	CPC	p. 74
Dragon's Lair	CPC	p. 74
Drop Rock	NEC	p. 69
Escape from Singe Castle	Amiga	p. 66
Extase	Amiga	p. 56
F 29 Retaliator	Amiga	p. 47
Final Zone II	NEC CD-ROM	p. 67
Fokker Triplane V.2.0	Mac	p. 74
Football Crazy	ST	p. 72
GenEdit	ST	p. 84
GFA basic 3.5	ST	p. 85
Ghosts'n Goblins	ST	p. 50
Golden Axe	NEC CD-ROM	p. 71
Graal Base	ST	p. 86
Graal Text	ST	p. 83
Gretzky Hockey	ST	p. 74
Gunboat	PC	p. 52
Harricana	ST, CPC	p. 72
Hawaiian Odyssey	Mac	p. 74
Hopping Mad	CPC	p. 74
Hot Rod	ST	p. 74
Iceman	PC	p. 103
Ikari Warriors	ST	p. 74
Impossamole	ST	p. 69
Infestation	ST	p. 104
Intact	Amiga	p. 65
Italy 90	ST	p. 54
Khalaan	ST	p. 48
King of Casino	NEC	p. 67
Leavin' Terranis	Amiga, ST	p. 64
Légende de Sram (La)	PC	p. 74
Life Force	Nintendo	p. 71
Lode Runner	ST	p. 70
Low Blow	PC	p. 66
Manchester United	ST	p. 71
Match It !	Amiga	p. 68
Mechwarrior	PC	p. 72
Might and Magic II	Amiga	p. 104
Mother Goose	Mac	p. 74
Overlander	CPC	p. 74
Paranoia	NEC	p. 64
Persian Gulf Inferno	Amiga	p. 74
Pipemania	ST, PC	p. 74
Power Boat	C 64	p. 68
Railroad Tycoon	PC	p. 60
Renaissance	ST	p. 74
Secret Agent	PC	p. 66
Sir Fred	Amiga	p. 65
Ski or Die	PC	p. 65
Snow Strike	PC	p. 75
Sonic Boom	Amiga	p. 74
Space Rogue	Amiga, Mac	p. 74
Strange Zone	NEC	p. 68
Taskmaker	Mac	p. 104
Tennis Cup	ST	p. 70
Third Courier	Amiga	p. 104
Tie Break	Amiga	p. 46
Toyottes (The)	ST, Amiga	p. 67
Triad Volume III	Amiga	p. 74
Turrican	Amiga	p. 53
Typhon	Amiga	p. 74
Typo Flash	PC	p. 85
Ultimate Golf	Amiga	p. 69
Warhead	Amiga, ST	p. 68
Wrestlemania	Nintendo	p. 67
Xenomorph	ST	p. 100

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt*
92, avenue de la Liberté
94700 Maisons-Alfort

Je désire recevoir les numéros suivants :

_____

_____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

VENTES

AMSTRAD

Stop affaire ! Vds Amstrad 6128 + interface TV + nombreux jeux + revues + moniteur couleur + joystick. Prix intéressant : 2 700 F. **Yann SCHMITT, 23, rue de la Marnière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.86.58.**

Amstrad 2286 D40 VGA HRC14 couleur sous garantie + logiciels. Prix : valeur comptable = 13 490 HT (3/6/90). **Jean-Bernard POUPART, place Sainte-Catherine, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.45.27.23.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + 50 jeux + 1 manette + synthétiseur vocal. Le tout : 1 300 F. Possibilité de livraison à Paris. **Vincent GUYOMARD, 44, avenue du Lac, 77140 Moncourt Fromonville. Tél. : 64.28.54.32.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + 1 joystick + 40 disks (jeux + utilitaires) + écran antireflet + manuel : le tout pour 2 800 F. **Sébastien PREAU, 29, chemin de la Messe, 77140 Saint-Pierre-lès-Nemours. Tél. : 64.28.54.67.**

Vds CPC 6128 coul. + souris avec livres + nbrx jeux et 7 disquettes vierges + discology. Prix : 3 000 F. **Emmanuel BARRAU, 20 bis, rue de Villiers-Adam, 95740 Frépillon. Tél. : 39.60.51.29.**

Vds jeux Amstrad K7 (liste sur demande) cherche Amiga pas cher. Vds Amstrad CPC 464 mono + nbrx jeux + livres : 2 000 F. **David GARCIA, 29, place Jacques-Duclos, 62210 Avion. Tél. : 21.28.51.41.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + nbrx jeux + nbrx magazines + manette Speed King + boîte de rangement + memorex. Le tout (TBE) : 3 000 F. **Slaven LAFFAGE, 115, bd Valmy, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.18.40.**

Vds jeux pour Amstrad CPC cassettes (Caudrau II, Sorcery, etc) + cassettes éducatifs (Math, anglais, grammaire) 50 F l'unité. **Johann ROYAUX, 6, rue de Cartigmies, 59244 Petit-Fayt. Tél. : 27.59.43.79.**

Stop ! Vds imprimante Amstrad DMP 2000 + papier très peu servi. Le tout : 1 200 F. **Laurent GAY, 5, placette des Cerisiers, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : 39.70.80.92 (après 19 h).**

Att. affaire : Amstrad PCW 8256 + imprimante + 2 manuels + 2 D7 + Spectrum 128 Ko + manuel + joystick. Urgent ! Valeur : 7 000 F, vendu 3 000 F. **Jean-Baptiste PASCAL, 16, rue de Tourtille, 75020 Paris. Tél. : 45.36.12.95.**

Vds PC 1512 couleur état neuf + imprimante DMP 3160 + Carte et joy.Speed King + très nbrx jeux utilitaires + 2 boîtiers disq. Neuf. Prix : 6 900 F. **Fabien RAIMUNDO, 11, rue de Macon, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.96.81.**

Gratuit lot de 100 disq. 3 pouces si achat de CPC 464 Amstrad (moniteur couleur) + lect. disq. + jeux + revues. Le tout : 2 500 F. **Loïc BECKER, 10, allée Edouard-Branly, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.36.87.**

Vds jeux sur CPC 464 100 F pièce pour compilation et 50 F jx. Appelez ou écrivez. **Salim TAGOERCIF, 136, bld de Verdun, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.40.01.**

Vds Amstrad CPC 6128 + jeux + 2 manettes de jeux + meuble + manuel. Prix : 4 000 F. **David GALLET, rue du 11 novembre, Saint-Martin-la-Plaine, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.81.41.**

CPC 6128 coul. + originaux (Skweek, Strider, Rick Dangerous, etc.) + joystick + 20 revues + doubleur. Excellent état (88) 2 800 F seulement. **Philippe BIZZARRI, 82, galerie des Damiers. Tél. : 47.73.53.81.**

Vds CPC 464 couleur (sept. 89) + Tuner TV (janv. 90) + accessoires (joysticks, nbrx jeux, livres...). Le tout garanti : 3 000 F. **Vincent VAREY, 30, rue Anatole-France, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : 39.97.74.56.**

Vds Amstrad PC 1512 SD MM (datant d'un an) + nbrx disks (dont jeux + TTX) : 2 500 F. **Olivier NITSCHKE, 62, rue du Général-Leclerc, 95600 Eaubonne (région Paris). Tél. : 34.16.40.29 (après 18 h).**

Vds 6128 couleur TBE + 90 jeux + Tuner TV + meuble de rangement Amstrad. Prix : 3 900 F. 1 joystick. Salut ! **Stéphane BERARDO, 28, rue de Villecresnes, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.43.34 (le soir).**

Vds Amstrad 464 coul. + lect. disq. + souris (+ log. AMX ART) + synthétiseur vocal (SSA1) + nbrx jeux + 1 joystick + revues. Cédé : 4 200 F. le tout en TBE. **Ludovic LE MOAL, 42, rue du Capitaine Cocart, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.39.30.**

Vds lecteur de disquettes pour CPC 464 en très bon état. Ecrire SVP. **Patrice FELIZOT, 33, résidence des Belles-Dames, 51120 Sézanne.**

Vds CPC 6128 coul. + 150 jeux + joystick + boîte de rangement + utilitaire. Le tout sous garantie 10/90 : 4 000 F. **Grégory VINIAL, 26, rue d'Aquitaine, 62320 Droucourt. Tél. : 21.76.95.51.**

Vds CPC 464 monit. coul. TBE + lect. de disk 001 de 1 an + nbrx disks de jeux + 2 livres. Valeur : 7 000 F, cédé à 3 000 F. **Marko JUNKOVIC, 61, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : 42.54.57.84.**

Vds PC 1640 coul. HD20 disk dur 20MO + imp. DMP 3160 + papier + 2 logiciels compta + fact. + 120 jeux (Targan, Test Drive, News). Prix à débattre + meuble ord. **Jean-Pierre L'HOPITEAU, 79600 Airvault. Tél. : 49.69.70.12.**

Vds imprimante DMP 2160 Amstrad + logiciels : traitement + DAO + papier. Vds aussi console CBS + Turbo + adaptateur K7 Atari + 10 jeux. Etat neuf. **Hervé SEGUIRAN, 75, traverse du Moulin à Vent, Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds CPC 464 + DD1 (lect. D7) + Turbo Imager (interface de transfert) + prise Péritel + TV 50 cm + doubleur de joystick + joystick + Kit télécharge + 100 hit. 3 500 F. **JULIEN. Tél. : 43.68.36.68.**

Vds Amstrad 6128 monochrome (état neuf) + joystick + manuel d'utilisation + livre sur le Basic + jeux + revues (TBE). **Thierry DROUIN, 42, rue Didot, 75014 Paris. Tél. : 45.43.87.36.**

Vds PC 1512 écran CGA, double disq. + 50 jeux + utilitaires + joystick 1 an et demi. 6 500 F. tbe. **Guillaume HARDY, 14, rue Ampère, 30900 Nîmes. Tél. : 66.23.83.31 (de 17 à 18 h).**

Vds PC 1512 SD mono équipé disk dur 20 Mo, Western, Digital + Package PC 1512 d'origine + Citizen 1200 + 50 logiciels au choix : 6 000 F. **Marc MELEARD, 12-14, cité Popincourt, 75011 Paris. Tél. : 47.00.30.75 (après 20 h).**

Vds pour CPC 6128 Tuner Amstrad 400 F. Originaux sur disks à 50 F et nbrx mensuels 10 F et imprimante DMP 2160 à 1 200 F. Demander Patrick. **Patrick DE VERTEUIL, 22, rue des Roses, 75018 Paris. Tél. : 42.09.24.67.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + joystick + revues + manuels + utilitaires + nbrx jeux : Silkworm Great, Court, Chase HQ. Le tout : 2 800 F. **Alain FLITI, 46, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : 45.74.90.02.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joys. + nbrx jeux (Robocop, Barbarian...) + adaptateur TV + radio-réveil + crayon optique. Prix : 4 000 F. **Xavier MICHAULT, 11, rue de l'Entente-Cordiale, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.24.19.**

K7 CPC originaux de 30 à 50 F. Liste sur demande. Achète DD1 pour CPC 464 maxi 700 F. **Frédéric DICOSTANZO, 73, avenue de Vichy, 03700 Bellerive-sur-Allier.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 100 jeux + livres + imprimante DMP 6128. Le tout : 3 300 F ou imprimante 600 F et Amstrad 2 700 F. **Fabien DELATTRE, 49, chemin des Hauts-Graviers, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.30.07.58.**

Vds imprimante DMP 2160 Amstrad + scanner. Le tout 1 500 F. Jeux Amstrad : 80 F le jeu. **Evelyne BRUD-ERLIN, 70, rue Louis-Blanc, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.81.92.**

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + double joyst. + 30 D7 + rang. D7 + imprimante DMP 2000 + papier + manuels + revues : 2 800 F. **Bruno LILLEMANN, 23, avenue des Peupliers, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.39.62.89.**

Vds CPC 6128 + joyst. + nbrx jeux (Gunsh., Op. Wolf, Chase Hq.) + imp. DMP 2000 + papier + manuels + revues. Le tout TBE à 4 500 F. **David TEXTOMAT, 75015 Paris. Tél. : 46.36.89.19.**

Vds jeux originaux K7 disq. Amstrad CPC à petit prix, disquettes 3P : 15 F, magazines info, lecteur de K7 audio et info (neuf) : 150 F. **Vincent PICHENOT, 52, rue des Tulipes, 02000 Laon. Tél. : 23.20.13.54.**

Vds PC 1512 DD couleur + utilitaires + jeux orig. Emballage origine + facture... souris. Le tout : 6 500 F à débattre. **Jean-Pierre RODES, 1, rue de l'Eglise-Bièvres, 02860 Bruyère et Montberault. Tél. : 23.24.75.64.**

Vds CPC 6128 + joyst. + nbrx jeux (Gunsh., Op. wolf, Doi...) + imp. DMP 2000 + manuels + revues + textomat TBE. Le tout : 4 500 F. **David MAZALTARIM, 39, rue Violet, 75015 Paris. Tél. : 46.36.89.19.**

Vds Amstrad 464 coul. + lecteur DD1 + DMP 2000 + 1 joystick + 100 jeux en disk + 50 jeux en K7 + octave de voix + nbrses revues TBE. 500 F. **Jean-Michel DUPUY, 69, HLM La Tour, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.82.12.**

Bon pour une annonce gratuite

Ecrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Cependant, seules les annonces rédigées sur le bon à découper original du dernier numéro paru, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tilt n° 79

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Vds Amstrad CPC 464 mono + 80 jeux (Robocop, Rick Dangerous, etc.) + boîte de rangement + 2 joysticks + nbrses revues : 2 000 F. **Christophe debon, 2, rue du 11-Novembre, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.86.91.26.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + cassettes, TBE, très peu servi : 1 400 F. **David BOULARAND, 12, allée de l'Ousse, 64121 Serres-Castet. Tél. : 59.33.20.13.**

Vds imprimante Amstrad DMP 2160 (pour CPC) état neuf, garantie encore 3 mois + TTX. A débattre. **Pascal DUBOST, 19, av. Emile-Zola, 78300 Poissy. Tél. : 39.79.07.74.**

Vds nombreux jeux originaux avec boîtiers et notices d'origine pour Amstrad CPC 464 : 50 F à débattre pour chaque cassette. **Cédric FETIS, 52, av. Joffre, 64150 Mourenx. Tél. : 59.71.66.76.**

Vds Amstrad 6128 + mon. coul. + 2 compil. + nbrx jeux + manuel d'util. : le tout 2 800 F ! Urgent ! **David TOUBIANA, 16, square aux Merles, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 34.43.75.51.**

Vds CPC 6128 coul. + 1 joystick + 100 jeux originaux + discologie + 30 revues. Valeur réelle 6 800 F, cédé à 4 000 F. **David KRICKA, 11, rue St-Antoine, 57700 Hayange. Tél. : 82.84.52.85.**

Vds Amstrad PC 1640 double-drive, EGA, souris, joystick. Prix : 8 800 F. **Philippe BOUVET, Basse-folie, 49220, Le Lion-d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.**

Vds 6128 coul. + 10 disk (jeux + utilitaires) + livres d'utilisation (multiplan, music, basic) + 12 Tilt. Le tout dans carton origine, 3 500 F à déb. **Vincent MATILE, Mesinges_Allinges, 74200 Thonon. Tél. : 50.26.31.88.**

Vds nbrx disk vierges pour 6128, en TBE (boîtiers Amsoft d'origine inclus). 15 F le disk. Vds aussi jeux à bas prix + kit de téléch. **Laurent CHEVALLIER, 24, rue du 6-Juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.**

Vds CPC 464 couleur + lecteur 3 et 5 pouces 1/4 + nbrx jeux récents + console Atari 2600 + chaîne HiFi Tensai 3 500 F + livres + surprises. **Thierry ROBERT, 9, rue du Baigneur, 75018 Paris. Tél. : 42.55.70.91.**

Vds Amstrad PC 1640 monochrome + 2 drives (3 1/2 - 5 1/4) + livres + revues + logiciels tout petit prix, 8 mois de garantie. Urgent. **Ludwig ROBERT. Tél. : 40.65.66.62 (après 20 h 30).**

Vds CPC 464 + moniteur coul. + 1 joystick neuf + manuel + 40 jeux originaux. Le tout TBE : valeur 4 400 F, sacrifié à 1 950F. **Cédric LE BRAS, La Croix de la Plaine du Préau, La peyratte, 79200 Parthenay. Tél. : 49.94.24.86.**

Vds 3 compilations CPC disk. Le tout 300 F ou séparées 115 F chacune. **Arnaud PLANQUELLE, 17, rue Saint-Léonard, 51100 Reims. Tél. : 26.05.77.47.**

Vds lot K7 de jeux pour CPC 464 + joyst. Prix : 1 800 F (à débattre). **Yann MOIROT, 6, rue du Commerce, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.19.19 (10h-12h/15h-19h).**

Vds CPC 6128 coul. + synthétiseur vocal + jeux + disk. Le tout pour 3 299 F. **Jean-François AVRIL, 190 rue de la Mare des Champs, 77000 Vaux-le-Penil/Melun. Tél. : 60.68.50.43.**

Vds logiciels originaux pour Amstrad CPC 464 en K7 : Barbarian 2, Highway Patrol 2, High Epidemy... Prix unitaire : 40 F. **Karl SIGISCAR, 9 clos Fleuri, Uriage-les-Bains, 38410 Uriage.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + nbrx jeux + livres + joystick. Le tout TBE pour 800 F. **Julien JAMOT, 13, Jardins Boieldieu, 92800 Puteaux. Tél. : 47.75.18.82.**

Amstrad 6128 nbrx jeux, revues, manuels, joystick. Valeur 6 900 F, vendu à 6 000 F. **Guichard BOUBOUNE, 190, rue La Fayette, 75010 Paris. Tél. : 40.55.81.60 (poste 421).**

Vds Amstrad 464 coul TBE + nbrx logiciels (env. 40) tous originaux + revues + méthode : 3 000 F à débattre. **Jean-Marc DESJARDINS, 43, rue Beauregard, 60000 Beauvais. Tél. : 44.48.10.51 (après 19 h).**

Vds CPC 664 coul. + joy. + 20 jeux + 2 manuels + 20 disks vierges. Bon état général. Le tout : 3 000 F. **Franck PHILIPPE, 70, bld Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 47.00.55.26 (après-midi).**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. avec digitaliseur Vidi + joystick + revues + logiciels + livre + manuel d'utilisation + boîtier de rangement TBE : 3 200 F. **Olivier RIVOALAN, 6, allée des Bièvres, 78000 Versailles Satory-Wolves. Tél. : 39.53.52.60.**

Vds Amstrad 464 + tuner TU + lecteur DK + DL + K7 + coul. + joys. + câbles + revues + meubles + boîte DK. Le tout : 3 500 F. **Pascal MOUGIN, 1, rue Braille, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.77.94 (après 18 h).**

Vds adaptateur Péritel pour CPC (TBE). Prix : 150 F. **Fabien DANIEL, 22, rue Delfo-Novi, 13200 Arles.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joystick + doubleur + 61 D7 + 5 livres + magazines + kit nettoyage D7. Prix : 3 500 F (val. : 7 100 F). Achète moniteur coul. Amiga. **Raphaël CERIEZ, 17, bd de la République, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.52.47.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur coul. + jeux + manette. Vendu : 1 600 F TBE. Urgent. **Anthony GRELLET, gare SNCF, place Rhin et Danube, 44500 La Baule-Escoublac. Tél. : 40.24.51.73.**

Vds CPC 464 + MP1 DDI1 + disks et cass. au prix de 1 600 F. Vds aussi 3 jeux pour Sega Yeno SC300 au prix de 100 F. **Franck ROGER, 17, rue des Chapeliers, 50300 Avranches. Tél. : 33.58.17.44.**

Vds CPC 6128 coul. + imprimante DMP 2160 + kit télé + radio-réveil + bureau + 2 jocks + disk + logiciels + nbrx jeux (Pirate, Gunship, etc.). Prix : 5 000 F. **Thierry PEDOTTI, 18, rue Michelet, Bât. B, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.77.69.**

Vds Amstrad 464 + lecteur disc + nbrx jeux + souris + tuner TV + moniteur coul. Le tout : 3 500 F. Valeur 8 000 F. **Thomas JEANDEAU, 24, rue Daguerre, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.78.38.52 (après 18 h).**

Vds CPC 6128 coul. + 2e lecteur FD1 + impr. DMP 2000 + multiplan + Base 2 + doc. + joyst. + nbrx jeux + livres + autoformation à l'assembleur : 5 490 F. **Guillaume FOURNIER, 4, rue Léonidas, 75014 Paris. Tél. : 45.43.27.63.**

Vds pour CPC Amstrad, lecteur 5' 1/4 + cordon + connecteur + sélecteurs F-P, A-B : 1 200 F ; souris AMX sans touches + son logiciel + livre : 200 F. **Kuy Lim THONG, 72, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.02.74.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + joysticks + nbrx jeux + manuel + utilitaires. Valeur : 6 000 F. Vendu : 3 500 F. **Cédrik LUCAS, 30, ruelle aux Anes, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : 30.36.16.60.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + joyst. + nbrx jeux (Barbarian I, II, After the War...) + utilitaires (Hercule II...) + 1 disk vierge + disk nettoyage. TBE. 3 500 F. **Mourad HADDAD, 48, rue du Commandant-Bouchet, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.23.54.81 (après 20 h).**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + 1 manette + revues + manuel + nbrx jeux (Indy, Robocop, Hotshot...). Tout TBE. Prix : 2 600 F. **Paul GASOWSKI, 11, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.68.10.57.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + notice + quelques jeux : 2 800 F avec très nbrx jeux : 3 200 F (à débattre). **David TOUBIANA, 16, square aux Merles, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 34.43.75.51 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + nbrx jeux + livres util. + revues TBE. Le tout : 3 200 F. **Mathias ESTRADE, rue de la Chapelle, 46340 Salviac. Tél. : 65.41.52.11 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + Speedking + nbrx jeux originaux (que des hits) + kit de téléchargement Amcharge. Le tout : 2 250 F. **Didier LEROUX-ANGIBAUD, 33 bis, quai de l'Orge, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.94.50.**

Stop affaire ! Vds Amstrad CPC 464 + mon. coul. + DPC 1 (D7) neuf + 5 jeux (Discos 1, Great Cours, Gunship, F15...). Valeur : 4 500 F, vendu : 2 000 F. **Camille JETHRO, 1, avenue Ambroise-Paré, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 34.60.37.18.**

Vds Amstrad CPC 464 mono à cassettes état neuf (6 mois). Prix : 1 600 F. **Yves BUDET, 3, rue Germaine-Tailleferre, 94110 Arcueil. Tél. : 45.47.43.41.**

Vds Amstrad CPC 664 mono + nbrx jeux (Barbarian 2, Rick Dangerous, Great Courts, etc.) + prise Péritel + 3 joysticks + manuels + revues : 1 900 F. **Jean-Baptiste LUCIANI, 5, avenue des 27-Martyrs, 78400 Chatou. Tél. : 30.53.34.69.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur neuf + nbrx jeux + programmes éducatifs + matériel + livres + manuel. A débattre. Jeux (env. 20 disks) + manette. **Erik LENGAGNE, 9, rue des Lilas, St-Pierrebrouck, 59630 Bourbourg. Tél. : 28.27.50.02.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + nbrx jeux. Vends jeux originaux. Liste sur demande. **Samuel SIKORSKI, 40, rue Léon-Blum, 62221 Noyelles-sous-Lews. Tél. : 21.42.02.88.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 2 joysticks + 54 disq. nbrx jeux + manuel + 5 livres Amstrad : 3 000 F. **Marc NICOUX, 2, rue Fernand-Laborie, 75018 Paris. Tél. : 42.62.52.95.**

Vds Amstrad CPC 464 K7 + moniteur couleur + boîte de rangement + jeux : 1 500 F. **Yann FANON, chemin des Cailles, 38190 Crolles. Tél. : 96.08.85.02.**

Vds Amstrad PC 1512 couleur, double lecteur. Prix à débattre. **Arnaud LORIOT, 400, rue Jean-Moulin, 08500 Revin. Tél. : 24.40.13.80.**

Vds pour Amstrad DDI1 (1 000 F) + DMP 2160 (1 000 F) + carte Fodos + extension de mémoire 64 DK + multiface TWO + nbrx jeux. **Jean-Paul LOPEZ, 19, avenue de Lavaur, 31500 Toulouse. Tél. : 61.58.06.54.**

CPC 6128 coul. + joyst. + revues + 40 disks (nbrx jeux) + rangement disk + kit de téléchargement. Valeur : 7 000 F, vendu : 3 200 F. Vds scanner CPC 400 F. **Fabrice ARRIGONI, 9, square Jean-Allemane, 91000 Evry. Tél. : 60.79.36.85.**

Vds originaux sur CPC 6128 : Album-Ubi + Mewilo + Imp. Mission 2 + Le Maître des Ames + Peur sur Amytiville + câble mag. et Amchar : 300 F. **Fabrice LEHAUT, St-Martin/Cenilly, 50210 Cerisy-la-Salle. Tél. : 33.46.91.39.**

Vds CPC 464 mono + adaptateur coul. avec Péritel + joystick + 35 jeux dont Fighter Pilot très bon état. Vendu 1 800 F à débattre. **Philippe SAGNIEZ LE CAM, 44 bis, rue de la Bastille, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.14.42 (le soir).**

Vds CPC 6128 mono très bon état nbrx jeux + manette + manuel + revues. Le tout : 2 000 F à débattre. **Hervé POHIER, 2, avenue Victor-Hugo, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 43.97.26.81.**

Vds clavier de Amstrad CPC 6128, avec jeux, le tout TBE. Prix : 1 300 F + moniteur coul. : 1 800 F. **Harold NIVELLE, 11, allée aux Loups, 77200 Torcy. Tél. : 60.05.61.77.**

Vds Amstrad 6128 coul. + jeux + manette + livre TBE. Le tout vendu 2 500 F. **Alexandre OLIVIER, 44 bd Albert-Camus, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.10.25 (après 17 h).**

Vds moitié prix nbrx jeux orig. pour Amstrad K7 dont Skateball, Barby I et II, Bruce Lee, Thunder Cats, Gauntlet II, Prohibition, Commando, IK+... **Christophe RATIVET, 6, rue Général-Durand, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.86.48.**

Vds CPC 464 couleur + 60 jeux + manuel Amstrad TBE. Prix : CPC 1 700 F - 80 F le jeu (à débattre). **Jean-Paul MUSIELAK, 8, rue Paul-Delinge, 95880 Enghien. Tél. : 34.12.34.82 (après 18 h 30).**

Vds Amstrad CPC 6128 + 2 joysticks + doubleur + nbrx logiciels + revues + disks vierges. Le tout pour 2 800 F (couleur). **Christophe ROUDOT, 3, chemin des Epicières,91310 Longlont. Tél. : 69.01.85.30.**

Vds CPC 464 mono + 30 jeux + manette + MP2F + revues. le tout : 2 500 F. **Sébastien MAURICE, 5, rue Helsinki, Appt 357, 93000 Bobigny. Tél. : 48.49.38.25 (après 17 h 30).**

Vds CPC 6128 couleur stéréo + 60 D7 pleins new et util. + 120 revues CPC + 15 livres + câbles imp. et téléchargement + drive CPC. Prix très intéressant à débattre. **Bruno VASSEUR, Lyon. Tél. : 78.36.19.38.**

Vds 464 coul. + DD1 + 2 joyst. + news 2 500 F + K7 : 50 F + D7 : 70 F + compil. K7 : 100 F + compil. D7 : 120 F. **Frédérik REMY, 8, rue Jean-Moulin, 77280 Othis. Tél. : 64.02.75.11.**

Vds PC 1512 DD + moniteur mono + nbrx jeux et utilitaires + boîte de rangement + souris + joystick + 6 livres. Le tout TBE : 5 500 F.**Laurent BESSENAY, 156, avenue Frais-Vallon, massif des roses, Bât. D, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.12.63.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono + boîtier MP2 (prise Péritel) + 40 bisq. + jeux + le manuel de l'utilisateur + joyst. 2 900 F. **Bruno CLAIRE, 6, rue Alphonse-Lamartine, 93240 Stains. Tél. : 48.27.36.55.**

Vds CPC 464 mono + joyst. TBE + plus de 60 jeux (R-Type-Grizor-Tagrenegad). 1 000 F. 1ch. possible contre console Séga ou Nintendo. **Morgan NICOLAS, 8,rue Corneille, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.46.45.78.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + manuel + 50 disqu. jeux (Double Dragon, l'Ile, etc.). Bon état. 3 200 F. **Nicolas TODT, 25, av. du Maréchal-Lyautey, 75016 Paris. Tél. : 45.20.90.08.**

Vds Amstrad 464 + lect. disq. + écran coul. + joyst. Speedking + 48 cassettes de jeux + 20 discs de jeux + livres de fonct. 4 000 F. **Peter BLANCARD, 31, allée de la Toison d'Or, 94000 Créteil. Tél. : 49.80.17.54.**

Vds CPC 464 coul. + lect. disq. + 2 joyst. + nbrx jeux. 2 000 F. **Jade FENU, 42, rue de dantzig, 75015 Paris. Tél. : 48.56.00.06.**

Vds Amstrad CPC 6128 + nbrx jeux (Ninja warrior, etc.) + joyst + boîte de rangement + manuel. 2 600 F. **Carine LOMBARDI, 14, allée des Amandines, 18000 Bourges. Tél. : 48.24.60.36.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + lect. FD1 + crayon optique + synthé. vocal + nbrx jeux + joyst. Le tout TBE : 3 900 F. **Alain LE-RESTE, 5, rue Nartel, l'Isle-Adam. Tél. : 34.69.04.47.**

Vds CPC 6128 coul. + adapt. télé + radio + table + nbrx jeux + util. + 2 joyst. + dsk vierges + boîte rangt + revues + lect. K7 + Pistol magnum. 5 000 F. **Jean-Luc ANNEN, 29, av. des Clozeaux, 91630 Marolles-en-Hurepoix. Tél. : 64.56.88.11.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + joyst. + plusieurs log. Encore sous garantie. 1 500 F. **Pascal BOURET, 10, rue du Vallon, 92160 Antony. Tél. : 40.96.91.40.**

URGENT ! Vds CPC 6128 coul. + 80 jeux + 2 joyst. + synthé vocal + kit de télécharg. Valeur 5 000 F, cédé 3 450 F. **Stéphane TARTELIN, 17, allée des Ormes, 91090 Lisses. Tél. : 64.97.63.98.**

Vds Amstrad CPC 464 coul., TBE + 50 jeux. Valeur 3 500 F, vendu 2 000 F. **Pierre SALOM, rés. Parc de Suzon, bât. B, 159 chemin de Suzon, 33400 Talence. Tél. : 56.80.61.33.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux. Le tout TBE. 2 950 F à déb. **Nicolas BRIEUC, La Ville Guehenneuc, 22640 Plestan. Tél. : 96.30.02.08.**

Vds disquettes vierges pour CPC 6128 à... 15 F pièce... et enTBE. **Yann ALLIGNOL, 8, rue Louis-Ganne, 75020 Paris. Tél. : 43.60.55.33.**

Vds impr. Amstrad 3160 DMP compatible IBM PC, parfait état, cause dble emploi. **Jacques FRANÇois, 32, rue Mario-Capra, apt 60, 94400 Vitry/Seine. Tél. : 46.81.39.26.**





LE CYCLOPE
DONNEZ-LUI SA LUNETTE



Vds Amstrad PC ECD 1640 SD coul. + 4 manettes + souris + 35 jeux + 1 antivirus + nbrx acce + 1 TTX + 14 disk. vierges. 7 500 F. **Jacob COHEN, 16, rue**



PETITES ANNONCES

Pasteur, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.77.44.45.

Vds 6128 coul. + joyst. + nbrx jeux + manuel + light phaser + câble magneto. 3 500 F (à déb.). **Grégory THOGNARD, rés. Jean-Lursat, 280, rte de Stalingrad, Esc. 2, Appt 212, 93700 Drancy. Tél. : 48.36.66.38.**

Vds Amstrad PC 2286 DD écran VGA coul. (14 HRCD) + disque dur 40 MG (28 MS) + joyst. av. carte + souris + DOS 04 + windows + jeux + doc. 15 000 F. **Laurent AMINTI, 20, rue Charles-Gouppy, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.55.45.**

Vds CPC 664 mono. + lect. ext. 5 1/4 en 1er ou 2e lect. + nbrx livres et revues + nbrx log. en 3 et 5 1/4. 2 500 F. **Jean-Luc GINESTET, 16, rue des Sports, 93700 Drancy. Tél. : 48.95.96.96.**

Vds Amstrad 664 + mon. coul. + nbrx jeux + manuels + revues. L'ensemble 2 500 F à déb. **David, Paris. Tél. : 42.82.15.02 après 19 h.**

Vds PC 1512 SD mono + impr. DMP 3160 + souris + disks (nbrx jeux et util.) + bte rangt + 1 000 feuilles. Le tout 5 400 F (1 an). **Gérald ALESSANDRON, 3, rue Renan, 13006 Marseille. Tél. : 91.25.79.41.**

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + nbrx jeux + housse + revues. 3 000 F à déb. **Jean-Noël MOREL, 8, rue de l'Olgnin-Brion, 01460 Montréal-la-Cluse. Tél. : 74.76.06.32 après 18 h.**

Vds clavier Amstrad CPC 6128 sans moniteur + jeux Amiga dont Shadox of the beast, Super wonderboy, Ninja warrior, F-29 Retaliator. **Raphaël PENNES, 14, rue Mounnet-Sully, 75020 Paris. Tél. : 43.72.75.62.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. ss garantie + nbrx log. (New Zealand, Great courts, Chase HQ, Silkworm, Knight F., OCP, etc.). Val. réelle + de 5 000 F. Le tout neuf : 2 900 F. **Tél. : 47.98.89.56.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 60 jeux + manette + discologie + Textomat + doub. joyst. + manuel util. TBE déc. 88. Le tout 3 000 F. **Christophe PONGI, lot. Grand-olombe, 38690 Le Grand-Lemps. Tél. : 76.55.93.74.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + 50 jeux (Double dragon, Galaxy force, etc.) + joyst. + câble télécharg. + 25 revues (TBE) : 2 000 F. **Oussama BOUAMRA, 5, pl. Antoine-Lavoisier, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.26.44.80 après 18 h.**

Vds pour CPC interf. music. Amdrum : 300 F + jeux orig. + antenne TV int. + livres, revues. **Nicolas BRUNNER, clos de l'Ermitage, chemin de la Campagne, 64320 Idron. Tél. : 59.81.76.98.**

Vds jeux orig. sur CPC 464, TBE, 50 F pièce ou par lot, à débattre. (Tiger Road, Mad Mix, Platoon, Gryzor, Cap blood, etc.) **Omar HAMBLI, 7/364 rue des 24 Arpents, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : 39.78.94.96.**

Vds PC 1512 coul. SD 512 Ko + nbrx jeux et util. + souris + joyst. et doc. Le tout Bon état. **Laurent KRAFFT, Le Haut Serelle Ange, 41400 MOntrichard. Tél. : 54.32.18.10 (week-end).**

Vds Amstrad 6128 coul. + jeux + doubleur de joy + revues + manuels + 1 joyst. Le tout TBE : 3 000 F. **Julien BUTRUILLE, 11 rue du Rondeau, 51210 Montmirail. Tél. : 26.81.16.87.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + imp. Amstrad DMD 1 + câble de connection + ruban encreur + housses + nbx jeux originaux + util. Le tout 4 000 F. **Christophe JAVOUREZ, 30, allée du Verger, 77500 Chelles. Tél. : 64.21.29.31 (après 18 h).**

Vds Amstrad PC 1512 SD couleur sous garantie, souris, 3 logiciels, 7 jeux, disq. vierges, boîte rangt. Valeur : 8 700 F, vendu : 6 500 F le tout, 5 700 F sans jeux. **Laurent RENAUD, 28, rue des Cressonnières, 16000 Angoulème. Tél. : 45.61.44.82.**

Vds Amstrad CPC 6128 (89) + moniteur couleur, nbrx jeux + revues + speedking. Le tout tbe : 2 200 F **Bruno NAZARKO, 140, cité Bois Dion Ostricourt CP : 59162. Tél. : 27.89.91.94 (après 17 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + joystick. Le tout en bon état pour 2 500 F. **Emmanuelle CAIRE, 3, rue Rosenwald, 75005 Paris. Tél. : 45.32.96.67.**

Vds CPC 464 + moniteur + adaptateur télévision + manuels + nbrx jeux + 2 joysticks peu servis. Valeur réelle : 3 500 F, cédé : 1 900 F. **Olivier TESNIERE, 4, rue de Bel Orient, 35210 Châtillon-en-Vendelais. Tél. : 99.76.03.66.**

Pour Amstrad 464 3 jeux Robocop, After Burner, Indiana Jones et la dernière croisade. Les 3 : 180 F ou 1 : 60 F. **Ludovic DHENAIN, 8, rue du chemin vert, 75011 Paris.**

Vds 464 couleur + DD + 1 jeu + revues + 2 joysticks + manuel. Le tout tbé : 2 500 F. **Carlos PINTO, 3 villa Les Pologones, 94460 Valenton. Tél. : 43.89.44.58.**

Vds Amstrad CPC 464, nbrx jeux, manette écran couleur. Acheté :3 990 , vendu : 2 200 F. Urgent ! A débattre ! **Eric CARULLI, Kergornot Plouagat, 22170 Chatelaudren. Tél. : 96.74.25.68.**

Vds CPC 6128 coul. + adaptateur TV et radio + meuble + nbrx jeux origniaux + nbrses revues + antenne TV + joystick Speed King. Prix : 3 800 F. **Julien ALEXANDRE, 10, rue des Réservoirs, 94410 Saint-Maurice. Tél. : 43.97.07.32.**

Vds Amstrad 6128 + moniteur coul. CTM 644 + 2 joysticks + nbrx jeux + utilitaires + Bte rang. + manuel + mags. Prix 3 000 F. **Karim HASSAN, 45, avenue de la Motte-Picquet, 75015 Paris. Tél. : 43.06.90.59 (le soir).**

Vds CPC 664 disq. joystick luxe + nbrx jeux + revues + manuel anglais Amstrad + boîtier rangement + emballages d'origine. Le tout tbé (3 mois) : 2 700 F. **David POOK, 39, allée des lauriers, 06370 Mouans-Sartoux. Tél. : 93.75.74.44 (après 19 h).**

Vds CPC 464 + nbrx jeux + manuels Amstrad tbé. Prix : 2 400 F (à débattre). **David LASSALLE, 2, rue Ambroise-Paré, 60180 Nogent/Oise. Tél. : 44.71.71.92 (après 17 h).**

Pour CPC 6128, vends orig. Scrrable Carrier command Vera Cruz, Thunder Blade, Atf. Prix : 250 F les 5. **Gaëtan VERGNES, 71, lot Le saurel, 34290 Mont-Blanc. Tél. : 67.98.60.92.**

Vds jeux sur CPC 464 (Barbarian et Batman the movie), 9 K7 55 F le jeu. **Fabrice DUMAS, 113, bd Gambetta, 63400 Chamalières. Tél. : 73.23.49.48.**

APPLE

Vds Apple IIe monit. couleur + monit. N.B. + 2 drives + 6 cartes + nbx log. + doc. + livres. TBE. Valeur réelle 1 100 F. Vendu 3 400 F à débattre. **Pierre PROSARPIO, 10, av. Charles-de-Gaulle, 78230 Lepecq. Tél. : 30.61.53.06 après 20 h.**

Vds Apple 2C TBE + monit. monochrome + souris + joystick + nbrx prog. 2 800 F à déb. **Frédéric CECCARELLI, 26, rue Nieuport, 93700 Drancy. Tél. : 48.30.26.45.**

Vds Apple IIe + monit. mono 80 col. + câble impr. + nbrx log. (Roadwar 2000, Bards Tale II et III, etc.) + 50 disq. 2 500 F seulement ! **Guillaume SONOLET, 81, route de la reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.03.04.56.**

Vds Apple 2E, 128 K, 80 col., 2 drives, moniteur, 100 disq., très nbrx nog. + doc. Le tout TBE : 3 600 F. **Yannick ROBICHON, 23, av. Villarceau, 25000 Besançon. Tél. : 81.83.05.40, w.e. : 81 52 89 82.**

Vds Apple IIe 128 Ko + double lect. disk + monit. mono. + 1 manette + manuel de prog. + disk util. + nbrx jeux. 3 500 F. **Olivier HOUSSAYE, Villa Bagatelle, Quartier Palenca, 06670 Colomars. Tél. : 93.37.91.85.**

Vds Apple 2E, 65CO2, 2 drives mono, super série, chat mauve, souris, Z80 Nokingbord, joyst., ventilateur, nbrx softs et docs. 3 500 F. **Michel KELLER, 7, av. de Corbera, 75012 Paris. Tél. : 46.28.76.42.**

Vds Apple 2C + support 2C + monit 2C + souris + nbr. D7 + orig. + boîtier + chat mauve, nbr. revues. Le tout à débattre. **Thierry BIANCARELLI, Paris. Tél. : 45.83.55.24.**

Vds Apple 2E + mon. mono + lect. + nbrx jeux + util. + joyst. + carte Parole. 3 500 F. Vds Sorcellerie 1, 2, 3. 300 F pièce. **Jérôme LOÏC, 18, rue Montmartre, 75001 Paris. Tél. : 42.33.94.56 après 19 h.**

Vds pour Apple 2E, 2C, 2GS, imprimante Imagewriter 2 (coul.) : 3 000 F. drive ext. 2C, 2GS : 900 F, souris : 200 F. Le tout TBE. **Fabrizio LAZZERETTI, 27, av. Princesse-Grace, 98000 Principauté de Monaco. Tél. : 93.50.46.47, 16 h-19 h 30.**

Vds Apple IIe monit, coul. double drive, jeux, 2 joyst., magazines. 4 100 F à débattre. + carte de 64 K. Ordinateur 128 K. **Grégory DELETANG, 6, allée du Docteur-Marbot, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : 39.87.44.96.**

Vds Apple 2C + monit. mono. + nbrx log. (Tableur, Gestion de budget, etc.) + nbrx livres sur la prog. 3 000 F. **Laurent OLIER, 15, rue du Petit-Saint-Vrain, 91770 Saint-Vrain. Tél. : 64.56.15.79.**

Vds Apple IIe 65 CO2, équipé de 2 drives, d'une carte 80 col. et de nbrx log. dont Pascal UCSD, Appleworks. Le tout : 4 000 F. **Hugues BATAVE, 12-14, allée Victor-Hugo, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.02.90.44.**

Vds Apple 2C + monit. + souris + Malette + util. + livres + 2 + jeux orig. dont Test drive, Flight simulator 2 + nouv. 5 500 F. **Florent MAIRE, 35, rue Jouffroy, 75017 Paris. Tél. : 43.80.53.78.**

Vds Apple IIc + écr. mono. + lect. disq. ext. + souris + joy. + sac Apple + log. Apple + doc. orig. + mon. coul. Le tout TBE 4 950 F. **Françoise PERRIQUET, 27, rue Marcel-Pagnol, 78530 Bucq. Tél. : 39.56.25.88.**

Vds Apple IIc 384 K, monit. IIc, Péritel, joyst., drive ext., jeux, appleworks, livres, util. Le tout TBE 4 000 F (valeur : 10 000 F). **Marc FANDARD, 7, rue Marcel-Doret, 91430 Igny. Tél. : 69.41.03.43.**

Vds Apple IIc + mon. A II C + souris A II C + moitié prix. **Jean-Charles MONNERET, 64, bd de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 46.22.10.14, 14 h-21 h.**

Vds Apple IIe complet + cartes + log. + souris. 2 500 F (à débattre) et console Sega + 2 jeux (1 000 F) + monit. coul. Philips H. Resol (2 000 F). **Dany GUEDJ, 4, passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles à Paris. Tél. : 34.19.99.87.**

Vds Apple IIe avec Duodisk + monit. + imprim. Imagewriter + disq. Exc. état. Prix à déb. **Guillaume LOISANCE, 14, rue du St-Gothard, 75014 Paris. Tél. : 42.79.95.59 le soir.**

Vds Apple IIc mon. mono + joyst. + jeux + souris + câbleur péritel + manuels + log. + accessoires. 2 000 F. **Guilhem AUSSEL, 1, allée Marcel-Pagnol. 94000 Créteil. Tél. : 48.98.32.15.**

Vds Apple IIc monit. mono, souris, jeux, util. + sac. Le tout 2 300 F. TBE. Peu servi. **Nicolas FOREST, 6, place de la République, 78530 Buc. Tél. : 39.56.12.13.**

Vds Apple IIc + monit. + nbrx log. + boîte de rang. + joyst. + livres. 3 000 F. **Vincent REMY, 61, rue Lepic, 75018 Paris. Tél. : 42.64.63.01.**

ATARI

520 STF + mon. coul. + souris + super jx + livres ts bien expl. + 2 manettes + disq. basic Atari + Prg. à faire. Gar. 6 mois. 6 000 F à débattre. **Alain ACLOQUE, 24, rue des Villottes, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.83.20 19-21 h sauf mardi + jeudi.**

Vds Atari 1040 STF + livres + 20 jeux + util. + souris. TBE. Valeur 8 500 F, vendu 4 500 F à déb. **Alone ZELTOUN, 7, av. de la Dame-Blanche, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.44.35.**

Vds jeux orig. pour Atari STF : Star wars + Ikari warriors + Strike force harrier + Mortville manor + TV sport, Foot ball. Le tout 210 F. Et Métal pré. **Thierry DURAND, 5, allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26 après 20 h.**

Vds Atari 520 STDF (bon état) + souris + 1 joyst. + nbrx disq. vierges + nbrx jeux (Bomber, Inoy, Maniac mansion, etc.) + boîte de rgt. A débattre. **Philippe SOULIE, 21, av. du Château, 77360 Vaires/Marne. Tél. : 64.26.16.59.**

Vds Atari 520 STF + nbrx jeux + souris + joys. + Westphaseur doc. + boîte. 3 500 F. **Thomas FROIMOVICI, 12, rue de l'Abbé-de-l'Epée, 75005 Pairs. Tél. : 43.54.32.61.**

Vds Atari 520 STE sous garantie + câble Péritel + souris + nbrx jeux + livres et revues. 2 990 F (livré sur région parisienne). **Sébastien TOSTAIN, 2, rue ABRAHAM-Duquesne, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.30.90.**

Vds 520 STF DF N roms mai 89, TBE, gar. 1 an, nbrx jeux orig. + nbr. disq. + boîtes de rang. + F. boot + emb. 3 000 F. **Stéphane GUIHOT, 11, rue Komitas, 94140 Alfortville. Tél. : 43.78.92.01.**

Vds Atari 520 STF avec plusieurs jeux originaux + 2 joyst. 3 000 F. **Jacques Beauregard, 6, rue Jan-Palach, 35000 Rennes. Tél. : 99.33.70.51.**

Vds Atari 520 STF janv. 89 + joyst. + souris + freeboot + 20 jeux (Tennis cup, After the war, etc.) + util. Le tout TBE : 3 000 F. **Waï CHOY, 13, rue Pierre-Mendès-France, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.50.95 après 18 h 30.**

Vds 520 STE coul. garantie 2 ans + 2 joy. + impri. 120D + 80 disk. + nbrx jeux et util. + freeboot + lect. ext. Amstrad + livres. Complet : 7 000 F. **Frédérick GARCIA, cité SNCF, bât. C1, av. du Pt-Kennedy, 94190 Villeneuve-St-George. Tél. : 48.82.44.01.**

Vds Atari 520 STDF janv. 90 + souris + orig. Drakkhen, GFA raytrace + 2 livres micro application + 20 util. 2 700 F (port compris). **Laurent FONTANELLI. Tél. : 42.02.72.21.**

Vds souris Atari St : 200 F, 800 XL + lecteur K7 + K7 + joyst. : 350 F, Action service St : 50 F, K7 C64 : 4 K7 à 15 F pièce + 1 disk. Péritel : 30 F (à débattre). **Emmanuel DESMURS, 12, rue Maurice-Berteaux, 91660 Mereville. Tél. : 64.95.10.35.**

Vds 520 STF double faces + monit. coul. + log. + joyst. + boîte rangt + GFA basic 2-02 + doc. 4 000 F. **Cyrille BOURDOIS, 10, av. Pablo-Picasso, appt. 35, 93420 Villepinte. Tél. : 43.85.10.08.**

Vds, échange, achète, jeux et util. pour Atari ST. Achète imprim. coul. 700 F, monit. coul. 700 F . **Fabrice ANTONETTI, 7, impasse Cœur-de-Vey, 75014 Paris. Tél. : 45.42.82.38.**

Vds 520 STFDF + joyst. + souris + 60 Jeux + manuels + revues + monit. coul. Le tout 3 900 F. **Christophe POITOU, 20, rue de la Reynie, 75004 Paris. Tél. : 48.87.30.31.**

Vds Atari 520 STF + nbrx jeux (news) + souris + joy. + émulateur Mac. TBE. 2 500 F. VITE ! Cherche A500 à bas prix. **Stéphane GAUTIER, 17, rue de Frépillon, 95540 Mery-sur-Oise. Tél. : 30.36.37.71.**

Vds STF 520, TBE + souris + joyst. + language disk + nbrx log. de ttes sortes. **Christophe BAILLY, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.03.67.**

Vds Atari 520 ST + disq. + livres + joyst. + util. log. Le tout 3 000 F. **Eric LABORDE, route de Pau, 64121 Montardon. Tél. : 59.33.18.94.**

Vds ou échange sur Atari STF, STE : 2 jeux Psycnosis ; Barbarian, 100 F, Terrorpods 100 F ; les 2 : 200 F avec en cadeau Virus (le jeu) !). **Rémy LACOUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes.**





BARNABÉ
IL N'EST JAMAIS TROP CHOUCHOUTÉ



Vds Atari 520 STF + lect. ext. + joyst. + boîte rangt + jeux + souris + prise Péritel + free-boot. **David DEJAIGHER. Tél. : 47.31.45.56.**

Vds orig. dont nbrx news sur 520 STF. Réponse assurée sur région parisienne uniquement. **François ROSE, 8, allée des Tröenes, 94240 l'Hay-les-Roses.**

Vds unité centrale Atari 520 ST peu utilisée de déc. 89, sous garantie. 3 000 F. URGENT ! Vendu avec un log. ST basic. Prix à déb. **Antoine RAMSPACHER, 29, rue de Noailles, 78000 Versailles. Tél. : 39.02.01.92.**

URGENT ! Vds Atari 520 STE + extension 1 méga + phaser + log. + trucs, livres, etc. Sous garantie. Le tout 3 500 F (Essonne). **Jérôme PAVIE. Tél. : 64.93.30.53.**

Vds pour ST lect. DF ext. neuf : 700 F, valeur 1 300 F. Rech. progr. jeux, util. prof. etc. a bas prix, pour STE. **Thierry FOSSIER, 12, chemin dees Sports, 51000 St-Martin-sur-le-Pré.**

Vds Atari 520 STF DF + monit. coul. + SC1425 état neuf, sous garantie + souris + housses + jeux emb. d'origine. **Gilles PARIS, 2, parvis du Breuil, appt 43, 92160 Antony. Tél. : 42.37.59.65 (soir).**

Vds K7 Atari 2600 - Colecovision — Commodore 64 (K7). Liste sur demande. 50 à 140 F. Vds console Sega (8), prise Péritel, 3 K7 : 500 F. **Cédric BARTHE, Tilleuls 35, 2900 Porrentruy (Suisse).**

Vds Atari 520 ST (TBE) + souris + joyst. + Péritel + 30 jeux (Double dragon II, Xenon II, etc.). le tout 2 900 F. **Jean-Baptiste VOISIN, 11, rue du Bois-Jacques, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.63.15.**

Vds Atari ST DF + 2 manettes + boîtes de rang. + souris + nbrx jeux + revues. 3 400 F, dans les cartons d'orig. **Jérôme WINDAL, 3 bis, carrière Lebrun, 59910 Bondues. Tél. : 20.46.24.52.**

Vds Atari 520 STF DF + mon. coul. + freeboot + disks + docs : 4 500 F. **David BOULARAND, 12, allée de l'Ousse, 64121 Serres-Castet. Tél. : 59.33.20.13.**

Vds jeux pour 520 STF, bas prix. recherche aussi ext. à 2 méga pour 520 STF. **Willy BLAIN, 93, rue de la République, 02500 Hirson.**

St : vds orig. Super Scramble : 100 F, Ghostbuster 2 : 130 F, Hyghway Patrol 2 : 130 F, Rally Cross : 130 F, Hard Driving : 100 F. Total 500 F. Cherche corresp. sur 520. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums, Horte neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49.**

Vds pour ST : le Manoir de Mortevielle, Populous, Crafton et Xunk, Arcanoid 2, Skweek, Trauma, Barbarian et autres. Salut ! **Nicolas DALIGAULT, la Motte-Landiuy, 53190 Fougerolles-du-Plessis. Tél. : 43.05.40.62.**

Vds 1040 ST DF, nelle rom + souris. + joys. + mon. coul. SCI224 + nbrx jeux et discs + GFA 3.0. Prix : 4 400 F (à déb.) Avec ou sép. Lattice C :400 F (val. 850 F) **Arnaud**

DELOBELLE, 6, rue du Château, 77390 Chaumes-en-Brie. Tél. : 64.06.07.58.

Vds Atari 1040 STF, sous garantie nov. 90, TBE + Rambo 3, Dragon ninja, Robocop, Millennium 2.2, Falcon, Crazy cars II, etc. 3 500 F. **Vincent DUVAL, chemin de la Chapelle-Ney, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.04.83, H.R.**

Vds jeux pour STF (Operation Thunderbolt, P.47, Ghostbusters 2, Hard drivin, Chase H.Q.). **Laurent BEAUCHAMP, 81, impasse rue d'Hennuin, 62370 Audruicq.**

Vds Atari 520 STF DFACE + monit. C + nbrx log. et jeux + joyst. + souris + livres GFA. Le tout 4 100 F. **Stéphane MILOT, 4, square Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.51.57.42 après 18 h.**

Vds 520 TF + mon. coul. + souris + joy. + 180 jx + D7 + boîte de rangt + nbrx magazines, TBE. Le tout : 50 000 F. URGENT. **Alexandre HIRSCH, 51, rue Léon-Frot, 75011 Paris. Tél. : 43.70.91.75.**

Vds 1040 ST + drive ext. DF + joyst. + free-boot + sélecteur de lecteur + souris + sortie mono stéro + balance + 60 jeux gonflé 32 bits. 4 000 F. **Mario TENDEIRO, 17, rue Berthier, 93500 Pantin. Tél. : 48.45.16.74.**

Vds Atari 800 XL + lect. disk 1050 avec cordon + 3 jeux orig. + 3 livres basic pour taper progr. + nbrx jeux basics + 18 disks. 1 200 F. **Allen DAUVERGNE, 63, rue Louis-Lodan, 44510 Le Pouliguen. Tél. : 40.62.29.83.**

Vds Atari 520 STE + monit. coul. H.R. Philips + jeux + livres + facts + emball. + joyst. 5 000 F, valeur 7 500 F cause DEP neuf 6 mois. **Olivier ROQUESSALANE, 33, rue Jules-Ferry, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.55.90.**

Vds jeux Atari STF (DF) et cherche news. URGENT ! Merci. **Julien LESIEUR,3, rue de Palestine, 75019 Paris. Tél. : 48.03.30.82.**

Vds Atari 800 XL + 2 lect. + lec. disc. 1050 + prise Péritel + imprim. 1029 + log. util. et lois. + revues, livres. 3 500 F. **Jean-Marc DESHARDINS, 43, rue Beauregard, 60000 Beauvais. Tél. : 44.48.10.51 après 19 h.**

Vds STF 1040 + docs + jeux sans moniteur + prise Péritel + joyst. + souris. Si poss. 77 ou région. **Hugues BOUON, 3, allée des Alouettes-Combs. Tél. : 60.60.98.37.**

Vds pour Atari 520 STF 32 jeux orig. avec boîtes et notices comprenant Dongeons master, Kick of, Great courts, Zombie. Le tout 900 F. **Michel DUTORDOIR, 11, palce Gabriel-Fauré, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.16.50.91.**

Vds console de jeux Atari + 4 manettes + 7 jeux dont Palman combat, Space invaders, Asteroid, etc. 450 F. **Arnaud BOISGILLOT, 39, rue Auguste-Lechesne, 14300 Caen. Tél. : 31.34.38.13.**

Vds 520 STF DF + 12 jeux (Voyageur du temps, Dragon ninja, Skweek, Silkworm, Speddball, etc.) + joyst. + souris + câbles + docs. Le tout 2 500 F en TBE. **Boris HEURTEVENT, 5, rue de l'Aqueduc, 50200 Coutances. Tél. : 33.46.55.34.**

Vds pour ST originaux (boîte + notice) World games (60 F), Quasar (60 F), Gauntlet (70 F) + échange 100 docs pour ST. **Fabrice KENTZINGER, 8, rue des Vignes, 67270 Kienheim.**

Vds pour ST digitaliseur son et image : 590 F tout compris. Doc. sur demande. Disks de démo aussi. Vds/éch. démos Dompubs 15 F pièce. Dem. liste. **Sylvain WYCKAERT, 14 rue de la Bridoulette, Avesnelles, 59440 Avesnes. Tél. : 27.61.22.57 après 19 h.**

Vds logiciels pour Atari ST + cherche Colonial conquest. **Jacques. Tél. : 93.28.00.73.**

Vds Dom-pubs pour Atari ST/STE. Envoyez un timbre contre énorme liste. Choix important et petits prix. **Serge WENDLING, impasse des Oliviers, 30190 Sauzet. Tél. : 66.81.75.43.**

STPO ! Vds Mégas softs orig. pour 520 STF : Stide, RVF Honda, Dragon ninja, Motor massacre, Rolling thunder et The enforcer. De 60 à 150 F. **Sylvain ROBERT, 1114, Belles-Portes, 14200 Herouville-Saint-Clair. Tél. : 31.95.11.26.**

Vds orig. sur St : Corruption 130 F, Arkanoid 50 F, Terrorpods 100 F, Rockstar 220 F et B.A.T. + cartouche MV16 (16 voix sur ST) : 249 F + 25 F port. **Olivier RATAJCZAK, 15, rue Placide-Lefèbvre, 59952 Marquette-en-Ostrevant.**

Vds pour Atari ST : Kick off (160 F), son extension Extra time (60 F), ou les deux (200 F). **Pierre BRASSEUR, 36, rue des Deux-Haies, 10430 Rosières-près-Troyes. Tél. : 25.82.27.19.**

Vds pour Atari ST Great-courts, Explora 2. 150 F chacun, dans leur boîte d'orig. **Jean-Christophe SAÏDI, 84, rue des Maraîchers, 75020 Paris. Tél. : 43.67.02.41.**

Vds 520 STE + moniteur coul. (SC1425) + joyst. + log. (50) + cordon Péritel. Encore sous garantie. Le tout 4 600 F. **Olivier FABREGUE, rés. Rosel, 18, rue Villon, Les Buissons, 14000 Caen.**

Vds Atari 800 XL + drive 1050 avec notice + cartouche jeu « Lode runner ». TBE. 800 F. **Jean-Marc JOSSELIN, 7, rue Faroux, 95530 Rosny. Tél. : 30.30.59.28.**

Vds lect. ext. Atari SF354. 550 F. Vds imprim. Seikosha GP 500 + câble. 750 F. **Nicolas PINGUET, 18 chemin Neuf des Campeaux, 95160 Montmorency. Tél. : 39.89.16.63.**

Vds originaux pour ST : Explora 2 (130 F), Mach 3 (80 F). **Christophe LOIZEAU, 13 rue d'Occitanie, 31880 La Salvetat-St-Gilles.**

Vds console Atari 2600 + 2 manettes + 7 jeux. Etat neuf. 500 F. **Laurent BERLY,27, rue Jean-Borderel, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.47.35.63.**

Vds impr. Atari SMM804 + nbrx jeux orig. (Robocop. Explora, Indy, Dragon ninja, Operation wolf, Rampage, etc.) Le tout 2 000 F. Vds à l'unité. **Thomas BISMUTH, 65A, rue de l'Aiguillette, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.47.38.**

Vds pour 520 ST/STE Highway patrol 2 et Chicago 90, 100 F pièce (poss. éch. contre Crazy cars 2 ou Offshore warrior). **Glynn ANIZAN, 7, square Général-Garnier-du-Plessis, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.56.62 après 18 h.**

Vds ORIG. sur STF 100 F pièce : Gunship, Afterburner, Star Trek, IK + Action St, Precious metal. **Luc VIVIER, 14, av. Bernard-IV, 31600 Muret. Tél. : 61.51.33.06 après 19 h.**

Vds pour ST : Defender of the crown (60 F) ; Captain Blood, Jeanne d'Arc et Space racer (90 F). Tous orig. avec boîte et notice). **Clément JULLIEN, 19, impasse Jean-Jaurès, 10800 St-Julien-les-Villas. Tél. : 25.82.52.66.**

Vds monit. coul. pour Atari St : 180 F, état neuf, comut vidéo : 180 F, logothèque complète (jeux récents), nbrx disks : 2 500 F. **Cédric FAISST, rés. du Parc « Les Frênes », allée A, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.55.44.**

URGENT ! Vds 520 STE + 12 jeux dont 6 orig. (Bomber, Great courts, Wild streets, etc.). Valeur réelle 5 000 F, vendu 3 000 F + joyst + mag. (1-90). **Romain GAUDIN, 63, rue des Côtes, 78600 Maisons-Lafitte. Tél. : 39.62.64.45.**

Vds Atari 520 STFDF gonflé à 1 Mo + freeboot (sélecteur drive et face) + joyst. + manuels d'utilis. + 20 dk. **Gilles SCHINDELMAN, 94500 Charpigny. Tél. : 48.80.69.76 après 18 h.**

Vds Atari 520 ST d. face avec 1 mega mémoire + joyst. + 40 discs + revues + souris. 3 500 F. TBE. **Marc LACQUENAY, 8, rue de la Saussaie, 77310 Ponthierry. Tél. : 64.09.80.34 après 19 h.**

Vds Atari 1040 STF couleur + ST replay 4 + PCS Cobra + kit de téléchargement + 40 disks + boîtes de rang. + livre. 5 050 F. **Nicolas DUPIN, 44, rue du Grand-Villiers, 45000 Orléans. Tél. : 38.84.28.38.**

Vds 1040 STF + nbrx jeux + disquette vierge. 3 500 F. **Yann LE HER, 9, rue de la Station, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.10.33.**

Vds Atari (PC) : Portfolio + Ram card 64 K. Prix : 2 000 F. **Olivier ZERARI, cité des Francs-Moisins, bt 1, esc. 1, 93200 St-Denis. Tél. : 42.43.97.69.**

Vds Atari 520 ST + 15 jeux + 2 disk basic + logiciel dessin + joyst. + doc. **Olivier CATALANE, rue de Lengouzy, 81440 Lautrec. Tél. : 63.75.93.76.**

Vds Atari 520 STF DF + mon. coul. + pied pivotant + impr. Star LC10 2 3 joyst. + 100 softs (jeux, etc.) + souris rechange + freeboot. 6 500 F. **Kamel LETTAD, 6, avenue du Maréchal-Leclerc, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.32.61.95.**

Vds ou échange logiciels pour Atari 520 STE : Xenon II, Dungeon master, Chaos strike back, Kick off, Great court, Chicago 90, TV sport fottball, etc. **Stéphane Claude, bât. Couperin C/21 Croix de Metz, 54200 Toul. Tél. : 83.64.19.19.**

Vds pour Atari ST : Stos créateur de jeux (250 F), West phaser (150 F). Le tout en TBE. **Guillaume DABAUT. Tél. : 78.23.98.12.**

Vds cartouches VCS Atari 50 F : Yar's revenge, Grand prix, Pac man, Defender, Combat. A débattre. Vends divers manuels Oric 1. **Eric. Tél. : 34.69.87.41.**

Vds Atari 800 + drive + nbrx jeux. Le tout 1 500 F. **Alexandre LAPANNE, 9, rue Poste-aux-Chevaux, 59270 Bailleul. Tél. : 28.49.25.16.**

Vds Atari 520 STF DFNR + nbrx jeux + disks + émulcom + joy + souris + tapis souris + boîte rangt. Le tout 2 500 F. A débattre ou contre A500. **Jérôme GARCIA. Tél. : 86.68.72.47.**

Sur Atari ST, vds Shinobi et Beach volley (TBE avec boîte et notice). 100 F l'un ou 175 F les deux. **Fabrice ROULIER, 35 rue du Docteur-Célestin-Huet, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.82.34.52.**

Vds Atari 520 STF DF complet, TBE, emballage d'origine + joyst. + revues + 14 jeux originaux avec notice. Le tout 3 000 F. **Michel POIVRE, 5, rue du Colonel-Fabien, 24660 Coulounieix-Chamiers. Tél. : 53.08.15.44.**

AFFAIRE ! Vds orig. ST : Nord 8 Sud, Kult, Meurtre à Venise, Blood, Action service, Op. Jupiter, Drakken, Stunt car : 99 F. Clts sérieux. **Jean-Luc CHEVALIER, 49, rue de la Balme, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.28.19.**

Vds Atari 1040 STF + mon. haute résolution + mon. coul. + manette + log. util. et jeux. 4 500 F. **Alain CHOPLIN, 1, place Jean-Mermoz, 02390 Origny-Ste-Benoîte. Tél. : 23.09.72.72.**

Vds Atari ST étendu à 2,5 Mo, tos 1.4 en ROM, lect. int. DF : 4 490 F. Spectre 128 avec ROM Mac + : 1 200 F. Les deux : 5 000 F + nbrx log. orig. **Christian MAGRIN, région parisienne. Tél. : 34.19.87.86.**

Vds pour Atari ST(E) hard copieur performant à 100 %. Vds pro. de musique d'une valeur de 1 300 F, à prix bas. **Christophe GOULLON, 18, rue du Maréchal-Foch, 77400 Thorigny/Marne. Tél. : 64.30.01.56.**

Vds Atari 520 STF DF + mon. mono SM124 (ss garantie) + câble Péritel + joyst. + 50 disks, jeux, util. + revues : 3 500 F. **Laurent CARREZ, 468, rue du Landrec, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.44.63 après 19 h.**

Vds orig. Atari ST, TBE : J. d'Arc, Captain Blood, la Q. de l'oiseau du temps, Out run. 125 F l'un ou 400 F le tout, ou éch. contre B.A.T. ou Chaos strike back (orig.), 1 jeu. **Patrick SAADA, 53, rue de la Grange-aux-Belles, 75010 Paris. Tél. : 42.08.23.89.**

Vds Atari ST 1040 + drive ext. SF, jost. + souris + cordon Péritel. Orig. Le Rédacteur + jeux. 4 000 F. **Jean-Marie BENOIT, 22, rue Leroyer, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.14.12.**

Vds Atari 520 STF.DF + nbrx jeux + 50 disqu. + livres (GFA 3,0) + souris. Le tout 2 500 F (offre à ne pas manquer). **Bruno TOUMI, 4, rés. du Hameau de la Tour, 13008 Istres.**

Vds Atari 1040 STF avec free boot, disquette util. avec notice + souris et manuel + 10 disk. nouv. 3 000 F à déb. **Jocelyn BILLARD, 18, rue des Pommiers, Saulniers, 95130 Franconville-la-Garenne — Plessis-Bouchard. Tél. : 30.72.19.37.**

Vds Atari 1040 STF DF + mon. coul. SC1425 + nbrx logs (dessin, musique, jeux, etc.) + manette + revues. Le tout TBE : 6 000 F. URGENT ! **Arnaud ROUTIER, chemin du Pommier, 27300 Bernay. Tél. : 32.43.41.49.**

Vds jeux orig. Atari 520 ST, STF (Deflector, CPT blood, etc.) de 80 à 195 F ou éch. contre disk. vierges ou bonne manette (Speed King, etc.) **Benjamin SALA, 38, rue de la Manade, 34400 Lunel-Viel. Tél. : 67.71.23.81.**

Vds Atari 130 XE + 14 jeux : 1 000 F + C64 PAL/SECAM + lect. disk 1 570 F + nbrx jeux : 1 500 F. Le tout TBE. **Michèle GRENIER, Le Chazot 2, 01090 Guereins. Tél. : 74.66.11.49.**

Vds Atari 520 STF DF année 89 + nbrx jeux + câble Modem + livre prog. + souris + 2 joyst. 2 990 F (baisse éventuelle). **Guillaume FERLING, 30, rue de la Clairette, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.66.93.**

Vds Atari 520 STE : état neuf emballage d'origine, garanti 2 ans. **Alain BOUILLON, 11, Germonval, 28320 Gallardon. Tél. : 37.31.51.75.**

Vds 520 STF (DF) + jeux + joyst. 2 200 F. Vds console Séga + 1 jeu + 2 joyst. 900 F. URGENT. Paris uniquement ou pers. pouvant se déplacer. Salut ! **Oscar GARCIA, 20-22, rue du Clos, 75020 Paris (après 20 h). Tél. : 43.96.67.09.**

URGENT ! Vds Atari 520 STF + prise Péritel pour TV + revues + livres utiles. Le tout TBE. Cédé à 2 500 F ou avec mon. coul. Oceanic 3 500 F. **Mohamed AZZIZI, 41, Val-Plan La Rose, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.13.62.**

Vds Atari STDF sous garantie + nbrx jeux + util. **Patrick ELMALEH, 17, rue Alfred-de-Musset, 93240 Stains.**

Vds 5 K7 orig. (Gauntlet Ninja Green Beret Spooky Castle Speed Ace) : 60 F pièce ou 250 F le tout. Console + lect. Atari 130 XE : 600 F. **Florent FOUREZ, 28, rue Rino della Negra, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.32.30.**

Vds EXL 100, ext. mém., lect. disq., monit. coul., souris, progr. (jeux, util. paint, etc.) : 3 000 F. Achète jeux d'aventure (Sierra, Zak) Amiga. **Denis RIBAYROL, Le pradal. 46700 Soturac. Tél. : 65.36.56.39.**

Vds Atari 520 STF DF (mai 89) + 3 joyst. + livres + 120 disq. dont Bat, Ninja-warriors, Ope. Thunder. TBE. URGENT. 3 500 F. **Stéphane CHOSSONNERIE, 5, clos de la Marèche, 78250 Tessancourt-sur-Aubette. Tél. : 30.91.40.87.**

Vds 2 800 F : 520 STF gonflé à 1 méga ROM + souris + joyst. + jeux. Le tout en TBE. (Affaire). Révisé. **Louis-François COMPOINT, 38, rue des Saints-Sauveurs, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 46.60.24.06. 18 h.**

Vds Atari 520 STF (déc. 88) + joyst. + nbrx jeux + mon. coul. SC1425 + boîtes de rang. :3 700 F à féb. Vds synthé Pro Technics 9 500 F. **Nicolas CHEVALIER, 54, rue Docteur-Ollier, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.40.94.**

Vds ou éch. log. orig. : Indy Av, Voyageurs du temps, Hard drivin, Barbarian. De 100 F à 160 F ou contre Bat Zak, Maniac, pour ST et STE. **Christophe VALLOT, allée des Platanes, bat. C1, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : 64.26.45.96.**

Vds Atari 520 STE (dé. 89) + joyst. nbrx jeux + util. (Spectrum, GFA, Lyber, etc.) + Dompub + 40 revues (ST mag., etc.). Valeur : + de 5 000 F, cédé à 450 F. **Philippe HERY, Lot. St-Ouen, La Chapelle-Erbrée, 35500 Vitre. Tél. : 99.49.49.44.**

Vds Atari 520 STF 89 + monit. coul. SC 1224 + jeux : 3 500 F. **Christophe JAKUBOWSKI, 1, lot. des Carmes, 54650 Saulnes. Tél. : 82.23.58.11, après 18 h.**







Vds originaux sur ST(E) : 1 jeu gratuit pour les 3 premiers à écrire. Prix très bas. Cherche disks à 5 F maxi. Dépêchez-vous ! **Pierre-Olivier LHOMEL, 5, rue des Thermes, 70300 Luxeuil-les-Bains.**

Vds originaux sur Atari ST avec boîtes + notices : Microbac anglais 120 F (valeur 220 F) + Hotball 100 F + cadeau interface 4 joueurs ! **Samir MESTARI, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.19.68.**

Vds pour 520 ST : Gauntlet 2 + interf. 4 joueurs, F16 Comb. pilot, Great courts, la Q. de l'Ois. du tps. 150 F l'un. Zanygolf, R. Danger., Def. of the crown. 90 F l'un. **Yves LAPORTE, 10, esplanade de la Pinède, 90 Villefontaine. Tél. : 74.96.30.72.**

Vds orig. ST (Zac Mc Kraken, Maniac Mansion, Indy aventure, Minds Madox, Cad 3D) : 50 F chaque. + Populous datadisc : 50 F, ou le tout 550 F. + impr. SMM80 4 500 F. **Jeran-Paul DESCMASEAUX, 8, rue des Myosotis, 21800 Chevigny-St-Sauveur. Tél. : 80.46.36.24 après 20 h.**

Vds pour Atari ST jeux orig. Manhunter 1, Red storm rising, F16 combat, Speed ball, Star trap. **Jean-Noël Lanougadère, 10, rue du maconnais, 73000 Chambéry.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + GF à basic + comp. GFA + digit. son + 2 livres + jeux. Valeur 5 500 F, vendu 3 200 F. **Fabien LENORMAND, 16, bd de la Liberté, 92230 Châtillon. Tél. : 47.46.10.79.**

Incroyable ! Vds Atari 800 XL + drive 1050 + imp. 80 col. 1029 + imp. graph coul. + plus de 80 logs (DK, K7, cart), etc. TBE. 2 800 F. **Khalid KHALID, 22, rue des Troënes, 70230 Corbenay. Tél. : 84.49.44.60.**

URGENT ! Vds Atari 1040 STF garanti (11-90), freeboot interne, 100 disks (news), 1 boîte de rang., 1 joy., 2 livres. Le tout ds embal. d'orig., cédé 4 00 F. **Gérard GRANT, 47, av. Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. : 42.08.85.94. après 18 h.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + souris + 50 disk. + GFA + livres. Le tout 3 500 F. **Sami RIFAÏ, 11, rue St-Vincent, 75018 Paris. Tél. : 42.55.27.18 le soir.**

COMMODORE

Vds Amiga 500 + Mon. coul. 1084 + 3 joyst. + boîte de rang. + jeux orig. + nbrx disks. Le tout 6 000 F. **Christophe MICHON, 247, bd Jean-Jaurès, 92100 Boulogne. Tél. : 46.21.66.70.**

Vds C64 nouv. mod. + imp. MCS 801 coul. + lecteur K7 + lect. disqu. + softs. 2 000 F. Poss. vente au détail. **Kevsten EMMRICH, 78300 Carrières-sous-Poissy. Tél. : 39.70.94.58 à partir de 18 h 30.**

Vds mon. coul. TBE : 1 300 F.. Vds nbrx disks de news pour C64 et 50 disks vierges. Ech. news sur Amiga 500. **Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Provence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.01.**

Vds C64 new + 1530 (Gunship, etc.) + 1541 (jeux nbrx : Bomber, Sinbad, etc.) + joyst. + prise Péritel

PETITES ANNONCES

+ boîte rang. Le tout 3 000 F (TBE). **Christophe SANSON, 6, rue de Launaye, 49370 Le Louroux-Beconnais. Tél. : 41.77.42.37.**

Vds extratime pour Kick off (Amiga) : 80 F et Last duel pour ST : 80 F. Vds souris ST en panne : 50 F. Vds Trackball pour MSX :100 F. **Frédéric GUEZ, 5, square Claude-Debussy, 01450 Soisy-sur-Seine. Tél. : 60.75.60.70.**

Vds Amiga 500 (août 89) + mon. coul. 1084S + log. orig. + souris + 2 joyst. + livres + revues. Le tout 5 600 F (cause double empl.). **Michel LE COZ, 11, rue de LAn-Ar-Cleiz, 22560 Trébeurden. Tél. : 96.23.57.31.**

Vds C64 lect. disk. + K7 + nbrx disk. + doc. + impr. 2 500 F à déb. **Thiezrry SURAD, 78830 CPR Ballion.**

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + nbr. disqu. 5 000 F. **Sébastien LUYAT-MELLER, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.51.08 après 18 h.**

URGENT ! Vds C64 + lect. K7 + lect. D7 + jeux + 1 joy. + boîte de rang. + 5 livres. Le tout : 999 F. **Kelvin FRISQUET, 6 bis, rue Jules-Parent, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.18.47.**

Vds et éch. jeux et utils sur Amiga (Tennis cup, Bodukan, Playeur manageur, Manchester united). Je suis un débutant, donc bienvenue à tous ! **Frédéric QUATTRINI, 182, av. Paul Raoult, 78130 Les Moreaux. Tél. : 34.74.87.61.**

Vds A500 + ext. A501 + 2e drive + Dpaint 3 + Kindwords + K'seka + jeux. 4 700 F (valeur 7 700). Disks orig. Amiga version 1.3. **Marc FOUGERAY, 2, square Molière, 93240 Stains. Tél. : 48.22.04.58.**

Vds C64 Pal + lect. K7 + joyst. + livres + K7 jeux. 2 000 F. TBE. **Christophe BARATELLA, 20, rue de Strasbourg, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.25.14.76.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. 1084 + souris + joyst. + disks. Etat neuf, sous garantie. 5 000 F. **Gérald KARCENTY, 146, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03.**

URGENT ! Vds C64 + lect. K7 et D7 + jeux + impr. Le tout 2 500 F. **Stéphan POIRSON, 4, allée des Peupliers, 67460 Souffez-Weyersheim. Tél. : 88.81.87.88 après 18 h.**

Vds orig. TBE pour Amiga : Forgotten Worlds 100 F, Indy adv. (notice en français), Silkworm (100 F), Deluxe paint III 350 F. Frais de port compris. **Loïc LAVY, Ecole Eteaux, 74800 La-Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.31.28.**

Vds Amiga 2000 mon. coul. A1084 avec ext. PC/XT A2088 + qques log. acheté 11/89, très peu servi. 12 500 F. **Laurent LATOUR, 125, av. Claude-Bernard, 77500 Chelles-les-Coudreaux. Tél. : 60.20.08.08.**

Vds Commodore 64 + lect. DK + lect. K7 + nbrx jeux. Bon état, au prix incroyable de 1 300 F. Mais oui, vous ne rêvez pas. Contactez-moi ! **Karim RAZINE, 243, rue La-Fayette, 75010 Paris. Tél. : 40.34.11.23.**

Vds Commodore 64. Très nbrx jeux et autres variétés. 1 500 F. **Alexandre LIAUNE, 136, rue Michelet, 37000 Tours. Tél. : 47.20.02.23.**

Vds Commodore C64 + lect. K7 + jeux + livres. TBE. 600 F. Peux discuter. **David MOLINA, 25, allée Claude-Debussy, 95130 Franconville. Tél. : 30.72.04.16.**

Vds orig. Amiga : Rock star, Dragons breath, Voy. temps, RVF Honda, Ninja warriors, Chase HQ. 180 F chaque. Navie moves, Tintin, etc. 100 F chaque. **Jean-Philippe GUYOT, 85, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 42.60.19.71 avant 20 h. Merci.**

Vds orig. Amiga 500 : Falcon, Falcon disk 1, la Quête de l'oiseau du temps. 150 F pièce ou 400 F le tout. **Fabrice VIDAL, 11, rue de Faultrier, Metz Valière. Tél. : 87.36.56.55.**

Vds Amiga 500 : 2 900 F. Ext. mémoire avec horloge : 750 F. Drive ext. 3, 5 pouces : 800 F. 200 disq. avec programmes : 1 500 F. **Jean ABLASOU, 96, rue de Villierrs, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.54.14.**

Vds lecteur disq. Amiga ext. 3 p. 1/2, TB prix. Ech. softs pour Amiga et compatible PC tous genres. **Eric LANGLADE, rue Nationale 19170 Bugeat. Tél. : 55.95.44.12 le soir.**

Vds lect. disq. 3 1/2 pour Amiga : 500 F + monit. coul. SC 1425 : 1 250 F, neuf + mon. coul. Thomson : 1 000 F. **Thierry DELQUIGNIE, 3 bis, rue Bouillonsart, 59178 Hasnon. Tél. : 27.26.64.65.**

Vds orig. Amiga, 100 F : Elite, Heroes of the lance, Drakken, Foft, Starglider II, Populous, Precious metal, Voyager, F 18. **Patrick MONLOUIS, 25, bd Félix-Faure, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.23.31.34.**

Vds ou éch. nbrx jeux pour Amiga 500. Liste sur demande. Vds orig. de Luxe Paint II + manuel. Vds revues « Gen. 4 ». **Philippe MAUGER, impasse du Coteau, 76470 Le Tréport.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. P/S rvb. : 4 700 F. Carte ext. mem. Spirit 2 meg. Peuplée 1 meg. : 3 000 F, ou le tout 7 200 F. Prix ferme. **Pierre HOTE, 89, rue de la Santé, 75013 Paris. Tél. : 45.89.31.80.**

Vds jeux pour Amiga 500, orig. Double dragon 2, Bosse des maths, Ninja warriors, Sword of Sodan, etc. 80 F l'unité. Cherche contact. **Olivier HOZE, 18, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.61.26.**

Vds C64N + 1541N + nbrx jeux (R-type, Stunt-car, Shinobi, etc.) + 1 joyst. + 3 boîtes à disks + livres + Péritel. Le tout en bon état. Prix à déb. **Julien ASSOULINE, 17, rue Albert-Bayet, 75013 Paris. Tél. : 45.85.72.12.**

Vds orig. Amiga : Textcraft + Chambers of Shaolin, Explora 2, Dragon ninja, Deluxe paint 2 (entre 120 et 325 F). Le tout 1 000 F. **Christophe BOUMENDIL. 14, rue des Javeleurs, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.61.00.**

Vds C64 + monit. coul. 1702 + 1541 + 100 K7 jeux orig. + disks + géos + synthé vocal. **Gaston VAN VETTEREN, 13, rue Max-Néraud, 77163 Mortcerf. Tél. : 64.04.35.31.**

Vds Amiga orig. : Voy. du temps, Populous, Zenon 2, Battle Squadron, Shadow of the beast, Fiendish Freddy, Big top o fun, Silkworm. 150 F l'unité. **Claude CHEVALLIER, 1, pl. des Balances, 77170 Servon. Tél. : 64.05.39.01 après 18 h 30.**

Vds C64 + 1541 + log. + 2 manettes + nbrx jeux + manuel : 2 000 F. Cabal, Chase HQ, Gunchip, Double dragon, Operation wolf. **Daniel NUNES, 33, rue du Vieux-Versailles, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.39.44.**

Vds Nbrx log. pour Amiga 500, Hard drivin : 100 F, Chase HQ : 100 F, Wild Street : 150 F, Great court : 150 F, etc. **Jean-Jacques PENOT, 81, rue du Dessous-des-Bergers, 75013 Paris. Tél. : 45.84.66.54.**

Vds C128 + lect. disk. 1571 + impr. MPS 802 + nbrx jeux et util. + manuel + disk. vierges. 4 000 F à déb. **Grégory HERBAUX, 46, rue des Jardins, 59870 Marchienne. Tél. : 27.90.49.43.**

Vds CBM 64 + 1541 II + disks (util., Double Dragon, etc.) + câbles. TBE. A saisir 2 000 F. **Rémi DECHAMPS, 5, rue Emile-Morlot, 0231 Charly-sur-Marne. Tél. : 23.82.06.98.**

Vds C128/C64 + 1541 + 1530 + Jane + joyst. + câbles + power + jeux orig. D7 et K7 + revues + manuel 128/64 + TTX. TBE. **Daniel BELEMO, 75, pl. Büchner, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.28.36.29.**

Vds Amiga 500 + 1 Mo + monit. 1084 + inter Midi + 2 joyst. + imp. Citizen 120 D + bureau SPL + log. orig. + cadeau. Lot 8 000 F. Poss. Vends synthé. **Alain GUYOT, 24, rue Würtz, 75013 Paris. Tél. : 45.23.25.60 entre 9 et 18 h.**

Vds interface Centronic pour C64 compatible avec imprimantes de type Epson. 300 F à déb. **Yannick BOCHET, BP 39, 49110 Saint-Pierre-Montlimart.**

Vds jeux Commodore 64 D7 et K7. 40 F pièce. **Bruno ANTOCI, 257, chemin de la Pierre, Plantade, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.37.84.**

Vds Amiga 500 + ext. 512 K avec horloge + drive ext. + joyst. + nbrx disks jeux. Le tout sous garantie. Valeur 7 000 F, vendu 5 000 F. **Frédéric DUPUIS, 27, rue Romain-Rolland, 93410 Vaujours. Tél. : 48.60.32.72 après 20 h.**

Vds Amiga 500 + ext. 512 K + jeux + joy. + livres. + prise Péritel. Le tout pour 3 800 F (1989). **Alain BLANC, 24, rue Loubet, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.35.11.46.**

Vds Commodore 64 + lect. K7 + 2 manettes + écran monochrome + K7 d'alignement + K7 de jeux (Out run, Barbarian, etc.). 850 F. **Grégory SZAJNAN, 19, av. Mozart. Tél. : 45.27.70.04 (avant 20 h : 45.27.17.91.)**

Vds orig. Amiga : Battletech, Obliterator, Virus, Starglider II, 80 F, Gunship, etc. **Daniel LOMBARDINI, 9, imp. de la Genette, 17000 La-Rochelle. Tél. : 46.34.52.66.**

Vds C128 + lect. 1571 + lect. K7 1530 + final cartridge III + digit. audio + nbr. disqu. + nbrx livres. 4 500 F à déb. **Michel CLEROT, 78, rue Emile-Basly, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 21.53.47.12.**

Vds jeux sur Amiga et disqu. vierges. Prix intéressant. **Frédéric. Tél. : 35.67.70.62.**

Vds C64 état neuf + lect. K7 + jeux : 850 F. Vds C64 + lect. disq., état neuf + jeux : 1 800 F. **Stéphane FRADIN, Le Bois Colin, 85690 Notre-dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23 w.e.**

Vds pour Amiga moniteur 1084S état neuf : 2 000 F. Vds orig. Bomber, Stunt car, Thunderbirds, 150 F pièce. **Patrick WILLEMS, 51 ter, bd Carnot, 78110 Le-Vésinet. Tél. : 39.76.42.62.**

Vds Amiga 2000 B + mon. 1084 + Genlock + drive 3 1/2 ext. + 50 log. Le tout TBE 10 000 F à déb. **Tél. : 90.46.14.73.**

Vds pour Amiga drive A1010 + 270 disq. vierges + 2 boîtes Posso : 3 500 F + 50 orig. en cadeau. **Serge LAURENT, villa Champ-Tisserand, 01440 Lingeat-Viriat. Tél. : 74.25.33.46, 19 h.**

Vds orig. sur Amiga : Shufflepuck Cafe 140 et Ocean Beach Volley, 160 ou 285 F les 2. Achète news à prix intéressant. **Roberto CORREIA, 38, rue de la Courneuve, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.30.65.**

Vds Amiga 500 (90) + lect. ext. 1/2 + interf. Midi + log. de music (sequencer). 4 800 F, ou éch. contre Atari 1040 STE. Vds PC portable. **Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : 47.84.94.39.**

Vds Amiga 500 + monit. 10845 + ext. mém. A501 + lect. disq. 1010 + 90 disq. + joyst. + boîte de rang. + boîte d'embal. Le tout 7 000 F. **Jan-Philippe MAUVOISIN, 5, rue André-Diez, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.89.06.**

Vds A2000, 2 lect., perfect sound, écran 1084, accessoires, logiciels. Sous garantie. 10 000 F. Extension 2 Mo 2 000 F. **Jacques DEVROC, bât. E3 « Vert Bocage I », 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.42.07.70 le soir.**

C64 + 1571 + 1530 + nbrx jeux (Armalyte, Rocket ranger, GRD monster Slam, Penaris, After burner, etc.) **Loc NGUYEN, 42, rue Villiers-de-Gonesse, 93240 Stains. Tél. : 48.23.44.43.**

Vds jeux pour C64 orig. bas prix (30 à 50 F). Besoin d'argent. **Stéphane LACHAT, rue fin d'Oie, 23, Bassecourt (Suisse). Tél. : (19-41) 66.56.72.38 w.e.**

Vds Amiga 500 ss garantie + ext. 1 Mo + monit. coul. + imprim. graph. 100 % compatible + nbrx log. + acc. doc. Rom 1.3. Tout 7 500 F. **Denis CHARBONNIER, 42 bis, av. Rabelais, 94120 Fontenay/Bois. Tél. : 48.75.16.45.**

Vds pour Amiga 500 lecteur A1010 3 p. 1/2, 500 F + lect. 5 p. 1/4 à affichage digital, 800 F. Ou les 2 pour 1 200 F. **Thierry FRECHET, lot. Lacaou, 40290 Habas. Tél. : 58.98.01.92.**

Vds C128 + mon. coul. + imp. MPS 803 + lect. disk. 1570 + très nbrx jeux + joyst. nbr. docs. Le tout 3 500 F. **Stéphane ANDREAU, 18, av. de l'Egalité, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.56.65.**

Vds orig. sur C64 K7. Supers jeux, super prix ! Avec super livres sur C64. Prix exceptionnels. Avec turbotape sur C64. **Vincent DUPOUY, 28 bis, rue de l'Eaubonne, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.09.13.**

Vds orig. F29 sur Amiga, neuf, TBE. 170 F. **Patrick SAADA, 53, rue de la Grange-aux-Belles, 75010 Paris. Tél. : 42.08.23.89 après 20 h.**

Vds Amiga 500 (garantie) + C. Péritel + nbrx log. (jeux, éduc., util.). Le tout TBE. 4 500 F à déb. **Christophe SORBIERE, 156, av. Frais-Vallon, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.33.85.**

Vds C64 N + 1541 N + 1531 + 50 disk. + joy. + 2 btes rang. (env. 300 pour 2 700 F) + port. Vds digit. d'image, cartouches, synthé vocal, piano, crayon opt. **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de la Molière, 81200 Mazanet. Tél. : 63.61.96.44.**

C64 + disk 1541 II + nbrx jeux et util. orig. (Last Ninja 2, Batman, 1943, Hawkeye, Thunderblade, etc.). 2 000 F. **Benjamin HAREL, 1, ch. du Canaulet, 33610 Cestas. Tél. : 56.21.52.18 après 18 h.**

C64, vds news et oldies (X-out, Ciber world, P47, etc.). Prix défiant tout concurrence. Réponse assurée. **David LEQUIPE, 144, rue du Grand-Douzille, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70.**

URGENT ! Vds C64 TBE + mon, Philips + 1541 + K7 + nbrx jeux + joyst. + 50 disk. 2 000 F. **Stéphane REBleRE, 11, rue de Craiova, appt 234, 92000 Nanterre. Tél. : 47.73.65.23.**

Vds orig. Amiga : Indy av., Iron lord, Bivouac, Bubble ghost, Empire, Elite (160 F chaque), Action service (80 F les 3). **Patricia CONNAULT, 13, rue des Marguerites, 29280 Plouzané-la-Trinité. Tél. : 98.05.99.15.**

Vds C128D + monit. coul. 1901 : 3 000 F. Drive 1541 + 1530 : 1 000 F. Imp. Seikosha GP 500 : 500 F + livres + docs 128/64. Jeux orig. pour C64 : 900 F + accessoires. **Jacques FORT, 1, rue du Docteur-Labbé, 75020 Paris. Tél. : 41.63.86.55.**

Vds Commodore 64 + lect. K7 + lect. D7 + joysticks + jeux dont Flight simulator + cart. Fastload. Le tout 2 800 F. **Frédéric DOBLER, 13, rue Jules-Ferry, 95240 Cormeilles-en Parisis. Tél. : 39.97.16.82.**

URGENT ! Vds C64 + 1541 + mon. coul. + joyst. + nbrx jeux 120, le tout en exc. état. 2 299 F à déb. Vds Atari 2800 + joyst. + 13 jeux : 759 F, TBE, à déb. **Jean-Philippe POUYET, 15, rue Lepontre, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 45.94.51.22.**

Vds C64 + lect. D7 et K7 + nbrx jeux + power + 3 joyst. + adapt. Pal-Secam + livres. Le tout 3 000 F. **Gregory BAL, 6, allée des Chataigniers, 59115 Leers. Tél. : 20.02.34.47.**

HEP ! Vds cordon pour relier 2 Amiga : 150 F. Vds digit. de son avec perfect sound V.3.0. : 300 F et cordon pour relier TV à chaîne Hifi : 100 F. **Olivier CELERIER, 43, rte de Meyzieux, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.41.71.**

Vds C64 + mon. + lect. K7 + nbrx jeux + joys + K7 entretien + manuels + mags + prise Péritel. Le tout 1 500 F. **François PAOLINI, 9, av. de Champagne, rés. La Treille, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.07.91.57.**

THOMSON

Vds pour T08, T09, T09+, 50 jeux orig. (20 000 000 de dollars, Road killer, Kung fu, Jungle hero, Bien lire, etc.) + manettes. 50 F. Réponse assurée. **Frédéric LAUNAY, Le-Gué-Priou, Saint-Fiacre-sur-Maine (Chemine des Amoureux), 44190 La-Haie-Fouassière. Tél. : 40.54.85.84.**

Vds orig. pour M05 et MO6 : Turbo cup, Tout schuss, Mach 3, HMS cobra, Cpt blood, Jeu de dames, Sapiens. 40 F l'un, 75 F les 2, 100 F les 3. **Eric DUBOIS, 10, allée de Belledonné, 38610 Gières. Tél. : 76.89.44.95.**

Vds orig. sur TO disk 3,5 : 50 F le log. et 100 F la compil. Cherche contact sérieux pour dingue de Thomson (T08-D, T09+). Welcome ! **Emmanuel GIRAUDON, 25, rue de la Malicorne, Village du Cros, 03410 Domerat.**

Vds T08 : 900 F. lect. 3,1/2 : 750 F, 17 jeux orig. : 700 F. L'ensemble 2 100 F. **Jean-Paul DA SILVA, 10, rue Julain-Grimau, 94500 Champigny/Marne. Tél. : 47.06.64.33.**

Vds TO 16 PC compatible 512 K, 1 drive 5"1/4 + souris + mon. coul. CGA + nbrx log. Le tout TBE 5 000 F. **Alexandre FERRET, 4 ter, av. Anatole-France, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : 48.93.14.00.**

Vds T07/70 + 2 ext. musique et jeux + 3 joyst. + lect. K7 + 40 jeux + nbr. revues + manuels. Le tout 1 000 F. **Benoît ROLAND, 52, rue St-Fargeau, 75020 Paris.**

Vds T08 + lect. 3,5 + nbrx jeux + util. + souris + cr. opt. + joyst. + revues : 2 000 F. Pour ST vds 17 orig. (Barb. 2, Bioch., etc.) : 75 à 125 F pièce et log. pas chers. **Philippe KULAHLI, 15 bis, rue marcel-Delavault, 95400 Arnouveille-les-Gonesse. Tél. : 39.86.05.87.**

Vds T09+, mon. coul., imp. 80 col., nbrx jeux (Turbo cup, Maxi bourse, etc.), manette 8 micro switch. 4 500 F. **Jean-Mathieu BAUDRY, 58, rue des Bourbottes, 60129 Orrouy. Tél. : 44.88.65.13 après 18 h.**

Vds T09+ semi-prof. 512 Ko Ram compt. Nano-réseau + 30 disk. jeux, 3 joyst. (1 speedking), livres, modem. Le tout TBE. Faire offre (prix bas). **Sylvain BISCHOFF, 124 bd John-Kennedy, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.52.44.**

URGENT ! Vds T08 + lect. disq. + jeux (Sapiens, NGT, GP 500 CC, etc.) + 2 joyst. + livre spécialisé. Le tout 1 500 F. A déb. **Fabian CŒURDOUX, Pavillon 58, Le Clos, 76170 St-Antoine-la-Forêt. Tél. : 35.39.85.81.**

Vds pour Thomson M05 jeux orig. à petits prix. **Pascal MORALES, 4, rue des Acacias, 37380 Monaie. Tél. : 47.56.15.87 après 18 h.**

Vds T08 avec drive 3,1/2 pour 2 500 F. Vds socle monit. : 100 F, Arkanö : 100 F. Cherche contact Amia pour échanges jeux, Paris 9e uniquement. **David MANGEL, 10, rue Balnche, 75009 Paris.**

Vds ou éch. Beach volley et Daley Thompson : 200 F ou éch. contre news. **Jean-Baptiste MAY, 15, rue du Blaireau, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.34.24.**

Vds Thomson M05 + ext. mus. et jeux + jeux + 3 joyst. + revues + le CT K7. Prix : 500 F. **Philippe PERIAT, rue de l'Eglise, Villers-Farlay, 39600 Arbois. Tél. : 84.37.69.53.**

Vds T08D TBE clavier, et nbrx jeux + 1 manette. Le tout 1 000 F. **Laurent GANTEAUME, 2 rue Gustave-Eiffel, 34500 Béziers. Tél. : 67.31.08.44.**

Vds T09 + mon. coul. + lect. K7 ext. + 16 jeux + boîte initiation basic + util. (maths, angl., fran.). **Christophe TOURNOUX, 120 bis, rue du Commandant-Charcot, 69005 Lyon. Tél. : 72.32.17.09 après 18 h.**

ATTENTION ! Affaire ! Vds Thomson T09 + coul., presque neuf + 5 jeux + nbrx logs + souris + crayon opt. : 4 000 F à déb. (val. neuf 7 500 F). **Jérémie HALIMI, 69, av. Paul-Vélérie, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.62.43.**

Vds T08D + 2 manettes + souris + 59 jeux orig. (Blood, Bivouac, etc.) + 4 jeux éduc. + multiplan 80 + guide T08D + init. basic. 2 800 F le tout. **Boris LEGRAND, 24, av. Molière, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.22.88.70.**

Vds Monit. coul. Thomson pour Atari ST état impeccable. 500 F. URGENT ! **Renaud BESNARD, 17, rue Félicien-David, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.21.02.**

Vds T08D + mon. coul. + 2 joyst. + 40 jeux env. (disq. 3.1/2). Très peu servi. TBE. 2 000 F. **Denis GROSJEAN, 33, rue du Doct.-Emile-Roux, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.61.40.**

Vds M05 + LEP + 2 joyst. + stylo opt. + jeux + cartouche dessin Pictor + 3 livres progr. Le tout 2 000 F. Pour me répondre : écrivez SVP. **Gaétan RECEVEUR, 6, rte de Ligny, 55200 Commercy.**

Vds T07 + lect. K7 + ext. 16 K + ext. mus. et jeux + 2 joys + manuel + brochures d'initiation basic + jeux K7 + alim. K7. Prix : 800 F. **Frédéric THEME, 21, av. des Fleurs, 18700 Aubigny-sur-Nère. Tél. : 48.58.08.01 après 18 h 30.**

Vds T08 (exc. état) + lect 3,5 p. + crayon opt. + 4 jeux. 1 400 F. **Fabrice OPERTO, 413, cours du Centenaire, 06500 Menton. Tél. : 93.57.73.80.**

Vds Thomson M06 + 17 jeux orig. + 1 joyst. + K7 vierges + manuel + livres + crayon opt. 1 000 F. **Mickaël GROSSET, La Pinçonnais, 35230 Chatillon-sur-Seine. Tél. : 99.52.36.13.**

Vds Thomson T08 coul. 1986 + 20 jeux + 6 disq. vierges + lect. disq. + clavier + monit. bon état + crayon opt. + prise Péritel. 1 200 F. **Jean-Marc ZERBIB, 1, allée des Mûriers, Groupe scolaire H.-Barbusse, 95140 Garges-les-Gonnesse. Tél. : 39.93.22.23.**

Vds jeux Thomson sur disk. 3,5 ou QDD (Turbo cup. Chicago 90, Alienator, etc.). **Antoine LEROUX, 5, ruelle Marin, 60480 Francast. Tél. : 44.46.91.27.**

Vds ou éch. jeux orig. T08-80-9 + disk et T07-70 K7. Vds ext. mém. 256 Ko T08 cause dble emploi. Ech trucs et astuces. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

CONSOLES

Vds Séga + pistolet TBE + 15 jeux (Double dragon, Tennis ace, R-type, Dynamyte Dux, Phantasy star). Valeur 5 600 F, cédé 3 950 F, à déb. **Thomas VAUDOUR, 11, rue Léo-Gausson, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 64.30.47.32 (après 17 h).**

Vds console Séga + hang-on + joypads + Péritel. Le tout TBE, vendu 500 F. **Jérôme, Deauville. Tél. : 31.87.69.63.**

Vds cons. Nintendo + robot + pistolet + gyromite + Duckhunt + Pro wrestling + Rad racer + Super Mario Bros + Castle Vania + Zelda + Ikari warior. Valeur 4 900 F, vendu 2 300 F. **Nicolas DENIS, 80, bd Gambetta, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.26.94.76.**

Vds pour Séga : R-type, Dynamite, Lord-Sword : 150 F ou moins + Secret command : 70 F ou moins. Poss. éch. Recherche Wond 2, Vigilante, Altered. **Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Gaillac. Tél. : 63.57.49.47.**

Vds 13 jeux Nintendo (Robowarior, Track'n field, Rc pro am, Mario 2, Rushattack, Duckhunt, Pistolet, Punch, etc.). De 190 F à 350 F. K7 assez bon état. **Julien MAILLARD, Essert, 89270 Vermenton. Tél. : 86.53.51.60.**

Vds console Séga + 3 jeux + 2 manettes. Un très bon prix. Ou éch. contre un Amiga 500 ou Amstrad CPC 6128. **Stéphane LARBI, 32, rue Brenu, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.93.90.44.**

Vds console Nec PC-Engine + 2 jeux (Triple Battle F1 + Dragon spirit), encore garanti 10 mois. 1 800 F. **Jean-Luc LARUE, 20, rue Molière, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.68.82.18.**

Affaire ! Vds jeux pour console Nintendo 200 F pièce : Rad racer, Punch-out, Rush'n attack, Top gun, Zalda. Jeux en exc. état. **Fabrice FLOCH, 107, av. de la Clairière, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.41.10.81.**

Vds console Séga + K7 11 + pistolet + 2 jeux. Tout à moitié prix. Une affaire en or. 2 950 F. **Rémy MAZZELLA, Les Hautes Terres, 650 ch. des Combes, 06600 Antibes. Tél. : 93.65.89.34.**

Vds console Séga garantie 8 mois + 7 jeux Wonderboy III, World soccer, Scramble spirits, etc. + 2 manettes. 2 000 F. URGENT ! Cadeau en prime. **Damien KIEFFER, 2, rue de la Girone, 61170 Tournefeulle. Tél. : 61.07.16.67.**

Vds console Séga + 3 jeux 4 mois : Galaxy force, Zillion, Wonder boy 3. 1 400 F le tout. Ne vends pas à l'unité. **Charles SCHILLACI, rue les Chênes, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.36.47.**

Vds console NIntendo + 4 jeux : 930 F et 10 jeux Séga à 180 F un, ou le tout 2 550 F. TBE. Merci. **Yann BERTRAND, 34, rue des 15 Arpents, 94320 Thiais. Tél. : 46.87.20.04.**

Vds ou éch. jeux sur Méga drive encore sous garantie (Thunder force II, Golden Axe, etc.). **Frédéric DESCHAMPS, 25, rue Auger. Tél. : 48.44.11.58.**

Vds console + 5 jeux orig. + 2 manettes + light phaser. TBE. 1 000 F. **Thierry MADET, Cimetière Notre-Dame, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.19.55.**

Vds console Nec PC engine + 2 jeux (Chase HQ, R-Type I). Le tout cédé seulement à : 990 F. URGENT ! **Laurent DORE, 6, impasse des Roses, 54980 Batilly. Tél. : 82.22.74.82.**

Vds consoles CD-ROM NEC PC Engine + Péritel + 4 jeux. garantie 9 mois. Cédé à 4 500 F. **Stéphane LACOUX, 30 bis, av. Foch, 78400 Chatou. Tél. : 30.53.56.23 le soir.**

Vds éch. ach. jeux sur NEC. recherche surtout Gunhead, Ninja warrior (achète à bas prix). **Alexandre CHAPELIN, 19, bd luc-Olivier, Herson. Tél. : 40.59.44.29 après 19 h.**

Vds console Séga + 2 manettes + 16 jeux (California games, American base-ball, Casino games, etc.) + rapid-fire. Le tout 2 600 F au lieu de 5 200 F. **Cédric SIMON-LORIERE, 6, rue de l'Abbaye, 75006 Paris. Tél. : 43.29.58.33.**

Vds console NEC PC Engine compète (ss garantie) + 3 jeux (Dragon spirit, Shinobi, Mr Heli). **Bruno TRAPASSI, 26, av. Malherbe, 38100 Grenoble. Tél. : 76.25.52.91.**

Vds 4 jeux Séga (Miracle warriors, Choplifter, Blak belt, Alien syndrome) cédés à 495 F cause vente console, ou 140 F le jeu. Contact Gironde si poss. **Stéphane CURELY, 2, Les Menuts, Lugon, 33240 St-André-de-Cubzac. Tél. : 57.84.44.52.**

Vds console Séga + 9 jeux (R-type, Phantasy star, Y's, etc.). Le tout TBE : 200 F. **Vivien LE CARROUR, 16, rue Charles Gouppy, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.04.22.**

Vds jeux sur console Séga :Time soldiers, Thunder blade, Altered beast, Shinobi, Power strike de 150 F à 200 F, Phaseur + 1 jeu 300 F, à déb. **Nicolas VIROULAUD, 23, rue d'Angoulème, 16290 Hiersac. Tél. : 45.96.94.81.**

Vds Séga 16 bits : 2 500 F avec 2 jeux : The super Shinobi, Altered beast. Neuve (2 mois), complète. URGENT. **Vincent GUIHARD, 8, bd du Roi-Arthur, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.23.50.**

Vds Séga + manettes + pistolet + 16 jeux dont Wonderboy 3, Psycho Fox. le tout TBE : 2 500 F. Rép. garantie. **Vincent BERNARD-BARTHE, 21, route de Paris, Blaly, « Les Indes », 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.71.98.**

Vds console Nintendo avec 2 jeux et 1 pistolet zapper. Pas cher : 690 F (acheté le 5.07.89). Dépêchez-vous. Merci (se déplacer). **Phaythoune HOANG, 4, rue Lamartine, 93240 Stains. Tél. : 48.23.69.08 après 18 h.**

Vds console Séga Master system + phaser + 13 jeux (Out run, Space harrier, Thunder blade, etc.) + 3 jeux pour Phaser. TBE. Valeur 4 750 F, cédé 1 750 F. **Julien ANDRZEJCZAK, 32, rue du Thiverval, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.14.83.**

Vds console Séga avec 8 jeux (After burner, Out run, Shinobi, Dynamite Dux, Black belt, Kenseiden, Zillion II, Wonderboy I). 2 300 F (1989). **Stéphane GARCIA, 20-22, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : 43.56.67.09.**

Vds Séga TBE + 9 jeux (After Burner, R-type, Shinobi, Golden axe, etc.). 2 200 F. **Baltazar CHAGNARD, 11, rue Jacques-Cœur, 75004 Paris. Tél. : 40.27.07.76.**

Vds console Nec + 4 jeux (Gunhead, Shinobi, etc.) + carte club shoot again. L'ensemble 2 300 F. **Jérôme DUDOUIT, 41 T, rue René et Pierre Charton, 93250 Villmomble. Tél. : 48.55.14.21.**

Vds jeux Séga Megadrive, Last Battle et Rambo III. 250 F l'un. **Louis FLAMAND, 16410 Garat « Chement ». Tél. : 45.60.63.09.**

Vds console Nec + jeux (Vigilante et Bloody wolf). 1 600 F le tout, sous garantie. **Jérémie COHEN, 6, imp. Geffron, 94480 Ablon. Tél. : 45.97.08.52.**

Vds console Nintendo TBE + 2 jeux au choix : 800 F + stick Nes advantage : 200 F + nbrx jeux : env. 200 F un. Réponse assurée et rapide. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds console Nec PC Engine + 6 jeux (Dragon spirit, Sonson 2, Galaga 88, etc.) 2 900 F au lieu de 3 790 F. **Jean-François FORZENIGO, 11, rue de Lamennais, 35770 Vern-sur-Seiche. Tél. : 99.62.81.78 après 19 h.**

Vds consoles PC Engine + 4 jeux 2 500 F, janvie 90, avec prise Péritel (sous garantie), ou éch. contre Atari 1040 STF. **Christophe KLEIS, 13, rue des Frères, 67540 Ostwald. Tél. : 88.30.42.80.**

Vds console Séga + jeux + manette Speed King. **Harold GARNIER, 27, lot. La Pinède, 68120 Rochwiller. Tél. : 89.53.59.30.**

Vds 17 jeux sur console Séga. Prix entre 140 et 170 francs pièce. Réduc. pour achat de plusieurs jeux. **Xavier GEYDET, 1, place de la Fontaine, 38120 Le Fontanil. Tél. : 76.75.22.90.**

Vds console Séga + 16 jeux (Wonderboy 3, Galaxy forece, Rastan miracle, Warriors, Altered beast, etc.) + control stick. Valeur 5 000 F, vendu 3 000 F. **David LECOMTE, 33, rue Montgolfier, 41000 Blois. Tél. : 54.43.52.48.**

Vds console Nec + 1 manette + Shinobi + Bloody wolf + carte shoot again. Valeur 2 750 F, cédé 1 700 F. (Acheté début mars 90). **Vincent LIESSE, 55, rue Henri-Barbusse, 94450 Limeil-Brévannes.**

Vds Galaxie Force : 200 F, Great basketball : 200 F, ou éch. contre Chinobi. Le tout sur Séga. Ça presse. Merci. **Benoît GROS, 207, rue Joseph-Pierrugues, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.95.39.42.**

Vds divers titres sur Séga, état neuf : Shinobi, Altered beast, Time soldiers : 190 F l'un. Vds nbrx orig. sur CPC disq./K7 t.b. prix. **Laurent BOZEK, 8, rue Molière, 59390 Lys-lez-Annoy. Tél. : 20.81.02.46.**

Vds Séga + manette (Speedking) + 12 jeux (Y's, Wonderboy 2, Captain Silver, Out run, Fantasy zone 3, Hang on, etc. Valeur réelle 4 370 F, vendu 2 000 F. **Matthieu CAHN, 24, rue Barbet-de-Jouy, 75007 Paris. Tél. : 45.50.28.25 après 19 h.**

Vds console Séga + 3 jeux dont Golvellius, My hero, Global defense. Garantie encore 2 ans. Cédé à 800 F seulement sur région de Neuilly/Paris. **Fabien FABRE, 98, rue de Longchmap, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.41.00.15.**

Vds console Nintendo + 5 jeux (Punchout, Castelvania, etc.). Valeur : 2 800 F, vendu 1 400 F. TBE. **Samy MERBAH, 32, rue de l'Alma, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.26.39 après 18 h.**

AFFAIRE ! Vds console Nec PC-Engine (sous garantie) + carte club + 3 jeux : Gunhead, Shinobi, R-Type. 2 000 F à déb. **Max-Paul GIOVANNELLA, clinique « Les Cadrans Solaires », 06140 Vence. Tél. : 93.24.55.00 après 19 h.**

Vds Séga + 2 manettes + Péritel + Out run, Zillyon 2, Fantaisy 1 et 2 + 5 autres. Le tout : 2 000 F (TBE). **Yann ou Stéphane GUENEGOU, 42, rue du Moulin, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : 69.06.21.18.**

Vds cartouches de jeux pour console Séga. **Samuel VIEL, 64, rue du Grand-Val, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 49.82.46.07 après 14 h.**

Vds console Séga Master Systeme (complète. TBE : D1C. 90) + control stick + 15 jeux : valeur 5 460 F, vendue 3 500 F, à débattre (très urgent). **Stéphane JOSSE, 56, chemin de Vollonge, Vigne-Neuve, 83700 St-Raphaël. Tél. : 94.82.47.23 après 17 h 30.**

Vds console Nintendo + 11 jeux dont Rush'n Attack, Life force, Track and field, Road racer, Ikari, Gradius, Pro am golf. 2 800 F. **Aymeric CHEVALIER, 6, rue de Bourgogne, 92440 Ploufragan. Tél. : 96.78.26.30.**

Vds jeux Séga Transbot : 80 F, Choplifter : 200 F. After burner : 250 F. Le tout 450 F. **Eric GEFFROY, 7, rue du Bois-de-Sapins, 77160 Provins. Tél. : 64.00.34.69 après 20 h.**

Vds jeux Nintendo TBE, peu servi : Popeye 150 F, Volley ball 200 F **Pascal BUJDARZ, Corcelles-les-Arts, 21190 Meursault. Tél. : 80.21.47.77 après 19 h.**

Vds ou éch. jeux Séga : 100 F à 150 F (Out run, Thunderblade, Zillion 2, Choplifter, Ghosthouse, Enduro racer, Alex kidd, Rescue mission). **Patrick VIRMONT, 22, rue du Borrego. Tél. : 46.36.39.51.**

Vds nbrx jeux Séga, neufs, jamais utilisés (restés sous emballage) : Tennis ace, Dinamit Dux, Shinobi, Pshyco fox, etc.). 150 à 200 F l'un. **Mébarek MACHMAOUI, 48, rue Germain-Defresne, 94400 Vitry/Seine. Tél. : 46.81.74.87.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + prise Péritel + 3 jeux : mario 2, Castelvania, la Légende de Zelda). Bon état, jeux récents. 1 300 F. **Sylvain BLANDEL, 39, rue de Rechèvres, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.90.12.**

Vds Séga + 4 jeux + pistolet + 2 jeux récents. TBE. Fonctionne uniquement avec télé Pal/Secam : 1 200 F. **Stéphane PEVDUPIN, 4, allées aux Cerfs, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 49.82.35.62.**

Vds jeux Séga TBE (YS, Captain silver, Miracle Warriors, Golvellius, Wonder boy, Pro Wrestling, Black belt, Pit pot astro warrior. **Nicolas PADAVANI, ch. du Carimarés. « Le Val des Fées », bât. D4, 06110 Le Cannet Rocheville. Tél. : 93.69.16.33.**

Vds console Séga + Lightphaser + Speedking + 6 jeux (Vigilante, Thunderblade, Gangstertown, etc.). Le tout TBE. Faire offre. **Fabrice. Tél. : (1) 40.96.90.44.**

Vds console Séga 5 jeux light phaser avec 3 jeux. Valeur 2 000 F, cédée à 1 600 F, à déb. **François LECLERCQ, 30,rue du Docteur-Calmette, 59320 Séquedin. Tél. : 20.07.05.38.**

Vds console Nec + 5 jeux : 2 500 F + Atari Portfolio avec Card : 1 500 F. Vds console Séga avec 10 jeux : 2 000 F à déb. **Olivier ZERARI, cité des Francs-Moisins, Bât. 1, Esc. 1., 33200 Saint-Denis. Tél. : 42.43.97.69.**





LE SERPENT
NE PERDEZ
PAS LA TÊTE



Vds 5 jeux Nintendo, entre 150 et 250 F l'un, ou éch. contre jeux Séga. **Pascal MUNOZ, Les 4 Saisons, Bât. 1, 34280 Carnon. Tél. : 67.68.13.71.**

Vds console Séga + jeux (Shinobi gangster town, etc.) + pistolet. Très peu servi. Valeur env. 2 600 F, cédé 1 300 F. **Daniel STAMBOULI, 73, rue de Courcelles, 75008 Paris. Tél. : 42.67.62.99.**

Vds console Séga : 500 F + jeux : 120 à 150 F. Le tout : 1 600 F. **Gilles CHAPUIS, 17, la Maisonneraie, Devecey, 25870 Feneuille. Tél. : 81.56.81.20.**

Vds CONSOLE Nec + 9 jeux dont Chase HQ, Ninja warrior, Tiger road, Shinobi, Kung Fu. (Déc. 89). 3 500 F. Vente séparée possible. **Walter MISLANGHE, 50, rue des Mortefontaines, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.64.03.68.**

Vds console Sega + 4 joysticks + Light Phaser + lunettes 3D + 12 jeux. Valeur : 4 850 F – 25 % : 3 650 F. Le tout en TBE. **Arnaud DELEURY (chez GOSSELIN), 7, rue Roger-Salengro, 62270 Frevent. Tél. : 21.03.65.01 (après 18 h).**

Vds Sega 8 bits + 4 jeux (Psycho Fox...) + Rapid Fire... etc. sous garantie 9 mois. Le tout pour 1 000 F. **OLIVIER. Tél. : 45.03.12.39.**

Vds Sega 8 bits TBE + 9 jeux (Rastan, Altered beast...) + Light Phaser + joy S. King. Prix : 2 000 F valeur : 4 800 F. **Michael BECKER, 8, rue Raoux, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.25.65.**

Vds Sega + 8 jeux + manettes : 3 000 F (valeur réelle 4 900 F) sous garantie. **Dominique GEFFROY, 61, rue Monge, 75005 Paris. Tél. : 45.35.33.30 (après 20 h).**

Vds console Sega + 2 manettes + 1 jeu (After Burner) : 700 F. Urgent ! **Marceau LIMOUSIN, 42, rue de Paris, 94220 Charenton. Tél. : 48.93.60.22.**

Vds console Nintendo + 10 jeux (Snby, Zelda, Punchout, Rad Racer, Ice Hockey, etc.) Valeur : 4 000 F. Prix : 2 500 F + cons. T.I. avec 9 jeux : 1 200 F. **Sébastien JEROME, 63, rue du Tir, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.43.93.**

Vds console Sega TBE + 2 manettes + Light Phaser + 12 jeux (Rastan, Tennis Ace, Space Harrier...). Valeur : 3 400 F, cédé à 2 000 F ou séparément. **Martin DREVET, 7, rue Maurice-Letourneux, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.16.38.**

Vds pistolet Sega + 3 jeux : The Combo Cartridge, Gangster Town, Rescue Mission. Prix neuf : 750 F, vendu 450 F. Etat neuf. **Jean-Philippe POLIFRONI, Ecole d'Angervilliers, 91470 Limours. Tél. : 64.59.02.89.**

Vds console Nintendo TBE (nov. 89) + jeux (Zelda, Super Mario I et II...) + manette. Valeur : 3 500 F, vendu 3 000 F + mag. à débattre ou contre un STF.

PETITES ANNONCES

Nilron LOPES, 7, rue Henry-Baillon, 28700 Auneau. Tél. : 37.31.84.84.

Vds jeux sur Sega 8 bits : Baseball, Zillion 1 et 2, Ghost House, Super Tennis, Captain Silver, Ghostrusters, etc. Vds aussi Alexki 004 sur Sega 16 bits. **Thibaut CONSTANT, 109, rue Dubourdieu, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.92.13.46.**

Vds console Nintendo (état neuf) + 2 manettes + câble Péritel + Tennis + Mario Bros + Topgun + Soccer (Football) + Zelda. 1 400 F. **Eric LAMON, 11, rue de Romainville, 75019 Paris. Tél. : 42.45.11.64 (après 18 h 30).**

Urgent ! Vds console Sega 1988 + 8 jeux + 1 joystick tir automatique. Boîtes d'origine, jeux 2 mega. Le tout 1 000 F. Valeur 2 700 F. **Georges GONCALVES, 56, rue de la Lechere, 38230 Achardieu-Chavagneux, près de Lyon. Tél. : 78.32.66.27.**

Vds console Sega TBE 8 bits + 8 jeux Light Phaser + Rapid Fire. Le tout vendu à 1 500 F ! C'est une affaire ! **Fabrice TRAVERSE, 162, avenue Parmentier, 75010 Paris. Tél. : 42.02.96.45.**

Vds console NEC PC Engine sous garantie 2 ans avec 6 jeux (Dragon, Spirit, Shinobi, etc.) + 12 revues consoles et micros). Prix : 3 000 F. **Mohamed BERCISSE, cité des Francs-Moisins, Bât. 1, Esc. 1, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.38.07.**

Vds console Sega 1 joystick et 2 manettes + onze jeux : 2 000 F. **Michel VALDIVIA, 86, rue du Moulin-Vert, 75014 Paris. Tél. : 45.41.48.87.**

Vds 1 jeu Sega 8 bits Double Dragon tout neuf jamais servi. Acheté 310 F, vendu 200 F, frais de port compris. **Jimmy ROBIN, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise. Tél. : 47.30.42.34.**

Vds nbrx jeux pour Nintendo (Rush Attack, Topgun, Mega-Man, Double-Dribble, Castlevania, Metro, Robocop Track'nfields, Lifeforce, Robwarior : 250 F. **Guillaume RONDET, 3, place du Général-Teissier-de-Marguerittes, 75020 Paris. Tél. : 43.48.76.85.**

Vds console Segaa + 2 manettes + 1+ jeux très récents dont 2 à mémoires + emballage d'origine. Le tout TBE. Valeur : 3 400 F, vendu 1 700 F. **Eric DELMAS-CHASTANG, 16, rue Emile-Zola, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.58.59.43.**

Vds console Atari 2600 TBE peu servi + 11 jeux + 2 joys. + 4 jeux Sega (Ghostbusters, Zaxxon 3D, Super Tennis, Quartet) + Speed King. Prix : 1 000 F. **Philippe LAULIAC, 62, rue de l'Eglise, 75015 Paris. Tél. : 45.57.20.55.**

Vds Sega 16 bits Megadrive (mars) + 3 jeux (Kujaku 2, Alex Kidd, Basketball) + 2 manettes. Achetée 3 700 F, vendue 3 000 F. **David JAIS, 210, allée de la Clairière, 91190 Chevry 2. Tél. : 60.12.44.49.**

Vds jeux sur console Nintendo : Super Mario Bros 2 : 150 F. Wrestle Mania : 150 F. Ghost and Goblins : 150 F. Pro Wrestling : 100 F. **Romaric KNITTEL, 10, rue Charles-Baudelaire, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.91.29.22.**

Vds console et jeux Sega 140 F à 180 F. Achète jeux NEC à prix bas. **François GERARD, 63, allée E.-Dolet, 93190 L.G. Tél. : 43.51.10.58.**

Vds Sega 8 bits + 7 jeux (Wonderboy 2, Rtype, Outrun, Captain Silver, etc.) + controlstick exc. état. 3 000 F, cédé à 1 800 F à débattre. Vente sep. poss. **Fabrice DONGUY, Montrevost, 71290 Cuisery. Tél. : 85.40.00.07.**

Vds console NEC (janv. 90) + PC-Kid + Dragon Spirit + R-Type 1 + Wataru + adaptateur NTSC + carte club. 2 500 F à débattre. **Ludovic AUTHIER, 68, allée du Parc, 95330 Domont. Tél. : 39.91.92.85.**

Vds console NEC PC Engine + 4 jeux (Dragon Spirit, Bloody Wolf, Nectaris, Shinobi). Prix : 2 500 F. **Sébastien RINGLER, quartier resty, route de Bras, 83470 Saint-Maximin.**

Vds console Sega avec 30 jeux + pistolet Light Phaser + lunette 3D + 2 manettes (Control Stick, Speedking). Acheté 10 300 F, cédé à 5 000 F. **Ismaël GOUMIDI, 3, rue du Tiers-Pots, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 39.93.24.43.**

Vds console Sega TBE + joys. (Speedking) + 8 jeux. Valeur : 3 500 F, vendue 2 100 F. Vds aussi lunette Astr. + 3 oculaires + nbrx accessoires. Valeur : 2 500 F. **Bruno DIRAISON, La Grange, 13650 Meyrargues. Tél. : 42.57.58.92.**

DIVERS

Vds Synthe Yamaha DX21 TB état : 2 600 F (valeur 8 000 F). Multitimbral Yamaha TB état + éditeur sons ST : 1 650 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Vds Joystick aux formes inédites pour avoir un joy qui a de la gueule ! pour un prix vraiment sympa ! (nouveaux modèles). **Edouard GONCALVES, 23, rue de la Mouillelongue, 71200 Le Creusot. Tél. : 85.55.54.62.**

Vds PC originaux double Dragon 2 : 175 F + Manhattan dealers : 150 F + Savage : 100 F + Fire and Forget : 100 F. **Cédric BIGAUD, 4, Square Regnault, 92400 Courbevoie La Défense (après 18 H). Tél. : 47.73.77.45.**

Vds super orgue électronique Casio, 12 instruments et 12 rythmes. Acheté 2 500 F environ sacrifié a 950 F peu servi : TBE + housse. **Erwan CAER, 45, boulevard Henri Orrion, Nantes. Tél. : 40.29.36.07.**

Vds 30 disks 5² 1/4 : 60 F ; ruban neuf MPS 1200 : 1 000 F. **Mathias CHELET, Les petites Landes (après 18 H). Tél. : 40.57.86.70.**

Vds imprimante GP 700A + rubans + papier 900 F à débattre. Vds ordinateur Hector 24R + 33 jeux + livres + manette 900 F. **Maxime BUILLON, 12 c, rue du Cimetière, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.66.27.**

Vds Sharp Organizer 64 Ko neuf + manuel en anglais : 1 600 F. **Frédéric MAILLARD, D.T.G. Versailles, 2, rue des Réservoirs (poste 351 - 9 H - 17 H). Tél. : 39.51.20.60.**

Vds SPECTRUM 128 k + 1 joystick QUICK SHOT II Turbo + 95 jeux dont de nobres NVtés. Valeur :3 500 F, baissé à 2 000 F ! Vendu à cause de dmnt. **Oden LENT, 10, rue Joannes Rollier, 21170 Saint-Jean-de-Losne. Tél. : 80.29.14.73.**

Vds synthétiseur Bontempi AZ8000 (prises midi, nombreux sons de percussion...) : 1 900 F. **Patrice ROUX, 12, rue du Pinson, Saint-Guillaume, 44160 PONTCHÂTEAU. Tél. : 40.88.20.41.**

Vds MSX2 Sony HBF 700 F + FMPACK II cause achat Atari - prix 4 000 F net (prix ferme). Payement espèces, donne disques Demo FMPACK super. **Roland STEFANAGGI, Appt 179, 39, rue de Unna, 94120 Palaiseau. Tél. : 69.81.71.35.**

Vds Tilt 20 à 69 + MS OI 5576 + HS au plus offrant. TBE cherche contacts, sources, demos sur Amiga C64. Envoyer timbre, ne pas téléphoner. **Hervé STACHNICK, 1, rue des Pivoines, apt 64, 08000 Charleville-Mézières.**

Vds SPECTRUM plus 48 K + imprimante Seikhosha 6P50S + jeux + utilitaires + documentation langage machine. Le tout pour 1 200 F à débattre. **Marcel LABEAU, 80, rue des Primeveres, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.52.**

Vds VG5000 + encodeur Peri/secam + lect-K7. Joys + 1 jeu 850 F . Vidéo PAC + 2 jeux 600 F. VIC20 + lect. K7 + 3 K7 + autoformation Basic + cart. 700 F à déb. **Marc BENDEL, 1, rue Leprince Ringuet, 54580 Auboue. Tél. : 82.22.29.02.**

Vds imprimante GP-500 vc Seikosha avec manuel utilisation pour C64 prix 400 F (à débattre). **Xavier DHELLEMMES, 111, allée des Epinceteuses, 76320 Caudebec-Les-Elbeuf. Tél. : 35.77.29.59.**

Vds prog. GFA Basic, Assembleur et Compilateur originx. Prix à débattre. (vers. 3.03)... Cherche contacts. **Loic TREGAN, 91310 Lisle/Tarn. Tél. : 63.40.47.70.**

Vds TANDY PC avec moni. coul. + logi. + jeux + documents et syst. exploitat état neuf 5 500 F. Affaire à saisir. **Cyrille GOYAUX, Res. Eugénie, bat. C, 6, rue Eugénie, 83400 Hyères-les Palmiers. Tél. : 94.65.99.19 (h. r.).**

Vds disq de jeux pour IBM PC format 5² 1/4 domaine public prix : 400 F les 25. Demandez ma liste, échange possible. **Christian BAYON, 20, rue D'étigny, 64000 Pau.**

Vds Tilt n° 57-58-59. 62 à 73. HS n° 8 Match ST/Amiga 100 F + Micronews n° 13 à 25 + 27 : 100 F + Joysticks Cobra 200 F. **Tél. : 42.58.53.86 (après 18 H).**

Vds disks vierges 3,5P à 5 F, vds Amiga 500 (9 mois) et extension A50L, aussi un ST, des joysticks. Vds, échg, ach. sur Nec et Mégadrive. **Axel VERRATI, Res. du Rafort, 74120 Praz/s/Arly. Tél. : 50.21.92.38.**

Vds MSXII Philips 8250 2 lect. disq. + moniteur coul. + imprimante nms 1431 + logiciel intégré + jeux divers + livres. **Jacques RELION, 47430 Caumont-sur-Garonne. Tél. : 53.93.64.00.**

Vds MOS + lecteur de cassette + manettes + nbrw jeux + jeux d'action et de role + jeux éducatifs. Urgent : affaire ! ! ! C'est cédé à 400 F le tout. **Anne BORK, 95 bis, bld Richard Lenoir, 75011 Paris. Tél. : 47.00.78.40.**

Vds voiture tout terrain Buggy TBE carosserie rouge ressemble à l'ultimat. 4WD + radio commande proportionnel prix : 650 F merci. **Steve PARLOUER, 7, avenue du Vexin, 78450 Villepreux. Tél. : 30.56.05.21.**

Vds interface Midi + cables + log. sequenceur Track 24 : 800 F. Vds log. Amiga originaux : F18, F16, 6A22A, Spaint, Explora, Kickoff, Gettysburg, Chess, etc. **Jean-Marc MAZIERE, 205, rue Desaix, 91000 EVRY. Tél. : 64.97.91.01.**

Vds Synthé Yamaha DX100 + cable midi + logiciels pour Atari St + Manuels. super pour les débutants et les pros. Le tout 1 790 F. **Emmanuel GUET, 103, rue François Lépine, 28600 Luisant.**

CBM64 vend drive 1541 900 F + imp. MPS 801 1 200 F + boîte à rythme Roland Model TR-505 1 300 F. **André CHEMINARD, 87, rue Emile Zola, 86000 Poitiers. Tél. : 49.45.14.46.**

Vds VG5000 + 2 joys. + 1 lecteur de K7 + 16 jeux (tortue, football...) le tout TBE : Valeur 2 500 F sacrifié 650 F sans jeux (50 F l'un). **Karl GAUTIER, 26, rue Emile Zola, 44400 Reze. Tél. : 40.75.18.66.**

Vds MSX + moniteur mono + accessoires + jeux (cassettes + cartouches) 1 000 F. **Daniel MASSIN, 21, rue Saint-Thomas, 50000 Saint-Lo. Tél. : 33.55.34.10 (après 18 H).**

Vds Tandy 1000 ex (PC) couleur hrcg à 640 Ko + 1 drive 5² 1/4 + joystick + jeux originaux + support moniteur état neuf vendu : 5 500 F. **Ludovic DEVAUX, 6, rue Raymond Duflo La Clérette Imm. Béarn, 76150 Maromme. Tél. : 35.75.68.10.**

Vds PC, Epson PCE 512 ko RAM, disq. dur 20 Mo, écran coul. CGA, lect. 5114 + nbx util., jeux, manuel + joys. 7 000 F. **Vincent GENTIL, Larguil, 38330 Saint-Ismier. Tél. : 76.52.24.49.**

Vds jeux sur PC prix : 50 F l'un possède : Budokan, double dragon, oie, grand prix circuit. Superski, Space racer, Battle Chess etc. les 4 : 150 F. **Frédéric FOULADOUX, 37, rue Sisteron, 38170 Seyssimet Pariset. Tél. : 76.90.77.71.**

Urgent ! Vds PC Jasmin + 100 dks + 2 joysticks + souris 3B + moniteur mono/coul (val. 16 000 F) : le tout pour 9 000 F : Revues en cadeaux. **Jean-Christophe MARTINET, 57340 Riche. Tél. : 87.86.13.38.**

Vds zoom sur Megadrive 300 F ou échange contre bon jeu (sur Paris uniquement). **Simon. Tél. : 43.33.31.31.**

Affaire vds MSX1 Sanyo PAC 285 + 10 jeux + cables + notices et emballage d'origine valeur 3 000 F vendu à 1 500 F. **Julien BEAUCOURT, 49, rue Gambetta, 92150 Suresne. Tél. : 47.72.66.34 (après 18 H 30).**

Vds PC 1640 EGA coul. SD + souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Nbrx originaux le tout TBE sous garantie 9 500 F à débattre. **Alain BLONDEAU, 2, place de la République, 35300 Fougères. Tél. : 99.94.27.47.**

Vds Perfect sound + Régis II 500 F + Nbx originaux (Al Capone + Xenon + Dragon Ninja + double dragon etc) 150 F. **Franck VESCO, 50, rue Jacotot 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.16.34.**

Vds PC TANDY + moni. coul. + joys. + deux drives + nbrx jeux et utilitaires, valeur 8 500 F, vendu 4 600 F. **Frédéric HUET, 12, rue Guillaume Apollinaire, 31600 Le Lherm. Tél. : 61.56.00.60.**

Vds pour PC 3 1/2 compilation (Tabot, rallye anglais...) et pour PC 5² 1/2 wind surf Willy 100 F ou les 2 180 F ou échange contre Hardriving ou outrun. **Nicolas KLAIN, 1, rue de la Harpe, 77340 Pontault Combault. Tél. : 60.29.13.32.**

Urgent vds imprimante Yamaha PN101 pour MSX 1 et 2. TBE (jamais servi) + cordon : 1 000 F à débattre. **Karim BARKI, 28, rue Berthe, 75018 Paris. Tél. : 42.59.19.99.**

Vds Nec PC engine + 3 jeux (Wonder Boy II, vigilante, R-type I) le tout sous-garantie 11 mois. Valeur 2 900 F, vendu 2 300 F. **Sébastien DEVILLERS, 223, rue Charles Péguy, 76520 Franqueville Saint-Pierre (après 18 heures). Tél. : 35.80.60.14.**

Vds PCW 8256 état neuf + livres + logiciels. **Pascale NGUYEN-TRONG, 59, avenue des Etats-Unis, 78000 Versailles (le soir). Tél. : 39.54.21.84.**

Vds Spectrum 128 K + 1 manette + 6 jeux + cable Péritel + 1 cassette vierge TBE. Prix : 1 290 F (acheté : 1 690 F). **Sébastien DUBUR, 3, rue St-Barbe, 54810 Longlaville. Tél. : 82.24.35.91.**

Vds table ORD (J.-M. Bruneau) parfait état, 1 poste de saisie avec pupitre + 1 tablette latérale. Valeur neuve : 2 500 F vendue 1 000 F. **Renaud Deparis, 6, rue Taclet, 75020 Paris. Tél. : 43.61.80.89.**

Vds jeux originaux sur PC (Hillsfar, curse of azure bonds, sinbad, bard's tale II : 5² 1/4 sauf curse 3² 1/2 : prix 200 F chaque). **Franck PERIGNON, 1, place Péguillèyre, 33610 CESTAS.**

Vds imprimante Epson FX 1050 jamais servi neuve 4 500 F. **Eric POULAIN, 5, allée Jacques Bainville, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.38.99.**

Vds Zenith Easy PC monochrome + souris + manuels état neuf non servi le tout : 5 000 F à débattre. **Akim ZENAGUI, 35, rue de Fontenay, 92220 Bagneux (après 21 H). Tél. : 47.35.02.44.**

Vds jeux originaux pour PC 5.25 commme : permis de tuer ; Karateka ; Ferrari Formule 1 ; Spécial Action ; Jack Nicklaus. Prix de 70 à 150 F. **Yann LETHIMONNIER, Les vallées Valseme 14340 Calbremer. Tél. : 31.64.16.74.**

Vds Mario 1, Mario 2 NES adventage 330 F Rob + Gyromite 350 F. Console Sega 600 F. Thunder Blade 200R type 200 out run 200 F. **Frédéric ROUSSEAU, 1, impasse Fernand Leger, 94000 Créteil (entre 18 H et 20 H). Tél. : 43.39.14.39.**

Vds MSX Sanyo + 22 jeux 4 000 F. Très bon état et tout neuf. Possibilité de vendre séparément, cause double emploi. Priorité aux clubs MSX. **Fabian BERGES, 63, avenue des Lespinet, 31400 Toulouse. Tél. : 61.25.53.65.**

Vds cartouches de jeux Intellivision, au nombre de 6, 500 F et console 300 F. Le tout 600 F. **Eddy BOURGUIGNON, 8, allée Pierre Brossolette, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.57.39.**

Vds souris multimode new idea pour compatible PC (compatible microsoft, logitech, serie PC etc.). Valeur 600 F, cédée 450 F + port. **Eric BALZER, 65, rue Anatole-France, 57120 Rombas. Tél. : 87.67.11.77.**

Vds 2 ordinateurs MSX de Yamaha type CX5MII + très nombreux originaux + 1 lecteur de disk 3,5 + 1 piano Yamaha YK20 : 3 000 F. **Alain BERTHEAU, 17, avenue P.-V. Couturier, 94400 Vitry. Tél. : 46.81.84.18.**

Vds NEC PC : engine + av Booster ! une manette + 10 jeux (gunhed + P47 + vigilante + alter et beast F1 dream). + télé appropriée ! ! Le tout : 5 990 F. **François CATUSSE, Les rivières 89560 Ovanne (après 19 H). Tél. : 86.47.62.82.**

Vds jeux : out run pour HSX 64 ko (cas) pour cause de manque de ram, jamais servi, achetée : 140 F, vendu : 120 F. **Raphaël CANET, Les godettes, 73410 Albens (après 17 H). Tél. : 79.54.12.35.**

Vds Spectrum 128 + 2 + Joyst + adapt. 42 originaux : 1 300 F à débattre. **Fabien DUMONT, 18220 La Sapinière Brecy. Tél. : 48.30.45.27.**

Vds raquette de tennis Head century Master TBE prix réel : 1 200 F vendu 800 F + éch. news sur ST (Ait Player Manager, R. Islands) after war). **Laurent WIECZOREK, 10, allée Vivaldi, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.03.41.**

Vds synthétiseur Yamaha DX 21, 5 octaves - Midi - 128 sons : 3 000 F à débattre. **Carlos ROBOLO (le soir). Tél. : 39.15.40.30.**

Vds super grafx (en TBE). Achetée le 07/03 + 3 jeux + correcteur couleurs + carte shoot Again : 3995 F. **Nicolas SERAQUI, 105, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 47.66.85.05.**

Vds Spectrum 128 k + 2 Péritel + 50 K) + livres + joys dans emballage neuf TBE à saisir : 1 700 F. **Michel CAPELLE, 540, chemin de la Tournée, 62610 Bremes-les-Ardres. Tél. : 21.82.69.27.**

Vds originaux (speedball, skatball, turbo cup, microprose soccer, beach volley) 80 F l'un. **Pierre-François DECLOQUEMENT, 96, boulevard de Lyon, 59100 Roubaix. Tél. : 20.82.96.92.**

Vds MSX 64 K + K7 + cartouche + lecteur K7 + music éditor + joystick + nbx revues et listings : 2 800 F à débattre. Vds Tilts n° 37 à 77 et micro/MSX NEWS. **Rachid OUADAH, 55, avenue Jean Mermoz, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.69.16.**

Vds imprim. star LC10 mono : 1 000 F + originaux ST et PC 100 F (variable) + Spectrum 512 (ST) : 200 F + 1 souris PC : 50 F et 2 joy. PC avec carte : 150 F. **Renaud URCUN, 68, avenue d'Iéna, 75116 Paris. Tél. : 47.20.12.22.**

Vds moniteur coul. 1 000 F, C64 II 700 F 1541 II 750 F power cart. 300 F. Joystick + originaux 450 F ou le tout 2 800 F TBE. **Emmanuel RODRIGUEZ, 2 rue Richard Wagner, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.31.45.65.**

Vds ou échange jeux sur NEC PC engine et sur megadrive (Bloody, Wolf, Heady unit, vigilante, curse...) **Damien FALIPH, 211, rue Paul Eluard, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.45.35.**

Vds PC XT Turbo 640 ko DD 20 Mo écran couleur EGA + souris. Nbreux logiciels. Prix : 5 900 F. **Bruno ZUCKMEYER, 11, rue des Cottages, 78160 Feucherolles. Tél. : 30.54.55.03.**

Vds logiciels de jeux sur PC : GP circuit, mission service de 50 à 100 F (originaux). **COMINA, 101, chemin vert du Blenois, 45130 Meung/Loire. Tél. : 38.45.17.98.**

Vds jeux originaux : Gunship, test drive, ess, space rogue 200 F chaque + Joystick Quickshot et carte pour PC et compatible : 500 F. **Thierry BARTHELET, 11, rue Camille Desmoulins, 95870 Bezons. Tél. : 39.47.54.37.**

Vds pour PC 3 1/2 Targhan (100 F). Zone (80 F). African raider (80 F). Roger Rabbit (70 F). Galactic conqueror (80 F). Originaux avec boîte. **Jérôme FAIVRE, 31, rue Charles Pelaunay, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.68.14.**

Vds Moniteur coul., prise peritel. Vds impr. Epson 2x800 F juillet 89. Vds Nbrx jeux STLE mon : 2 000 F, les jeux 1 200 F le tout, l'impr. : 600 F. **Romain DE**

WAUBERT, 52, av. Victor Hugo, 75116 Paris. Tél. : 45.01.88.08.

Vds jeux et utilitaires originaux pour PC 3 1/2. Jeux : Targhan 150 F, le fétiche Maya 150 F. Utilitaire Works : 900 F et Window 286 : 900 F. **Jean-Luci SANNER, 16, rue Saint-Nicolas, 68830 ODEREN. Tél. : 89.82.17.83.**

Vds pour ATARI/AMIGA scanner A4 print technick (resolution 200 DPI). Livre log. + 3 rubans papier fax. Le tout pour seulement 2 500 F. **Cedric JOUVE-HOMME VON UNTERRICHTER, 43, rue Berzelius, 75017 Paris. Tél. : 42.28.79.59.**

Vds originaux pour PC EX : double dragon I, II, speedball etc. Prix très intéressant. Appelez pour liste. Cherche contact 06 si possible. **Jean-Marie. Tél. : 93.64.55.14.**

Vds PC XT turbo (10 Mkz) + carte et moniteur EGA + DD 20 MO + souris + nbrx jeux sur Amoga et PC. Chaque jeux 150 F + utili. liste sur demande ordi : vendu 9 000 F TBE. **Eric CAMBOS, rue de la Moselle, 75019 Paris. Tél. : 42.03.25.76.**

Vds ordinateur Exelvision 2 claviers + un moniteur monochrome + jeux (pour débutants en Basic) 3 000 F + lect. de disquettes Atari SF314 1 900 F. **Pascal THOMAS, 47, rue Valmy, 62840 Laventie. Tél. : 21.26.84.22.**

Vds calculatrice Casio FX 8000G TBE : Prix : 650 F. **Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : 46.55.44.92.**

Vds imprimante EXL80 euroterminal fonction autotest, 80 colonnes à picot, 9 aiguilles, compatible IBM PC... (vendu 1 200 F + port). **Eric PRADIER, 70, rue de Segur, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.65.67.**

Vds MSX HBSOIF + 10 jeux (5 K7 + 5 cartouches). Bon état, valeur 2 550 F, vendu 1 500 F. **Frédéric BRAYARD, 12 bis rue de l'Hôpital 01600 Trevoux. Tél. : demander appartement du directeur merci. Tél. : 74.00.11.14.**

Vds comp. IBM PC XT (250 %) 640 Ko. D. dur 20 Mo, CGA sans mon., 2 drv, 200 disks : 5 000 F. Ech. log. Atari 1040 ste (20 orig.). **Maurice DEZOTHEZ, 7, place des Tilleuls, 77176 Savigny. Tél. : 64.41.06.42.**

Vds jeux pour Spectrum ZX 48 k/128 k (way of the tiger, winter games, match day, 1942, beach head II, compil. action, etc) de 40 à 80 F. **Peter FARREN, 26, rue de Tourville, Bât DI, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 30.61.41.27.**

Vds jeu vidéo Yeno + 9 cartouches de jeux + cables de liaison Peritel + adaptateur secteur. Bon état. Prix 2 000 F à débattre. Urgent. **Olivier PLOT, 34 grande rue, 53250 Javron-les-Chapelles. Tél. : 43.03.42.33.**

Stop affaire vds ordi. Sinclair. 2 Spectrum 128 k + 2 avec 16 jeux + ordi Oric Atmos 48 K avec 3 jeux et alim. neuve. Le tout à 1 800 F. **Jean-Philippe HELENE, Vierville-sur-Mer, 14710 TREVIERES. Tél. : 31.21.42.50.**

Vds Spectrum + 2 TBE avec 1 joyst. + 23 jeux (Op. Wolf, IK +, Gunship, Tetris). Le tout : 1 500 F à déb. URGENT ! **Bruno KUBECZKA, 28, rue Paul Eluard, 62740 FOUGUIERES-LEZ-LENS. Tél. : 21.49.85.17.**

Vds jeux originaux sur PC disks 3P 1/2. Great courts : 250 F/sim city : 250 F ou échange contre Drakkhen/Fetiche Maya/Budokan/Vette/etc. **Xavier BRAZZOLOTTO, Avenue du Vercors-les-Saillants, 38450 Le Gua.**

Vds carte MEX pour Roland DSO/DSSO. (New PCM, Multitimbral, New Bank). Garantie 1 an + boîte d'origine, Prix : 2 300 F. **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : 34.60.16.01.**

Vds ordinateurs d'échecs Turbo-King + transformateur pour 1 300 F et constellation de Novag + Transfo. pour 1 000 F. Le tout en TBE. **Denis DELORME, 234, bd St-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.72.01.**

Vds pour PC, TV sport football en 3P 1/2 Ega ou Vga 200 F. Recherche colonial conquest en disq pour C64. **Nicolas. Tél. : 47.26.25.85.**

Vds jeux pour PC Indy (AV), prix : 210 F + numéro 10. **Eric MEYNIEU, 23, rue des Perdrix, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.42.07.**

Vds nbrx numéros hebdogiciel + Tilt + SVM + hors série + Mag. anglais. Prix sacrifiés. **Stéphane WIMEZ, 3, promenade Venezia, 78000 Versailles. Tél. : 39.02.27.23.**

ACHATS

Consoles, achète jeux pour Nintendo faire prix intéressants. **Corinne TESSIER, 84, boulevard National, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.17.82.**

Ach. pour Amiga jeux en originaux uniquement. King I - II - III. Faire offre. **René GRAS, Monthelie, 21190 Meursault. Tél. : 80.21.25.14.**

Ach. Module Turbo CBS plus cassettes. Rech. cartouche Atari. **Patrice LESPAGNOL, 114, rue de la Monglofière, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.20.84.**

Ach. C64 cassettes entre 1 000 F et 1 500 F. Cherche aussi Tuner TV pour PC 6128. (Avant le 15/09/90 merci). **Patrick GROSSET, 2158, route Nationale, 74120 Megève. Tél. : 50.58.72.47.**

Débutant cherche jeux pour PC. Non sérieux s'abstenir. **Armel APPRIOO, 11, place des Roseaux, 91070 Bondoufle Tél. : 60.86.73.57 (après 17 H).**

Recherche pour C64 et 128. Prog de dessin et util. + jeux sur disks env. liste SVP. Réponse assurée. **Alexandre FLUCKIGER, Route de l'infirmerie, 71880 BEX, VD Suisse. Tél. : 025.63.28.69.**

Achète Amiga 500. 3 000 F max. dans la région parisienne (Yvelines). **Lubamir PANTELIC, 18, route de Breval, 78200 Perdreauville. Tél. : 34.76.56.93.**

Achète ATARI 520 STFIDF nouvelle ROM plus souris + joystick + nombreux jeux (si possible Freeboot) + câbles. Le tout 3 000 F maximum. **Ruddy RAMASSAMY, 20, rue Paul Verlaine, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.35.08.**

SEGAMANIAC recherche jeux pour SEGA 8 bits. + 2 control Stick et 2 rapid fire à 180 F. Le tout faire offre. Cherche correspondant. **Thierry TSAGALOS, « Les Fontanilles », 66400 Maureillas. Tél. : 68.83.08.11.**

Ach. lecteur disq DD1 en bon état + si possible disq de jeux pour env. 700 F. **Franck LE NOACH, 13, rue du Puits du Four, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : 60.70.17.22.**

Ach. sur Atari : Tous jeux de foot Black tiger, super car 50 F l'un. Targhan, Indy adv, Dragon Ninja 70 F USA Pro basket-ball, Fred, Ivanhoé 60 F. **Damien RUIZ, Sous-préfecture Brioude, 43100 Brioude. Tél. : 71.50.40.83.**

Cherche cartouche de programmation pour C 64. Vds CD (Art of Noise, Prince, The Cure) 60 F pièce. Uniquement sur Lille. **Nicolas DILLIES, 5, place du Général-de-Gaulle, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.78.83.22.**

Recherche K7 de jeux vidéo sur console Coleco Vision CBS. Proposer la liste et tarif par téléphone ou par courrier. **Yann VINCENT, 27, rue Pierre et Joseph Colin, 44100 Nantes. Tél. : 40.58.13.10.**

Recherche Commodore SX 64 portable écran + lecteur + clavier occasion ou écran + lecteur seuls. Etudie toutes propositions même hors service. **Bernard LEFEBVRE, 19, impasse Philippe-Lebon, 62000 Dainville. Tél. : 21.71.46.91.**

Achète jeux pour console Sega. Possibilité d'échange ou de vente. Cherche : Basket, Nightmare, World Soccer, Grand Prix, Y's, Galaxy Force, Volley... **Laurent TANGUY, 84, rue de Ménilmontant, 75020 Paris. Tél. : 43.58.18.48.**

Cherche pour C 64 mode emploi en français pour Wordstar 64 et Word III plus et recherche imprimante pour C 64 pas trop chère. **Michel AUGEZ, 16, rue Louise-de-Vilmorin, 33250 Bruges. Tél. : 56.28.30.46.**

Achète jeux Sega ! Envoyer liste et tarif par écrit ou par tél. **Abel LEONARDO, 15, rue Claude-Debussy, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.46.75.90 (après 17 h).**

Achète ou échange : Tennis Ace, Battle Out Run, World Grand Prix, Slapshot... sur Sega. **Vincent GONNOT, 8, place de la République, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.37.40.88.**

Achète pour C 64 lecteur disc 1571 ou 1581 + imprimante + Power Replay 4 (ou 5 ou 6) + échange jeux sur K7 ou disc + ach. Microdor 1 à 5. **Rodolphe HIBLOT, 3, résidence La Rhune, chemin Lestanquet, 64100 Bayonne. Tél. : 59.52.04.80.**

Cherche mémoire d'extension de 64 K ou 256 K pour CPC 464. **Christophe CIEZKOWSKI, Cagnac-les-Mines, chemin de Drignac, 81130.**

Achète imprimante pour TO 9 sur région parisienne de préférence. A débattre. **Dominique BOURCIER, 13, rue de la Flexanville, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30.92.75.16.**

Cherche drive 3 1/2 Thomson + contrôleur MO 6. Bas prix. **David BERNARD, 23, rue de la Malicorne Le Cros, 03410 Domérat. Tél. : 70.03.30.93 (après 20 h 30).**

Achète K7 Nintendo (Castlevania, Double Dribble, Simon's Quest, etc.). Env. 200 F. Achète, échange, vends K7 Amstrad poss. (P47, News). Je vds la K7 à 25 F. **Yohann DUPONT, 6, rue des Moulières, 44150 Saint-Herblon. Tél. : 40.98.08.14.**

Achète des programmes pour 1040 STE. Envoyez-moi vos listes. Paris et proche banlieue uniquement. Prix raisonnables. **Paul YONG, 3, rue Bardinet, 75014 Paris.**

Achète ensembles Thomson TO 8 et périphériques (pour école). Vends 3 originaux : Prolog, comptabilité générale et ensemble midi. **Bernard URVOY, Kegouellec, 56340 Carnac. Tél. : 97.52.18.30.**

Vds CPC 464 Amstrad + jock + 4 jeux + écran couleur sous garantie. 2 500 F. Achète Atari 520 STF ou STE ou Amiga 500 ou 2000. **Michel LEPREVOST, 21, av. Jean-Jaurès, 76290 Fontaine La Mallet. Tél. : 35.20.10.00.**

Achète multiface ST, bon état avec notice : maximum 400 F. **Eric PIVET, Aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzeriat. Tél. : 74.45.16.77.**

Recherche émulateur Amiga pour Atari STE. Achète ou échange contre des logiciels originaux et contact sur Atari STE. **Sylvain MAFFRE, 77, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : 43.62.87.92.**

Achète jeux pour console Sega 150 F maximum. Recherche Cyborg Hunter, Casino Games, Miracle Warriors, Phantasy Star, Time Soldiers Bomber. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.**

Urgent ! Achète Atari ST, prix maximum 3 000 F avec jeux et joys poss. dans la région lyonnaise de préférence. Etat neuf, merci. **Cécile SIMONIN, 8, av. Salvador-Allende, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.83.42 (17-18 h).**

Achète jeux sur A500 et échange sur C 64, réponse 100 %. Cherche groupe ou particulier pour apprendre l'assembleur sur C 64 (C 64 on Disk). **Denis DECHAUME, Bât. H2, Les Cros, 05100 Briançon. Tél. : 92.20.17.87.**

C 64 achète ts prog. originaux pour imprimante (TTX/dessin, etc.) avec notice. Achète souris bas prix et jeu Fly Revenge. Disk uniq. **Jean-Pierre MYTHERBALE, 45, rue Pasteur, 03000 Avermes. Tél. : 70.46.78.10.**

Atari STE achète programmes + extensions, schémas, etc. Possède de nbrx prog. PC et Atari XL XE s/disque 5 1/4. **Emile SOW, « Les Oliviers » C5, bd Bouge prolonge, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.49.49.**

Achète cartouches Atari 2600 et lecteur de disk pour Oric Atmos. Echange prog. pour IBM PC et pour Oric Atmos. **Frédéric RENOUX, 17, rue du Lion d'Or, 03500 Saint-Pourcain-sur-Sioule.**

Recherche Sega ou Nintendo + quelques jeux pour 400 F maximum. Vds jeux électroniques et Stranges. Réponse assurée 100 %. **Stéphane DELAMARRE, 2, rue Yves-Farges, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.89.53.**

Cherche Amstrad 2086 Double Drive 10 000 F maximum. Très urgent ! **Marc LECHANTEUR, rue Mirabeau prolongée, 14800 Deauville. Tél. : 31.88.60.84.**

Achète programmes éducatifs pour A500 + ext. 1510. Achète notice Kingwords 2 et Superbase Pro. **Régis SOULLIE, 1, la Houblonnière, 54200 Dommartin-les-Toul. Tél. : 83.43.38.21.**

Achète logiciels de musique Midi pour Amiga et 520 STF de 1 mega. Prog. recherchés éditeurs de sons séquenceurs MAO pour synthé Korg M1. **Christian GOCEL, 6, rue des Œillets, 57070 Metz. Tél. : 87.74.15.12.**

Achète tous logiciels, trucs, astuces pour Atari ST 1040. Cherche clubs pour initiation programmation. Réponse assurée 100 %. **Philippe ROSSET, 22, bd de Lorraine, 06400 Cannes..**

Achète console Nintendo ou Sega avec au moins 6 jeux pour 1 500 F ou moins. Espère réponse abondante. Réponse assurée. **David SLABOLEPSZY, 15, clos Chablis, résidence Le Vignoble, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.42.98.67.**

Stoooop ! Recherche pour Amiga Colonial Conquest, Kaiser, Trivial Pursuit (j'achète ou j'échange). **Cyril RAMADIER, 59, rue Roger-Salengro, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.46.97.**

Cherche utilitaires sur C 64 disk, de préférence avec mode d'emploi (bas prix), comme Textomat, Game Maker, etc. **Stéphane HERRENT, 1, rue des Primevères, 54121 Vandière. Tél. : 83.81.75.93.**

Achète logi. fonctionnant sur 520 STE. Jeux didactiques utilit. Envoyez liste et prix. **André CHARLES, 27, rue Victor-Hugo, 97220 Trinité. Tél. : 58.23.37.**

Achète 30 F règle de jeu en français de Fantasy Zone 1 sur console Séga. **Patrice PERROT, Courtelon, 10130 Ervy-le-Chatel. Tél. : 25.42.01.99.**

Achète moniteur mono + lecteur ext. 3 p. 1/2 pour Atari STF. Urgent. Pas sérieux s'abstenir. **Ali KEROUI, 728, rue Pierre-Montet, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.60.04.41.**

Achète Simulation de vol sur A 500 F 18 F 16 Falcon et vds originaux et cherche Crazy Cars 2 et cont. Amiga Fécamp Seine-Maritime. Ach. ext. et lect. 3,5. **Marc TALBOT, 15, quai Bérigny, 76400 Fécamp. Tél. : 35.29.67.88.**

Amiga 1000 achète extension mémoire. **Marc PIGNATO, 7, rue de Chamrousse, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.13.29.**

Achète souris 1351 pour Commodore 128 et livre n° 7 de micro application « Graphismes pour C 128 ». Prix raisonnable. **Minh Sam HUNG, 149, av. de Rosny, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.49.30.60 (après 19 h).**









Débutant MSX-SVI 738 cherche personne capable de m'aider : livres, jeux, tout du MSX. Petits prix, faire offres. Merci. **Kouassi DOUGAN EMMANUEL, BP 23, Korhogo, Côte d'Ivoire.**

Nintendo achète cartouches USA ne fonctionnant pas sur console française. Faire offre. **Claude TONELLA, 12, bd Desgranges, 8, rés. des Pépinières, 92330 Sceaux. Tél. : 46.60.36.43.**

Achète plans des villes et dongeons de Bard's Tale 2. Achète Bard's Tale 1 et 3 pour Apple 2 (avec notice). **Christophe OUSTRIC, 12, rue de Provence, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.49.60.**

Achète jeux NEC à bas prix (uniquement dans les environs de la région parisienne). **Mathieu SANTINO, 54, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.78.00.43 (après 18 h 30).**

Achète disquette pour Amstrad 6128 : jeux de carte, belote, tarot, manille. Env. liste + prix. **François MICHEL, av. de la Cime, Bât. O, La Ferme du Temple, 91130 Ris-Orangis.**

Achète moniteur coul. 1084S stéréo pour Amiga. Pas plus de 1 500 F. Haute-Savoie si possible. TBE. **Jérôme SACCHERO, 44, route de la Colline, Vetraz-Monthoux, 74100 Annemasse. Tél. : 50.92.21.09.**

Achète pour A500 extension 512 K + disks vierges 3 p. 1/2 DFDD. Faire offre. Merci. **Xavier BOURGOIN, Borde-Haute, 82210 Castel Mayran. Tél. : 63.95.40.39.**

Achète logiciel sur Spectrum + 2 pas trop cher (jeux, util., etc.). Pas sérieux s'abstenir. Envoyer liste, réponse assurée. **Nicolas DHERBECOURT, Les Petites Coutures, 87290 Chateauponsac.**

Achète Sega Megadrive ou console NEC (prix abordables) dans le département de la Moselle. **Frédéric FONTE, 3, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 22.57.08.81 (après 17 h).**

Vds jeux originaux pour PC 3 p. 1/2, Indy 500, Vette, Zak, Keef : 180 F chaque + didacticiel microsoft MS DOS 3 p. 1/2 + échiquier SCI sys. Astral : 1 000 F. **Nicolas POUSANOFF, 23, av. du Général-Leclerc, 95380 Louvres. Tél. : 34.72.30.41 (après 19 h).**

Recherche pour Canon X07 logiciels divers, livres, revues (anciens numéros d'hebdogiciel...). **Gianni MODESTI, 12, rue du Coteau, 91290 Ollainville. Tél. : 64.90.19.10 (le soir).**

Commodore-France ne traitant pas les cas « particuliers » recherche traitement de textes Jane ou Virgule pour C 128 D. Faire offre. Merci. **André GILOT, 67, rue Pasteur, 59490 Somain. Tél. : 27.92.85.66 (après 18 h).**

Achète jeux sur Amiga 500 et recherche aussi une extension à bas prix. Merci d'avance ! **Vincent TOUCHARD, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.49.59.85.**

PETITES ANNONCES

Achète jeux pour PC-AT V6A tels que simulations ou arcades à bas prix. Vends lecteur CD Kenwood 16 bits 99 plages : 2 500 F, acheté 3 500 F. **Paul SOUKHAVONG, 7, chemin de la Planchette, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.82.11 (après 19 h).**

Achète pour Amiga originaux Silent Service, Sub Battle Simulator à 100 F. Echange Chase H.Q. contre Highway Patrol II (originaux). **Gabrielle LAINE, 9, rue Barbès, 92300 Levallois. Tél. : 47.57.74.26.**

Achète prix rais. Orig Battle. Ech. Vulcan Red, Lightning, Conflict Europe, First Contact, Hillsfar sur Atari ST.**Gérard MATISKA, 1, impasse des Magnolias, 57300 Talange. Tél. : 87.51.60.26.**

Achète Commodore 64, clavier + alim. pas trop cher + Vds C 128, clavier + alim. : 1 000 F ou échange contre C 64. **Laurent SIVIGNON, 7, rue Jean-Moulin, 71100 Saint-Rémy. Tél. : 85.48.82.33.**

Achète Atari STE + moniteur 1425 + joys. + lect. 5,25 + jeux 4 690 F. **Martial THIELEN, 2, rue de Barr, 67230 Benfeld. Tél. : 88.74.26.47 (après 19 h).**

Recherche émulateur Atari STF pour Amiga 500. Achète ou échange contre émulateur Macintosh + programmes ou autres. Vds sons pour synthé. **Zoran STOJAKOVIC, 3 bis, rue de la Caisse d'Epargne, 90100 Delle. Tél. : 84.56.34.34.**

Achète moniteur Apple 2, lot important de logiciels, cartes extension Z80, etc. Périphériques divers. **Manuel KOCINBUISKA, 31, rue Isidore-François, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.41.05.**

Achète moniteur ou télé couleur avec prise Péritel 800 F maxi. Achète jeux 520 STF. **Eddie GOUILLARD, 119, rue de la Paix, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.81.99.**

Achète sur PC + comp. (5 1/4) Stunt Car à 5 F, Hard Drivin' à 5 F, Emotion à 5 F, Blood Money à 5 F. Merci ! **Boris MAGGIA, 9, av. Fr.-Besson, 1217 Meyrin Genève (Suisse).**

Achète cartouches de jeux pour console Sega et Nintendo. Cherche aussi contacts pour échange de jeux, d'astuces... **Laurent GUERIN, 4, rue de l'Artisanat, 68730 Blotzheim. Tél. : 89.68.86.57.**

Achète cassettes Nintendo à 50 % du prix de vente en bon état. **Lee SESANNE, 34, rue Denfert-Rochereau, 84800 Isle-sur-Sorgue. Tél. : 90.38.48.49 (12 h-13 h).**

Achète Amiga 2000 + carte AT ou IBM (compatible) VGA (+ écran VGA en option) AT 286 ou 386 tournant à 12 Mhrz minimum. Tout cela pas cher : 12 000 F. **Guillaume SARTRE, 164, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : 48.28.85.99.**

Recherche Atari 1040 STF + moniteur mono ou couleur + cherche contacts sur Amiga. **Jean-Luc SAINT-CHARLES, 71, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.09.22.73.**

Achète pour Atari ST/Amstrad 6128 les softs : Aliens 2 + Indiana John, Temple of Doom + Robocop + Barbarian (psy.). Faire offres. **Alain NGUYEN, 3, rue Henry-Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.06.21.**

Achète jeux sur disk pour C 64 (Defender of the Crown, Super Wonder Boy...). Envoyer vos listes avec tarifs + n° tél., réponses assurées. **Didier FONTAINE, 40, cité les Landettes, 50340 Les Pieux. Tél. : 33.52.92.81.**

Achète lecteur de disq pour STF DF, 3 pouces 1/2 bon état pour 450 F. Urgent ! et disq. vierges à bas prix. **Fabian CART-TANNEUR, 104, rue St-Melaine, 49300 Cholet. Tél. : 41.65.84.28 (week-end).**

Achète Atari ST (mono coul.) + lecteur double face (si possible) + le tout en bon état + souris + discs vierges. Le tout : 3 500 F maximum. **Nicolas THOMASSON, 21, allée du Champ-de-la-Mare, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12.06.03.**

Cherche uniquement unité centrale CPC 6128 ou 664 avec jeux joys + inter TV. Faire offre. **Gregory CARU, 14, rue de Picardie, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.05.41.**

Cherche cart. Turbo ou Power + imprim. MPS 801 ou autre sur C 64. Prix à débattre. Contact pos. pour éch. + monit. ou TV couleur. **Emmanuel GULLY, 193, rue 3e et7 RTA, 88230 Saulxures-sur-Moselotte. Tél. : 29.24.61.38.**

ECHANGES

Ech. jeux sur Amiga. Possède jeux. Dans le Nord de préf. Vds Amstrad 6128 + 30 disks TBE (environ 1 an). Réponse assurée. **Jean-Louis ROQUES, 30, rue J.-B.-Ducrocq, 59700 Marcq-en-Baroeul.**

Cherche possesseurs Amstrad 6128 ou 664 pour éch. astuces prog. et jeux (Zombi, GP500, etc.). Envoyer liste. Réponse assurée. **Olivier GAUTHIER, av. Aristide-Brfiand, bât. B, appt 198, 83200 Toulon. Tél. : 94.09.00.16.**

Cherche contact sur Amiga 500 pour échanges sérieux de jeux . Réponse assurée . Envoyez vos listes. **Emmanuel BILLON, Le Bourg, 71550 Anost.**

Nouveaux sur IIGS. Recherche contacts sérieux et sympas pour échanger des idées. **Louis-Frédéric DE LEZARDIERE, La Proustière, Poiroux, 85440 Talmont-St-Hilaire.**

Vds K7 Amstrad (20 F) et ch. contact pour éch. (cherche K7 Nintendo, 150 F). Ex : Castelmania, Zelda, Mario 2, Trojan, Wrestlemania, Track field, etc. **Thierry MICHEL, 5, rue de la Poste, 44350 St-Herblon. Tél. : 40.98.00.71 sauf week-end.**

C64 cherche correspondants pour échanges de jeux sur disks. Réponse assurée. Possède nbrx jeux. Envoyez-moi votre liste. **Laurent SAWREI, 24, rue de Varsovie, 62640 Montigny-en-Gohelle.**

Ech., vds, jeux sur ST. Rech. lecteur 5 1/4 pour ST (bas prix, Nord uniquement). Ach. originaux (bas prix). **Olivier DUVAL, 40, rue Mansart, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.07.22 après 19 h.**

Cherche contacts sympa pour échanger des jeux sur Atari STF DF. **David TRIPOTEAU, 10, av. de Verdun, 85400 Luçon. Tél. : 51.56.30.64 soir ou w.e.**

Cherche contacts sérieux sur CPC 6128 (possède : Barbarian II, Chase HQ, Ghostbuster II, Op. Thunderbolt, R-type,, Windsurf Willy(. Réponse 100 % assurée. **laurent GUILLOU, impasse des Fusains, 30000 Nîmes. Tél. : 66.23.39.51.**

Amiga 500 vends ou éch. nbrx jeux. Envoyez liste et demandez liste. Réponse obligée. Débutants bienvenus, on y est toius passé. **LA DISKTOUFFLE, 1, rue Auguste-Blanqui, 93200 Saint-Denis.**

Vends Ech. lecteur ext. Cumana 3"5 DF 1MO contre hard copieur ou 50 disks 3"5 en B.E. Rech. aussi contact sur 1040 ST pour éch. divers. **Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, Tharon Plage, 44730 St-Michel Chef Chef.**

Amigalistes ! Prenez contact avec Tony pour échanges news ! **Tony DEGRELLE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.32.64.**

Cherche contact durable sur PC et compatible. Possède Double dragon I et II et d'autres jeux. Envoyez vos listes de jeux et util. à : **Eric LEBREC, 9, rue Félix-Faure, 95200 Sarcelles.**

Ech. et vds news pour Atari ST. Nbrx logiciels. Débutant bienvenus. **Patrice LAUNAY, lot. de Sérignac, 82500 Sérignac. Tél. : 63.02.24.50.**

Cherche contacts sur ST. Possède Darius, Beverly Hills cop, Seuck, etc.). Réponse assurée. **Laurent PORTERIE, 12, rue des Ecoles, 80134, Hangest-en-Santerre. Tél. : 22.94.30.60.**

Amiga cherche contacts. Envoyez liste. réponse assurée. Recherche clubs. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, 92000 nanterre.**

Cherche contacts sérieux sur PC 5114, pas sérieux s'abst., arnaqueurs aussi. Réponse assurée. **Johan GUILLAUME, 9, rue des Dailles, 1950 Sion (Suisse).**

Echange émulateur MAc pour Amiga contre émulateur Atari STF pour Amiga, ou je l'achète. **Zoran STOJAKOVIC, 3 bis, rue de la Caisse-d'Epargne, 90100 Delle. Tél. : 84.56.34.34.**

PC cherche contacts sérieux pour éch. jeux et util. Joindre liste. **Filip WAELKENS, av. de la Reine, 43, 7770 Herseaux (Belgique). Tél. : 056/33.42.03 après 18 h (pas le w.e.).**

C64 disq K7 éch. jeux et util. Contact durable et sympa, dans toute la France. Achète 1541. TRES URGENT. **Philipe SAUDEMONT, 2, rue de la Place-d'Armes, 51160 Avenay-Val d'Or. Tél. : 26.52.36.49.**

Cherche contacts pour Amiga 500. Débutants s'abstenir. **Jean-Pierre CALMME, 8, rue de l'Eglise, 57730 Altviller. Tél. : 87.92.60.18 après 18 h.**

Vds ou éch. news sur Amiga ou sur Apple II. Possède nbrx log. util. ou jeux originaux. Cherche disk. vierges. Salut ! **Michaël HALFON, 22, rue du 11-novembre, 93500 Pantin. Tél. : 48.43.23.14.**

Cherche contacts sur PC Engine sur Metz ou environs. Cherche également contacts sur Amiga. Réponse assurée. **Alexandre MATHIEU, 9, rue Jean-d'Apremont, 57000 Metz-Magny. Tél. : 87.65.68.33.**

Echange nbrx logiciels sur région de Lille (ST of course). Ach. disqs 3'1/2, St replay 4 (bas prix). **Thibaut DENIS. Tél. : 20.51.52.20.**

1040 STF cherche contacts confirmés uniquement pour échanges sérieux. **Alain CHICOT, 48, rue Jean-Lamoureux, 4400 Herstal (Belgique).**

Cherche corresp. Apple 2C, sérieux et rapides, pour éch. log. (échanges uniquement). Cherche joyst. pas trop cher. **Michel SAVEL, 19, rue Jean-Jaurès, 59163 Condé/Escaut.**

Amiga cherche contacts sympa pour éch. Dompubs + util. Réponse assurée. **Michel GIRARD-PICHOUD, 10, rue du Lait, 56400 Auray. Tél. : 97.56.62.54.**

Ech. jeux sur 520 ST (possède Beach volley, Sherman M4, Switchblade). Env. vos listes. **Jean-Philippe POTIER, 12, rue du Pdt-Wilson, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.39.47.16 après 18 h.**

Atari STF cherche contact sérieux et durable pour éch. log. sur Bordeaux de préférence. **Eric PRADIER, 333, av. de Verdun, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.65.67 après 18 h.**

Echange jeux Sega (Vigilante, Golve Llius, Altered, Beast, Kenseiden, Alex kid II, etc.). Uniquement contre R-Type, Psycho Fox. Vds Speedking 80 F. **Philippe JEAHIN, 40, rue Ferrouz, appt 12, 08000 Charleville. Tél. : 27.57.37.09.**

Cherche contact sur Amiga. Rép. assurée. Envoyer liste. **Bruno RIVIERE, 82, rue de Sailly, 59390 Toufflers.**

Vds ou éch. softs sur St (Flic de Beverly Hills, Ghouls'n'ghosts, Iron lord, Switchblade, Voyageurs du temps, Dark century). **Yannick RIPSOLI, Les Pies Jasseron, 01250 Ceyzeriat. Tél. : 74.30.06.65 après 18 h.**

CPC 6128, éch. jeux et utilitaires. Réponse assurée. **Didier TORCIA, 13, rue de la petite-Grille, 77400 St-Thibault.**

Ech. jeux sur ST (Player manager, P 47, Thunderbolt, F 29, Gaz ZA, etc.). Réponse assurée et sympa. **Eric ABAD, 68, rue Georges-Bizet, 76800 St-Etienne du Rouvray. Tél. : 35.66.39.94.**

Amiga cherche contacts sérieux et durables pour éch. de jeux, softs. Dévutants inclus. Possède chase HQ, Shadows of the beast, Strider, etc.). **Xavier RENIER, 25, rue des Jonquilles, 59300 Famars (Valenciennes). Tél. : 27.46.49.62.**

Cherche sur MO5 numéro 10 spécial coupe du monde 1086. Echange contre un autre jeu. **Jérôme GIBERGUES, 38, rue du Champ-des-Chartreux, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.45.25.16.**

Echange jeux et util. sur CPC 6128. Cherche contacts rapides et sérieux. Envoyez liste. **Stéphane CHEVALLET, 2 bis, rue Marcel-Plasse, 69290 Craponne.**

Amiga ch. contact sérieux durable. Envoyer listes (news). Rép. assurée. Possède Bomber, Populous, Rainbow island, Incorruptibles, Beach volley + ach. ext. 500 F. **Guillaume ULRICH, 19, quai Louis-Ferber, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 47.06.67.62.**

Atari ST cherche contacts pour éch. divers (softs, trucs, astuces, etc.). Réponse rapide assurée. Pas sérieux s'abst. **Antony COLLIOT, 154, rue de la Fassière, 45770 Saran. Tél. : 38.81.81.17.**

Débutant 520 STE cherche contacts sérieux pour éch. jeux, etc. Possède Kult, Sherman M4, Interphase 3D, etc. Rech. éditeur de disks (Mutil, etc.). **Marc GRIGNY, 4, place de la Mairie, appt 1, 62160 Aix-Noulette. Tél. : 21.72.16.99.**

Cherche possesseurs de Spectrum + 2 utilisant le disciple avec disk 3,5 p. Envoyez liste. Pas sérieux s'abst. Rép. assurée. **Jean-Michel GODIN, 25, bd Maeterlinck, 37100 Tours.**

Salut ! Cherche contacts pour éch. sur Amiga. Envoyez liste. Rép. assurée. Débutant accepté. (Région Genevoise si poss.). **Alain PEREZ, 9, av. du Bois-de-la-Chapelle, 1213 Onex, Genève. Suisse. Tél. : 7.93.51.43.**

Vds ou éch. jeux sur Amiga. Vds Free Boot : 100 F. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Apple 2 cherche contacts pour éch, de softs (nbr. nouveautés). Pas sérieux s'abst. **Cédric CADAUREILLE, 3, rue du Raisin, 71640 Givry. Tél. : 85.44.53.22.**

Cherche contact Amiga pour éch. nbrx démos, musiques, et news (B. Tiqer). Contacts sérieux et rapides. **Eric CHAYSINH, 5, rue Franklin, 10600 La Chappelle-St-Luc. Tél. : 25.74.13.89 après 18 h.**

Cherche contacts sur PC sérieux et durables pour échanger jeux et util. Cherche F16, Budokan, B. volley, Double dragon 2, Gunship, Shinobi, etc. **Régis WARISSE, 3, rue Vollard, Le Transvaal, Les Sources, 84000 Avignon. Tél. : 90.88.40.05.**

C64 disk cherche contacts pour éch. Possède Bomber, Rock'n'roll, Pyth, etc. Vds jeux K7 bas prix (Jaws Mazemania, After the War + 100 news). **Fabvrice LERAY, 20, avenue du Parc du Grand-Blottereau, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.94.61.**

Echange jeux sur Atari ST Amiga dans toute la galaxie. **Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris.**

Sur Amiga : ach. disk dur. Ach., éch., vds log. originaux. Cherche util., trucs, astuces, divers ! A bientôt ! **Franck JASMIN, 105, cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : 43.72.12.25 après 19 h.**

Ech. jeux et util. sur 520 STF. Possède nbr. softs tels : Intruder, Prince, Ghosbusters 2. Débutants admis. Env. listes. **Boris ou Benoît EGAL, lot. – Lou Prat £, av. des Lilas, 64000 Pau. Tél. : 59.84.24.57 (w.e.).**

Cherche contacts sérieux pour échange jeux et util. sur PC. Réponse assurée. Possède : Stunt car, Bruce Lee lives, Xenon 2, etc. Vite, please ! **Anthony BARDOU, 33, rue de Pressence, 62300 Lens. Tél. : 21.43.46.47.**

Cherche contacts sérieux et durables. Echange softs + vds West-phser complet 100 F, TBE. Le tout sur Atari ST. Réponse sûre. **Raynald MORVAN, Le Panoramic – D £, 223, rue R. Schumann, 83000 Toulon. Tél. : 94.36.15.90.**

Amigafan éch. news et cherche contacts sérieux. Rép. assurée. débutants ne pas s'abst. **Jérôme HEYMES, 19, rue de Katzwiller, 67430 Butten. Tél. : 88.01.01.33 après 18 h.**

Recherche contact sérieux sur ST. Possède nbrx jeux. Pas sérieux s'abst. **Emmanuel BAUDOUX, rés. Fleur de Mai, bt 3G, av. du 2e Spahis, 83110 Sanary/Mer.**

Amiga cherche contacts pour échanges de jeux et utils. Débutants bienvenus ! **Stéphane PENALEQUE, 42 rue d'Auch, 31770 Colomiers. Tél. : 61.30.15.82.**

Ech. softs sur 520 ST. Possède nbr. news. recherche log. de musique Shoot them up, aventure. Contact sur Paris exclusivement. **Olivier bilger, 20, rue Sadi-Carnot, 92170 Vanves. Tél. : 40.95.17.89.**

Vds ou éch. nbrx jeux ou autres sur Amiga (After burner USA, Black tiger, etc.). Vds également jeux sur C64 disks. **David GIRON, 30, rue des Nénuphars, 57000 Metz. Tél. : 87.65.35.05.**

Amiga 500 cherche contacts pour échanges jeux, démos, util. Réponse assurée à 100 %. **Olivier BUCKENMEYER, 2, rue d'Illfurth, 68720 Zillisheim. Tél. : 89.06.29.62.**

Cherche contacts sérieux, rapides et durables, pour échanges softs 520 STF. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Fabien PETIT, Layer, 71330 St-Germain-du-Bois.**

Cherche contacts Amiga partout en France + vds 75 jx DK + K7 + lect. K7 + synth. voc. + power cartridge : 1 100 F. Réponse rap. assurée. **Yann STEVENS, 15, rue des Frères-Lumière, 94260 Fresnes. Tél. : 46.60.71.62.**

Ech. jeux sur 520 STF : X-out, Iron lord, Chase HQ, Stider, Voyageur du temps. **Olivier LAMBLIN, 126 , pl. des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : 43.87.93.21 après 18 h.**

Recherche contacts sympas sur Amiga et Atari 520 STF (nbrx jeux). Uniquement 76. Merci ! **Christophe. Tél. : 35.33.21.15.**

Amia cherche contacts pour échanges cool et sympa. **Christophe BAK, 9, rte de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Pour Atari STF, désire Kick-off prolongation, Falcon mission, etc. **Jean-Sébastien, GUILLOT, 12, bd Las-Planas, 06100 Nice. Tél. : 93.84.60.08.**

Cherche contacts sur Atari STF ou STE. Envoyez vos listes. Réponse assurée (si possible Nord/Pas-de-Calais). **Joachim DANIELETTO, 15, rue des Œillets, cité Declerq, 62590 Oignies.**

PC compatible cherche contacts pour échanger logiciels. Envoyer liste. **Xavier WaeGEBAERT, 5, rue Pierre-Corneille, 59960 Neuville-en-Ferrain. Tél. : 20.94.10.31.**

Amiga 500, éch. logiciels. Achète caméra vidéo NB fonctionnant avec Digiview-gold. Ecrire seulement. Réponse assurée. **Fanck MOREL, 201, rue du Mont-Jovet, 73000 Chambéry.**

Atari STF cherche contacts sérieux pour échanges de jeux. Réponse assurée. Possède news. **Baptiste LE ROUX, 35, cours Alsace-Lorraine, 47190 Aiguillon. Tél. : 53.88.20.71.**

Echange jeux et util. sur Amiga 500. Envoyez listes. **David chevreaux, 30-31, rue de Tournai, 59800 Lille. Tél. : 20. 74.06.77.**

Echange magnétoscope neuf VAL 5000 contre PC/XT 20 MO lecteurs 5 1/4 (2), sans moniteur, avec DOS 33 et multiplan. Ecrire pour proposition. **Stéphane LE MOULNIER, 1, rue des Alouettes, 94140 Alfortville.**

Vends ou échange jeux sur Atari ST. Vds ZX Spectrum + 2 en panne. **Christian SIXTE. Tél. : 40.82.41.76.**

Ech. jeux sur 520 ST. Possède news (Chaos strikes back, Oil imperium, etc.). Rép. assurée à 2002. Recherche doc. sur tout. Aime aventure, rôles. **Cyriul SCELLES, 34, clos des Merisiers, 91360 Villemoisson-sur-Orge. Tél. : 69.04.23.28 après 17 h.**

Amiga 500, échanges divers. Envoyer listes. **Stéphane BOUQUET, Brousse Condat, 47500 Fumel.**

Echange ou vds jeux pour Apple II. Rép. assurée à 100 %. Envoyez vos listes ou téléphonez-moi. Possède (Ultima III, Prohibition, etc.). **Fabrice BLESTEAU, Fleurine Nouvoitou, 35410 Chateaugiron. Tél. : 99.37.43.15.**

J'échange Punch out, Mario 1 et 2, contre Track and Fiels, Pro Westling. Merci !
François TARRIT, résidence Aramis, rue Aucoin, 32000 auch. Tél. : 62.05.27.90.

Ch. contacts sur A500. réponse assurée. **Luc OBERDORFF, EM. 9e DIMA, bureau OMA, 16, rue des Rochetttes, Quartier Richemont, 44036 Nantes cedex 01.**

Cherche contact pour C64 et durable. Réponse assurée (diskette). Possède nbrx jeux. **Alexandre SCULATI, 3968, Veyras, route de Miège (CH). Suisse. Tél. : 027.55.92.48.**

Cherche contact pour échanges sur Amiga 500. Réponse assurée. **Laurent GROBOST, 39, rue de St-Paul, appt 1, 97420 Le Port. Tél. : 43.67.17.**

Atari ST échange ou achète softs, ts pays acceptés. Rép. assurée. Cherche club à Bruxelles ou Belgique. **Didier Van Ginkel, rue de la Concorde 46, 1050 Bruxelles. Belgique.**

Salut ! Cherche contacts cool, sérieux et durables sur Amiga 500 dans l'Yonne si possible. **Stéphane LHOMONO, 24, rue Girard de Cailleux, 89000 Auxerre. Tél. : 86.46.68.26 après 20 h.**

Cherche contact sérieux sur Atari STF pour échanges. Débutants acceptés. envoyez liste jeux simulation et music. **Laurence GONZALEZ, 8, impasse Henri-Nicolet, Bonnefond Sud, 24100 Bergerac.**

Amiga 500 débutant cherche contacts pour échanges de jeux. Réponse assurée. **Emmanuel NICOLAS, Maison de retraite, 01260 Champagne-en-Valromey. Tél. : 79.87.51.89.**

Cherche possesseur d'Atari St pour échanges de logiciels. Vds pour Amiga compilation Precious metal + Jeanne d'Arc (tous neufs), pour 300 F. **Philippe ANDRUETTO, Bives, 32380 Saint-Clar. Tél. : 62.66.43.14.**

Echange jeux et util. sur Amiga. Recherche news. Débutants bienvenus. **Vincent JEHOULET, 406, rue du Droncka ert, 59223 Roncq. Tél. : 20.37.90.44.**

PC cherche contacts pour échange. Poss. nbrx log. (Double Dragon, Xenon 2, Populous, Zombi, etc). **Christophe LERE, 60, rue Victor-Hugo, 54230 Neuves-maisons.**

Fana du ST échange. Env. listes. **Bruno SEVENIER, chemin de Merly, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.69.32.**

Cherche contacts Atari St sur région nantaise (ou autre) pour bidouilles, échanges, tuyaux, etc. + cherche écran couleur, même HS. **Nicolas BUSSON, 3, rue Jules-Guesde, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.43.88.92.**

Echange dernières news sur ST-STE. Possède Iron ord, Ghostbusters II, Sherhawn 4, Great courts, Indy (aventure). Rép. assurée et rapide. **Bruno BONIFACE, 20, rue Bonnevie, 33130 BEGLES. Tél. : 56.85.50.28.**

Atari STE, PC, Amiga, cherche contacts pour échange jeux et util. Envoyer liste. Rép. assurée. **Adeline GILLET, 3, allée Rosaie, 91940 Les-Ullis.**

Atari STF ou STE, vds bouton free boot — rien à souder —, il suffit de brancher. 70 F, port compris, et cherche contact sérieux toutes régions. **Laurent GROS, rte de Charny, Le Tremercier, 74490 Saint-Jeoire.**

Vends Echange jeux, démos, et util. sur Amiga. rép. assurée. Toutes régions acceptées. A bientôt. **Ludovic QUERNEC, 44235 rue Nain, 59100 Roubaix.**

Cherche contact sur C-64 pour echanges. Possède Test drive II, Cabal, Double dragon II. Tout pays ENU. Liste réponse assurée. **Yves SEIRA, 12, ch. de la Cassinette, 1018 lausanne (Suisse).**

Atari 520 STF échange jeux. **Arnaud BOQUIER, Bois d'Ennebourg, 76160 Darnetal. Tél. : 35.23.45.04.**

Amiga 500 cherche contacts pour échanges. Possède de nbrx news. Réponse assurée. Débutant ne pas s'abstenir. **Julien ANTOINE, 18, rue du Moulin, 70200 Roye. Tél. : 84.30.17.95.**

Atari STF cherche contacts cools mais sérieux pour échanges divers, rapides et durables (util. et jeux). Env. liste. rép. assurée. **Christophe ILLGEN, 7, rue Charlemagne, 57310 Bertrange.**

Recherche pour compatible PC et CPC 6128 des contacts. Possède nbr. news : le Coup du Menhir sur PC et Ninja warrior sur CPC. Envoyer liste. **Fabrice MALLET, 35, rue Etienne-Dolet, 42300 Roanne.**

Vends Echange sur 520 ST nbrx jeux. Rép. assurée. Envoyez vos listes (Beach volley, Xenon II, The new Zealand story, Tiger road, etc.) **Laurent MIQUEL, maison Tinarelli, ch. des Campelières, 06250 Mougins. Tél. : 93.46.93.86.**

Sur St : cherche contacts pour éch. de jeux, util. et démos. Cherche club ST sympa à Paris. Particulier connaissant club écrivez ! **Marc FERRENDIER, 51, rue des Mathurins, 75008 paris. Tél. : 42.65.36.71.**

Sur Sega échange sérieux (Shooting gallery ou Ghostbusters) contre jeux Wonder boy 1, 2 ou 3. Merci d'avance ! **Sébastien PHELIPOT, 57, lot. les Roches Blanches, 13880 VELAUX. Tél. : 42.74.87.56.**

Recherche pour PC/compatibles, Drakken, Dungeon master et Hound of shadow. Faire offres. **Daniel OGRODNIK, 12, rue François Arago, appt n° 9, 28100 Dreux.**

Echange Tales of monster path sur PC Engine contre Super wonderboy in monster land ouRtype 1, Chan an d Chan et autres. (Echange sérieux). **Xavier DELACRE, 11, rue des Pommetets, 21560 Arc-sur-Tille. Tél. : 80.37.09.79.**

Recherche contacts sérieux et durables sur A500. Ecrire rapidement. **Jean-Daniel PATONNIER, 7, rue Charrel, 38000 Grenoble.**

Cherche correspondant pour échanges divers sur Amiga 500. Pas sérieux s'abst. Cherche Sherman M4. **Cyrille COQUET, 121, rue Suzanne, 76470 Le Tréport.**

Amis de l'STmania ! Echange jeux + util. Cherche log. et util. de musique (séquenceurs, éditeur de son, éditeurs de partochs, etc. + docs). **Matthieu BILLET, Parent, 63270 Vic-le-Comte. Tél. : 73.96.63.62 après 18 h.**

Cherche contacts sérieux et rapides pour éch. de jeux sur Amiga. Rép. assurées. Possède Chybris II, Stunt-car, Twin lord, Beast, DPIII). **Patrice PAPPALARDO, 198, rte de Turin, 06300 Nice. Tél. : 93.26.34.22.**

PC cherche contacts pour échange jeux et utilitaires. Possède nbrx log. récents. Envoyer liste. **Ludovic MINIAÏLO, 49, rue de la Filature, 59180 Cappelle-la-Grande.**

Echange jeu sur Amstrad disquette. **Luc GUZZI, 4, les Hameaux de Font-Girard, 13220 Chateauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.76.27.40.**

Cherche contacts sur Amiga 500. Envoyer liste. Rép. assurée. Possède Hybris II, Rainbow island, Chasse HQ, Sim city, Space ace, etc. **Roberto CORREIA, 38, rue de la Courneuve, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.30.65.**

Echange ou vends softs 520 ST. **Pascal DEMEUSY,Vescemont, 76, route du Rosemont, 90200 Giromagny cedex 26.**

Echange jeux sur Amiga et vends nbrx jeux sur C64. **Patrick REINA, 70, avenue de Valenton, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.82.67.65.**

Vds ou échange originaux Amiga, Iron lord, Millemium, Dungeon master, Hillsfar, Bloodwich, etc. 100 F chaque. **Luc CHOUCHANA, 14, rue Ravez, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.81.23.87 10 h-15 h.**

Cherche émulateur minitel pour C64 ou renseignements pour en créer un et aussi pour Atari XL/XE. Vive le club CENACLE, BP 49, 95110 Sannois !!! **Daniel CARRODANO, Les Oliviers, B1, 83300 Draguignan. Tél. : 94.47.29.17.**

Recherche logiciels de C.A.O. en 3d et 2D contre jeux ou util. **Arnaud BOYER, 63, chemin du Thym, 34170 Castelnau-le-Rez. Tél. : 67.79.55.44.**

Echange softs sur PC Engine NEC. Possède Ninja warrior, Shinobi, Cyber cross, etc. Pas sérieux s'abst. Echange rapide ! **Eric MEUNIER, La Fosse aux Loups, 72390 Dollom. Tél. : 43.93.53.03.**

Cherche contacts sur CBM 64, disk uniquement. **Philippe PROSPER, 3, esplanade de Meaux, 93330 Neuilly-sur-Marne.**

C64 K7 : échange-vends-achète. J'ai Kickoff, Silkworm, Ninja warrior, Strider, Power drift, Ocp arts studio, Passing shot, et de nbrx autres. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Cherche contacts sur ST. Possède nbrx jeux. Cherche codeurs 68000 pour création démos. Région 93 ou Paris. Téléphonez-moi ! **Frank DENIS, 54, rue Saint-Denis, 93100 Montreuil. Tél. : 48.58.40.80.**

Ech. jeux, util. sur C64, disk only. Contacte sérieux (12-13 ans !). Région parisienne uniquement. **Damien GRANDCLEMENT, 5 bis, rue Larmeroux, 92170 Vanves. Tél. : 47.36.58.60.**

520 STF échange nbr. news sur tte la France et autres pays mais uniquement français. Possède Cabal F-29, Ivanohé incoruptiples, etc. **Tristan SESBOUE, BP 28, 22330 Collinée. Tél. : 96.34.93.10.**

Atari ST échange jeux et démos. Réponse assurée. **Arnaud FRASSINETTI, 10, place J.-Prévert, 02000 Laon.**

Vds pour Nintendo : Zelda, Mach rider : 175 F l'un ou échange jeux. Faire offre. Cherche aussi club dans l'Essonne. **Sylain MOLIVS, 2, rue des Noyers, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

Echange jeux sur CPC 464. Envoyer liste. Réponse assurée. **François CHARBOUILLOT, Bage-le-Chatel, 01380 Les Remparts. Tél. : 85.36.32.53.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échanger. Débutants ne pas s'abstenir. **CLaude ANDRES, 22, rue Bellevue, 57410 Montbron. Tél. : 87.96.39.23 (w.e.).**

Vends Echange softs divers sur ST (débutant acceptés) : jeux, util., PAO, etc. Réponse assurée. Cherche club dans ma région. **Jean-Sabastien LETHUILLIER, St-Aubin de Cretot, 76190 Yvetot. Tél. : 35.96.28.85.**

Amiga cherche contacts pour échange. Vds jeux. **Thierry BALLIER, 1, rue Charles-Babut, 30000 Nîmes.**

Echange et vds softs sur Amiga 500. Réponse assurée. Etranger accepté. **Anthony CASAL, 6, rés. du Gornet, 59211 Santes. Tél. : 20.07.88.76 entre 18 et 21 h.**

Cherche correspondants sur STF ou STE pour échanger des log. et des utilitaires. **Franck LAQUITAINE, 8, rue de Suez, 75018 Paris. Tél. : 42.55.90.75.**

Amiga éch. originaux : Pimball magic, Titan, Explora, Seuck, contre autres log. Cherche : Simcity, Fétiche Maya, Emerauld mine, Toobin, Voyageurs TPS. **Alain GRANGER. Tél. : 42.83.22.34 après 20 h.**

C64 : échange jeux toute époque. changes sympas, rapides et durables. Disk only. Recherche démos. **Jérôme HEDTMANN, 5, rue de Lattre-de-Tassigny, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.66.02.**

Vous avez un Amiga ? Oui ? Parfait ! Ech., ach., vds, logiciels originaux. Cherche solutions jeux, trucs, astuces, etc. **Franck JASMIN, 105 cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : 43.72.12.25 après 18 h.**

Cherche contact pour Atari ST. **Deva DE CONDAPPA, 57, rue Condorcet, 75009 Paris. Tél. : 42.85.43.10.**

UGENT ! Cherche pgs domaine public sur PC 5, 25. Envoyez-moi vos listes. Clubs région 57 bienvenus. Cherche aussi correspondants étrangers (PC-Amiga). **Geoffroy GREIS, 14, le Verger, F-57600 Gaubiving.**

Echange jeux et util. sur ST. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Jean-Marc REGNIER, 11, av. du Parc, esc. B11, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : 64.05.37.22.**

Cherche contacts sur 520 STF, possède nbrx jeux. **Sylvain KELIF, 24, rue de maubeuge. Tél. : 48.78.06.96.**

Cherche contacts sérieux pour échange nbr. news (tous pays), util. Envoyez liste : réponse assurée. **Christophe PFERTZEL, 43, rue du Moulinet, 78610 Le-Perray-en-Yvelines. Tél. : 34.84.80.12.**

Amiga sympa échange softs, dom. pub, démos, idées, aides, pour jeux d'aventure. De préférence dans la région grenobloise et l'Isère. **Jean-Christophe BLANC, 3A, chemin de Gordes, 38100 Grenoble.**

A500 cherche contact sérieux et durable. Cherche aussi club dans région. Recherche utilitaires à acheter avec notice (originaux). **Stéphane ODILLE, chemin St-Jacques, 54200 Toul. Tél. : 83.43.08.45.**

Echange sur CPC 464 Hit-Pak (une compilation de 6 jeux) contre P47, TBE. **Fabien FAKHIMI, 11, rue Victor -Hugo, 78230 Le-Pecq. Tél. : 34.51.93.02.**

PC cherche contacts sérieux + graphismes et son sur carte Ad-lib. Internationaux bienvenus. **Benoît LANGRAND, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris.**

Amiga cherche contacts pour échange jeux + util. Possède Lombard rally, Pac mania, Renegade, Shadow of the Beast, Ninja warriors, Cracks, etc. **Gilbert ARTAUD, Parc de la Rose, Bt A, 13013 Marseille. Appeler après 20 h. Tél. : 91.06.07.38.**

Echange jeux sur Amiga sur Paris et région parisienne. Possède les jeux que vous cherchez, à tous prix. Voleurs refusés, débutants acceptés. **Frédéric ou Laurent SEBBAG, 16, grande rue, 91410 Authon-la-Plaine. Tél. : 64.95.51.52.**

Echange jeux et recherche contact sur Atari ST. Réponse assurée. **Olivier GARYGA, 6, rue de la Tour, 57120 Rombas. Tél. : 87.67.51.23.**

Cherche contacts sérieux sur 520 STF pour échanges util., jeux, et docs. Réponse garantie. **Christelle SIGNOLET, 69, rue Capitaine-Blayo, 56100 Lorient. Tél. : 97.83.84.92.**

PC et compatibles : cherche contacts pour échanger log. de jeux et util. Débutants bienvenus. **Karsten KEESE, Am Kreisel 1, 3255 Lauenau 2, République Fédérale d'Allemagne.**

Apple 2c cherche contact pour échanges sérieux. Possède : Arkanoid, Bad Dudes, Decision in the desert, Drive flight, simul 2. **Philippe JALOUX, 6, rue du 1er RCP, 68320 Jebsheim. Tél. : 89.71.62.75.**

Echange jeux sur Apple IIe + astuces. Envoyer liste. Réponse assurée. Disponible : Conan le Barbare, Karateka, Comando, Marble madness, etc. **Lionel STAHL, Centre la Chaume, 68370 Orbey. Tél. : 89.71.21.83.**

Vds ou échange nbrx jeux pour Amiga. Possède originaux Forg. worlds, Blood honey, etc. Liste et tarif sur demande. Vends coll. Generation 4. **Philippe MAUGER, Impasse du Coteau, 76470 Le Tréport.**

Amigaman cherche contacts sérieux et rapides. Réponse assurée. Possède nbr. nouveautés. **Stéphane CHOBERT, 118, avenue Gaston-Vermeire, 95340 Persan. Tél. : 30.34.30.75.**

Echange contact sérieux sur C64 (Double Dragon, Dragon Ninja, Summegames, etc.) Cherche si possible Shinobi, Kilckoff, etc. Merci beaucoup ! **Nicolas RANDAZZO, 1+, rue Monté-Cristo, 13005 Marseille. Après 18 h, sauf le mercredi et samedi. Tél. : 91.42.40.10.**

Possesseur de PC et compatibles cherche correspondants. Envoyez listes. Achète aussi DK 5'1/4 pas chères. (Aime surtout jeux d'aventure). **Solon BARRACLOUGH, Les Clefs, 74890 Bons-en-Chablais.**

Echange jeux sur Amiga. Débutants bienvenus. Réponse assurée. Cherche club dans toute la France. **David PORCINO, 39, rue Henri-Tasso, 13002 Marseille. Tél. : 91.56.60.72.**

Ech. des jeux sur PC (Maniac mansion, etc.), aussi je donne des tas de solutions pour jeux que j'ai. Je voudrais avoir solution de Larry 1. **Nicolas TARBACH, 10, rue Henri-Martin, 92700 Colombes. Tél. : 47.85.27.19.**

C-64, échange jeux sur disk. Réponse assurée. Contact sérieux. **Frédéric BAUDRY, 8, impasse des Chalets, Montée Pichou, 13016 marseille.**

Echange news sur C64 : possède Double dragon 2, Turbo out run, Crazy cars 2, Cabal, et encore beaucoup d'autres news. Envoyez vos listes. **Marc-Olivier REVOL, 112, av. Alexander-Flémine, 69300 CAlurie. Tél. : 78.08.07.26.**

Vds, éch., news. démos, util. sur Amiga 500. Envoyer vos listes. Réponse rapide assurée. **Fred BOUCHET, Gorce Sainte-Feyre, 23000 Guéret.**









Amiga cherche contacts. Possibilité d'échange. Achète cartouche The maze of Galious sur MSX. **Stéphanie COUGET, 12, rue du Hameau de l'Echez, 65000 Tarbes.**

Cherche contact sérieux, rapide, et durable, sur PC 1512. Envoyer liste. Réponse assurée à 100 %. Sus. à tous ceux qui ne répondent pas. **Frédéric FARCE, 53, rue des Meuniers, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.27.00.01.**

Echange jeux sur ST DF. Envoyer listes. **Philippe ARTAUD, 8 bis, rue Terre-à-Fromage, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.86.88.**

Cherche correspondant pour échange nexs. possède jeux géniaux, Indy Maya Dragon, etc. Cherche news ! Sur PC 1512. **Nicolas ZCOTOWSKI, 76, rue Didot, 75014 paris. Tél. : 45.42.84.97.**

Salut à tous ! Possesseur de 520 STF cherche contacts durables sur ST. Recherche : Drakken, Sim city, Fetich maya, Space ace, et autres jeux d'aventure. **Cyril NACHIN, BT Franche-Comté, Les Provinces, 88100 St-Dié.**

Atari 520 STE cherche contacts pour échanger pub DOM (jeux). Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Matthieu VERMEERSCH, 28, avenue des Champs-Lasniers, 91940 Les-Ulis. Tél. : 69.07.66.55.**

Ech. nbrx softs sur 520 STF. Rép. assurée. Débutants ne pas s'abst. **Arnaud WISSART, 5, rue Wattine-Bossot, 62770 Le Parce. Tél. : 21.03.52.32.**

Amiga cherche contacts, cours d'assembleur et routines en tout genre (Scroll, animation, musique). **Olivier CHEVALIER, rue du 8 mai, appt 21, entrée A, 59264 Onnaing.**

Rech. contacts sérieux et durables pour échange sur Atari 520 STF. **Sébastien SALLES, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris.**

Atari 520 STF cherche démos, util., news. Contacts sérieux et durables. Débutants bienvenus. Uniquement Paris et très proche rég. **Olivier BINISTI, 8, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : 45.83.95.54.**

Amiga 500 ch. contacts sérieux et rapides pour éch. news, util. Possède news et anciens. Rép. assurée (tél. si poss. avant). Merci. **Eddy ELUERE, 46, rue Jean-Jaurès, Crégy-les-Meaux, 77124 Villenoy. Tél. : 43.63.24.33.**

Amiga 500 éch. log. (jeux, démos, util., etc). Env. vos listes. **Florent POINGT, 65, rue du Mont-Jovet, 73000 Chambéry.**

Cherche contacts sérieux Atari STF. Rép. assurée. Possède nbrx news. **Patrice SALVADOR, 333, av. Marcel-Paul, 83500 La Seyne/Mer. Tél. : 94.87.92.38 (après 17 h 30).**

C64/C128 cherche contacts sérieux (si poss. Belge). Possède R-type, Shinobi, Cabal, Sim city, Skate or die, Altered beast, etc. **Michaël DASCOTTE, 34, rue de la Follie, 7190 Ecaussinnes (Belgique). Tél. : 067.44.38.99.**

Amiga cherche bons contacts pour éch. jeux + util. Possède P47, Hybris II, Block out, etc. Env. les listes. rép. assurée. **Benoît INFELTA, 18, rue du Moulin-d'Ascq, 59493 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.91.85.09.**

PETITES ANNONCES

Cherche pers. possédant Atari 520 STF pour éch. jeux et util. Env. liste. VAde retro arnaqueurs ! **Nicolas SORBIER, lot. Bechafol, 15260 Neuvéglise. Tél. : 71.23.81.15.**

Ech. PRG sur Atari ST et C64. Cherche compacteur et sources. Env. liste. **Loïc LE GRIGUES, 11, av. Léon-Blum, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.40.79.**

Ech. sur Amiga, contre jeux ou 2e lecteur. Rép. assurée. Pros ou débutants. **Daniel DIMITRIJEVIC, 11, av. du Père-Lachaise, 75020 Paris.**

Ech. jeux sur CPC D7. Débutants bienvenus. Beaucoup de nouveautés. Achète multiface à bas prix. Faire offre. Tél. vite. Merci. **Hervé NOWAK, 536, rue Edouard-Vaillant, 59286 Roost-Warendin. Tél. : 27.80.06.27.**

Amiga cherche contacts sérieux en vue éch. rapides. Rép. assurées. **Cédric VALLON, c/o M. Cesa Pierre, 70, chemin des Grèzes, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.70.17.**

A500 cherche contact pour éch. et astuces. Uniquement en Savoie. Cherche solution de Drakkhen, SVP. Envoyer uniquement par la poste. **Alexandre DOGLIONI, 35, rue Emile-Combe (Bellevue), 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.40.14.**

Ech. sur Amiga, MSX2 disk et C64 K7. Cherche cartouches MSX, power cartridge C64 et little computer people sur AMiga. **Dominique SAUREL, 13, rue de Crouy, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Ech. Ikari ghose and goblins contre The strider (Nintendo). **Olivier CORNACCHIA, 13, av. Adrienne, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.18.31.**

Amiga 500 cherche contacts pour éch. rapides. Achète Atari 520 ST, très bas prix : pour musicien affamé. **Marc PARVILLIER, 6, allé des Tulipes, 9200 Nanterre.**

Atari ST cherche contacts durables. Beaucoup de news à disposition, 3'1/2, 5'1/4. **Bruno DUGAS, L'Arcole, Jard Empereur, 20000 Ajaccio (Corse). Tél. : 95.20.82.43.**

Ech. news (Bad company, Cabal, etc.). Rép. assurée. **Richard FANCELLI, 4, av. Foch, 45170 Neuville. Tél. : 38.75.51.73.**

PC cherche contacts pour échanger jeux et util. Possède nbrx log. Rép. assurée. **Cyril GUIGNIER, Rue de la Chartreuse, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.53.20.**

Cherche corresp. sur 520 ST. Cherche et possède news. Ecrire ou tél. Vds originaux ST : 100 F pièce. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums, Horte-Neuve, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49.**

Ech. jeux sur Atari STF, Ste (dernières nouveautés). **Frédéric PASQUIER, Passins, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.11.69.**

1040 ST cherche contact divers France et étranger. Vds 3"5 ext. DF 700 F. Cherche Megafile 30 ou 60 et carte 68000 16 Mhz et ext 2.5 MO. **Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon-Plage.**

Ech. jeux sur Amiga. Vds T08 + lect. disq. + jeux et matériel. **Damien PASQUIER, Etables Ceignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Stop ! I change softs on CPC K7. I am greddy (traduc. : avide of old and new softs. I've got a lot of them (Opéra wolf, Robocop, Kick off, etc.) Hello waf ! **Thierry MICHEL, 5, rue de la Poste, 44150 Saint-Herblon. Tél. : 40.98.00.71.**

C64 cherche contact. Possède Blue angels, Iron lord, Rick dangeroux, Ik, etc. **Laurent SAWREI, 24, rue de Varsovie, 62640 Montigny-en-Gohelle.**

Cherche contact sérieux sur Amiga 500 pour éch. log. Rép. assurée. Env. vos listes. **Emmanuel BILLON, 71550 Anost.**

Cherche contact sur 520 ST pour éch. durables (réponse assurée). **Olivier BOITARD, 29, rue Bailleul, 72130 Fresnay.**

Cherche sur STE : démos, news, UTIL. Rép. assurée et rapide. N'hésitez pas ! (Exit arnaqueurs). **Brice AUMIGNON, 83, rue Jean-François Millet, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.43.65.08.**

Ech. voiture radiocommandée « Dictator 2 » 4x4 contre console Séga ou Nintendo avec au moins 8 cartouches dans le 13,30,84. Jeux sur 1500. **Jean-Eric MUSSET, chemin de Falert, 13200 Arles. Tél. : 90.93.27.11.**

Amiga 2000 B cherche contacts sérieux, rapides. Nbrx news et util. Achète orig. seulement. **Jean-Noël CLAIR, La Réserve, 317, corniche J.-F. Kennedy, BP 304, Marseille cedex 07. Tél. : 91.31.67.78.**

Cherche contacts sérieux, sympas et durables sur Amiga 500 (région parisienne uniquement). **Thierry PERRAN, 8, rue Hustave-Courbet, 95070 Marly-la-Ville. Tél. : 34.72.91.27.**

PC rech. autre PC pour échange de news. **J.-Louis DEYRIS. Tél. : 56.88.87.13 vers 18 h.**

Atari 520 ST cherche contact sérieux. Possède nbr. nouveautés. Env. liste. Rép. assurée. **Raphaël SEGUIN, 144, chemin de la Forge, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.74.89.64.**

Ech. ou vds jeux Atari ST : Fullmetal 100 F, Borodino 150 F, Bloodwych 100 F, Balance power 100 F, Personal night150 F. **Gérald ROSSINI, 42 rue de Gaucigny, 73000 Chambéry. Tél. : 79.72.05.66.**

Ech. ou vds programmes pour Amiga. Rech. sources en assembleur. **Louis, 82, av. Roger-Salengro, 93410 Vaujours.**

Amigaman cherche sources Seka et contacts coders. Heart to red sector and defjam. **Laurent COLA, 128 av. Emile-Vincent, 83000 Toulon.**

Cherche contact pour éch. jeux. sur C64. (Possède : Double dragon 2, Shinobi, Ghostbuster 2, Ghouls'n'ghost, etc.) Rép. assurée. **Franck HERZOG, 18, rue de Rosenau, 68300 Village-Neuf. Tél. : 89.67.57.97.**

Ech. softs sur Amiga 500. Rech. nouveautés si possible. Rép. assurée. Numéro de tél. sur demande. **Wilfried THEVES, Mercières-aux-Bois, 60610 La-Croix-St-Ouen.**

Ech. ou ach. Fish, Voyage centre terre, 3 mousquetaires, King of Chicago, SDI, contre tous les level 9, Myth, Corruption, etc. sur C64. **Eric MELLANO, 6, rue Brillat-Savarin, 75013 Paris. Tél. : 45.88.71.23.**

Ech. softs sur Amiga. Possède nouveautés. Débutants acceptés. **Nicolas PASTOREL, 167, rue Jean-Bouin, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.55.54.**

Amiga cherche contacts pour éch. jeux et autres. Réponse assurée. **Maxime BERNA, 5 rue Jacques-Preiss, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.45.36.74.**

Cherche contact sérieux pour éch. de jeux et d'util. sur Amiga. Contact sur la région. Rép. Assurée. **Cédric MARX, 14, Maison-Rouge, 57100 Manom. Tél. : 82.53.93.13.**

520 STF rech. toutes news, jeux, démos, existantes, afin de faire des éch. nbrx et rapides. **Hubert SARRET, 16, rue de Roumanie, 03200 Vichy. Tél. : 70.31.85.50.**

Cherche contact cool sur Atari STF/STE. Possède très nbrx news. Rép. assurées. Débutant acccepté. A bientôt. **Hervé CANGI, rés. Aiguebelle n° 9, 429, chemin des Playes, 83140 Six-Fours.**

PC format 5"1/4 cherche contacts sérieux et durables pour éch. jeux et util. Rép. assurée. **Olivier VERSTRAET, 16, rue Roussel, 59760 Grande-Synthe.**

Salut ! Cherche contact pour éch. sur Atari 520 ST dans les Yvelines. rép. assurée. **Carl DEMOUZON, 11, Hameau du Golf, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : 34.62.89.43.**

Rech. contacts sérieux et durables pour éch. sur 520/1040 STF, dans le 75/78/92 si poss. Tél. avant d'écrire. **Laurent VIDOT, 33, rue de la Roseraie, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.30.89.10.**

Cherche nouveautés sur Atari St. **Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix.**

Salut à tous ! Moi y'en a rechercher contacts sur ST. Si vous avoir un ET, vous lire cette P.A., alors vous devoir appeler moi. **Nicolas BUFFAULT, 47, bd Jules-Guesde, 93200 St-Denis. Tél. : 42.43.39.12.**

Ech. jeux C64 disk uniquement, contacts sérieux et durables. Envoyer vos listes. réponse assurée. **Martin FABRES, 27, bd Jean-Baptiste-Clément, 42300 Roanne.**

Cherche pour Amstrad CPC 6128 : Double dragon copiable, en éch. de jeux : Barbarian I, II, Dragon Ninja, After the war I, II, Renegade I, II, II, etc. **Baptiste PATAUT, 7, allée G.-Braque, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.25.06 après 17 h.**

520 ST cherche club ou contact sympa et sérieux sur nantes + achète Free-boot. **Marc LE CARPENTIER, 10, allée des Bergères, 44700 Orvault. Tél. : 40.63.49.16.**

Possesseur multiface ST cherche possesseur multiface ST pour éch. tuyaux, etc. URGENT, vds nbrx orig. pas chers. **Christophe PONCELET, 19, av. Rauss, 76370 Bernevalle-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Ech. logiciel sur Amiga. Env. vos listes. Ach. ts jeux pour phaser et player manager, Tenniscop, Socxcer n° 2, ainsi que tous originaux. **Michaël JEUKENS, 38, rue de l'Aviation, 80810 Meaulte.**

Ech. jeux. Possède Bomber, Stryx, Bad compagny, X-out, Drakkhen (news). Réponse assurée. Env. timbre. **J.-Philippe GUTTON, La Côte, 69510 Thurins.**

Fans d'Apple 2, ne vous cachez plus. Ech. nbrx logiciels jeux, util. Rép. à ttes les lettres. Ecrivez nbrx. Abientôt pour éch. amicaux durables. **Dominique DESANGLE, 59, cours Aristide-Briand, 33000 Bordeaux.**

Ech. jeux Sega (Galaxy force ou Great basketball) contre Shinobi. Merci d'avance ! **Benoît GROS, 207, av. Joseph-Pierrugues, 83700 St-Raphaël.**

Cherche jeux de réflexion et logiciels éduc. pou Atari 1040 STF. Possibilité éch. Rép. assurée. Attends vos listes. **Alain VERNAZ, 61, rue du Genevoix, 74210 Faverges. Tél. : 50.44.47.91.**

Cherche corresp. pour éch. jeux sur CPC 6128. Possède Op. wolf, Great courts. Ninja warrior, Tintin sur la lune, etc.). **Francis POTTIER, 13, rue Michel-Cauty, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.83.30.**

Cherche contact sur région grenobloise pour s'éclater sur Amia. Possède nbrx logiciels. Ech. souhaité. Cherche simu sport. **Nicolas FAUNE, 14, rue Conrad-Kilian, 38950 st-Martin-le-Vinoux. Tél. : 76.46.25.36.**

Cherche possesseur Thomson M05 pour éch. et contacts. Pas sérieux s'abst. Rép. assurée. **Franck LE GALL, Kérizan, 56400 Pluneret. Tél. : 97.56.59.54.**

Amiga cherche contacts sérieux ppour échange jeux et util. **Jean-Michel MANZI, Bt C10, Milan Sud, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.45.92.**

Ech. news pour 520 ST. Possède Ivanhoe, Lost patrol, etc. Rép. rapide et assurée. **Olivier PROUILLAC. Tél. : 53.96.59.50.**

Fana du ST cherche nouveautés. Poss. nbrx jeux. Appelez vite pour avoir de bons jeux (Fred, Fétiche, Maya, etc.) **Xavier VACHE, 186, av. E.-F. Bouisson, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.36.89.**

Ech., ach. et vds jeux + util. sur PC. Pas cher. (Cherche Last Nin. 1 et 2, Bruce Lee, Midwinter). Région parisienne. Ai Maniac, Indy, Double DR2, etc. **David TELER, 5, rue Victor-Considérant, 75014 Paris. Tél. : 43.21.62.04.**

Rech. contacts rapides et sérieux sur ST pour éch. de jeux. Env. liste. Rép. assurée. **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

Cherche contacts sur Amiga 500, pour éch. de jeux. Pas sérieux s'abst. Joindre timbre. Rép. assurée. **Christophe albert, 31 A, route Nationale, 57450 Seingbouse.**

Ech. pistolet Sega + Cambo cartridge + Kenseiden, contre 3 cartouches, de préférence Vigilante Rocky Shinobi Double dragon. **Yann DOMMAIN, Bellegarde, 32140 Masseube. Tél. : 62.66.10.72.**

Cherche contacts rapides et durables pour éch. softs sur 520 ST. Env. vos listes. Rép. assurée. **Laurent PORTERIE, 1, rue de Ecoles, 80134 Hangest-en-Santerre. Tél. : 22.94.30.60.**

Apple IIGS cherche câble (Schema) pour log. Cartooner, pour MA6 Nétoscope (prise Péritel ?) et contact dans le 9A. **Rémi LEGEROT, 3, place des Lèdres, 91100 Villabe. Tél. : 64.97.57.09.**

Amiga et PC cherche contacts pour éch. Ach. lecteur DF 3,5 pour Amiga 2000 ainsi que disquettes. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

Ech. sur Nintendo jeux (Xevious Ikaryx Warriors) contre autres (Super Mario Bross II, Top gun, Legend of Zelda, Trojan, Punch out, etc.) **Bertrand THORETTE, 55, av. de Verdun, 56000 Vannes. Tél. : 97.42.65.43.**

Ech. orig. Bomber notice française contre Drakken original, pour Amiga 500. Ecrire, Rép. assurée. **Philippe BACHET, 44, av. des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Amiga éch. logiciels et démos. Rép. assurée. Région Paris-Nord si possible. **Vincent DUSSART, 18, rue des Capucines, 60110 Méru. Tél. : 44.08.33.97.**

Salut ! Ech. nbrx jeux sur C64 (cherche Thunder Blade), disq only. A bientôt. **Thierry RUBIS, 26, rue Auguste-Poullain, 93200 St-Denis. Tél. : 48.29.33.05.**

Cherche contacts sur ST. Possède nbrx jeux. Seine-St-Denis et Paris 10e uniquement. Rép. assurée. **Stéphane GARCIA, 13, av. Franklin, 93250 Villenomble.**

PC man cherche contacts sympas et durables. Possède Great courts, Block out, Life and death, etc. rép. assurée. **Thierry ESNAY, 17, La Chêneraie, 83500 La Seyne-sur-Mer.**

Cherche contacts sur Atari 520 STE et STF. Pas sérieux s'abst. **Arnaud MARTIN DE SAINT SEMMERA, 31, allée de la Toison-d'Or, 94000 Créteil.**

Possède STE et Amiga 500, éch. softs (70 démos, After the war, Sim City, Fighter bomber) sur ST : un club génial, un magazine. Rejoignez-nous ! **Nicolas CANDELIER, 20, rue de l'Eglise-Saint-Fuscien, 80680 Sains-en-Amienois. Tél. : 22.09.61.07.**

Ech, jeux et util. sur ST. Contact sérieux et durable dans toute les régions. Rép. assurée. A bientôt atarigirls et aratiboys. **David BERTRAND, 2, rue de l'Ancienne-Gare, Nailly, 89100 Sens. Tél. : 86.97.02.89.**

Ech. ou vends jeux Nintendo bon état. **Nicolas GAILLARD, école Ecalles-Alix, 76190 Acalles-ALix. Tél. : 35.95.20.91.**

Très cool ! Echanges fructueux de disks récents, DP, démos, shareware, util., jeux, matos, etc. Tout contact bienvenu. **Eric BOEZ, BP 11, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.45.**

PC et compatibles cherche contact pour éch. jeux. Rép. assurée. **Jean-François LARTIGAU, 15, rue Blanchard, 33110 Le Bouscat.**

Dans les Voyageurs du temps je suis bloqué devant la porte du patron juste au début. Elle est fermée. Help ! **Yves MARCHAL, 1, av. d'Athènes, HLM St-Assiscle, appt 96, 66000 Perpignan. Tél. : 68.55.47.73.**

Amiga 500 recherche contacts sérieux et sympas pour échanges. **Patrice POEYTO, 73, bd de l'Oussère, 64000 Pau.**

Amiga recherche échanges sympas démos dom pub jeux et vends ZX81 avec ext. 16 Ko programmes 300 F. **paul URIOS, 17, av. du Chemin-de-Fer, 60200 Compiègne.**

Cherche personne possédant les Voyageurs du temps : la menace sur Atari ST. Pour renseignements (URGENT). **Jérôme JUIF, 1, chemin de la Combe, 70290 Champagney. Tél. : 84.23.15.30.**

Atari ST recherche contacts sérieux et durables pour éch. de news, util., démos, etc. Possède nbrx news. Envoyer vos listes. **David LETORET, 13, rue Wannin, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.29.39.**

Rech. contacts sympas pour éch. jeux sur CPC 6128. Rép. assurée. Envoyer liste. **François DOUTEY, 33, rue de la Salle, 34560 Poussan. Tél. : 67.78.41.80.**

Amiga 500 sérieux, sympa, éch./vds/ach. jeux. Débutants bienvenus. Poss. Sim City, Kick off, Bomber, Strider + nbrx autres news. **Sébastien VERSNICK, rue de la Station 56, 1360 Tubize (Belgique). Tél. : 02.355.78.29.**

Vds et ach. jeux sur C64-C128. Cherche instructions sur assembleur. **Dominique SANTOS, 15, rue de la Louhière, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.40.56.**

Poss. Amstrad PC compatible. Ech. jeux anciens et nouveaux (double Dragon 2, Crazy cars 2, Great courts, etc.) Rép. assurée. Ech. sérieux. **Julien GAGNEPAIN, 3, rue Ferdinand-Benoît, Le Liourat, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.75.26.88.**

520 ST éch. jeux + news + util. Ech. ultra rapide et très sérieux. **Daniel MICHALSKI, 18, rue du Pont-Rouge, 57400 Sarrebourg. Tél. : 87.03.27.66.**

Amiga 500 cherche contacts sympas et sérieux. Réponse assurée. Envoyer listes. **Damien PAQUAY, 18, rue Geronstère, 4880 Spa (Belgique).**

Ech. tout log. STE éduc, jeux, util. Envoyer liste ou tél. Contact sérieux. **Laurent BOUCHEZ, 1, rue des Groseilliers, 60340 Villers-sous-St-Leu. Tél. : 44.56.76.32.**

Ech. orgue 51 touches (val. 2 500 F) contre lecteur externe pour ST ou autre. Cherche contacts sérieux sur PC et Atari ST. **Bruno et Laurent WOYER, 5, rue des Berceaux, 93800 Epinay-sur-Seine.**

Vds nbrx jeux sur Amiga 500 à très bas prix. **Sébastien LANGLOIS, 45, chemin des Lorittes, 91100 Corbeil -Essonnes. Tél. : 64.96.72.95.**

Ech. log. de musique, util., jeux, pour Atari STF/STE. Contacts toutes régions. Rép. assurées. Envoyer liste ou tél. Merci. **Frédéric GRIZIVATZ, 62, av. Maréchal-Juin, 06400 Cannes. Tél. : 93.43.30.62.**

Rech. contacts sur PC compatible pour éch. prog. docs. Rép. assurées. **René HUS, 34/23, rue Richard-wagner, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.24.88.80.**

Cherche contacts sur Lyon et ses alentours pour éch. jeux. Possède : Operation Thunderbold, etc. Tél. après 19 h ou écrire (rép. assurée). **Olivier BEZMALINOVIC, 12, ch. de la Ferme, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.80.36.36.**

Ech. jeux sur Amiga, sérieux et rapide. Envoyer liste. rép. assurée. A bientôt. **Cédric BEUDOT, 22, rue des Bergeronnettes, 32000 Auch. Tél. : 62.63.07.71.**

Ch. contact sur Amiga pour éch. jeux, démos, util. (sur Paris). **Stéphane ROTHENFLUG, 94 Chennevières. Tél. : 45.76.74.87.**

C64 rech. contacts sympas et durables, débutants acceptés. Possède Robocop, Text drive, Last Ninja 1 et 2, Op. Wolf, Barbarian II, etc. **Alessandra WYSS, Gorte des Coudres, 1298 Céligny, Genève (Suisse). Tél. : (022) 776.53.63.**

Amiga 500 (1 méga), cherche contact dans toute la France. rech. club sympa. **Frédéric PASQUIER, Passins, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.11.69.**

PC cherche log. du domaine public ou vos propres créations (démos. jeux, etc.). Envoyez vos listes ou disk 5'25. **Thierry BODIN, 1, cours Kennedy, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.56.07.**

Atariste cherche pour échanges logiciels du domaine public et toutes vos créations (démo, jeux etc..). Envoyez listes ou disks. Rép. ass. **Vincent DEBIERRE, 8, rue de Rennes, 35720 Plevgueuneuc. Tél. : 99.69.46.62.**

Cherche contacts sympas sur Apple 2C. Réponse assurée, vite urgent ! **Julien Bruneau, 47, ch. Prof. Deperet, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.09.51.**

Ech. Amiga 500 contre Amiga 1000 + modulateur vidéo + joystick + disquettes. **Xavier SCHEER, 4, rue saint-Hilaire Jussy, 57130 Ars/Moselle. Tél. : 87.60.11.29.**

Echange Mega demos diverses. Cherche digits qualités professionnelles (sans petits points partout et couleurs qui bavent) merci (Amiga). **Arnaud VAN POUCKE, 69, rue Calmette, 37540 Saint-Cyr-sur-Loire.**

Echange softs sur ST. Poss. Ivanohé, Rainbow Island, Midwinter, Stryx, Black tiger etc. **Boris VIGER, Hameau de Tigny, 73660 La Chapelle. Tél. : 79.83.12.52.**

Débutant sur Amiga échange ou achète jeux ou autres. Envoyer liste. Réponse assurée. **Benjamin LETROU, 48, grande rue, 02400 Chateau-Thierry. Tél. : 23.83.40.71.**

Echange pour T08, T09, T09+, jeux, éducatifs et utilitaires (disk 3P 1/2). Envoyer liste ou tel, après 18 H. **Olivier PILE, 31, rue M. Robespierre, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.73.70.41.**

Amiga éch., vds, achète tous logiciels (sur Suisse). Cherche doc. Dpaint 3 + plans (digi, ext.). Cherche club à Lausanne ou en Valais. Rép. assurée. **Malix HAMMOUTENE, 2 bis, Ch-Libellules, 1010 Lausanne Vaud Suisse.**

Echange jeux et util. possède beaucoup de nouveautés. Réponse assurée à 100 %. Envoyez votre liste. **Sébastien FLEURIAL, 238, rue Marcel Pagnol, BP. 17, 01480 Jassans-Riottier. Tél. : 74.60.84.34.**

Rech. contact sérieux et durable pour éch. jeux sur Amiga 500. Vends MSX H-B S01F avec jeux, 600 F, à déb. Pas sérieux s'abs-

tenir... **Kevin HULLAERT, 1105, rue Albert Ricquier, 59310 Beuvry-la-Forêt Orchies.**

Cherche contact international pour Atari, ST, rapide et sérieux (possède Midwinter, tennis cup, eagle rider, rainbow island, player manager).**Max FARBER, 8, chemin de l'Abri, 1253 Genève. Tél. : 7.50.12.33.**

Amiga cherche contacts. Réponse assurée 100 %. **Bruno RIVIERE, 82, rue de Sailly, 59390 Toufflers.**

Amiga Echanges jeux, démos, util. (non débutant). Cherche programmeurs, graphistes et musiciens (uniquement en Suisse) pour démos. **Fabrice MAURIER, Sentiers des ruerettes, 181800 Vevey (Suisse). Tél. : 021.921.16.22.**

Salut à tous, éch. jeux pos. : Game over II, Streetighter, Moonwalker, Starglider etc... Rech. double dragon 1, 2 et Dragon Ninja etc... sur PC 5² 1/4. **Guillaume NOURRIS, 13, rue de la Fontaine Gauthier, 14670 Troarn. Tél. : 31.23.33.29.**

PC-AT cherche contact pour échanger log. de jeux et util. **Nicolas BERLAND, rue des Pendants, 87100 Limoges. Tél. : 55.05.08.16.**

Cherche des jeux pour Atari ST (Chaos strikes back, Sherman M4, Ghostbuster 2, Police quest 2 en échange propose (North & South, Bobo, Indy... etc. **Bylka POTREK, Boleslawicka 22/98.03-352, Warszawa (Pologne).**

Ech., vds, ach. jeux, demos,... pour Atari ST. Je suis débutant. Envoyer liste. Ech. aussi télécarte classique s'abstenir. Pastel, Kronembourg,... **Olivier TEKOUTCHIEFF, 151, av. président Shumanres Bellini, bat. 5 app. 544, 33116 Le Bouscat. Tél. : 56.02.11.09.**

Amiga échanges jeux si possible Yonne. Envoyer listes. Recherche Emerald mine 2, Leonardo spherical. Possède nombreux jeux. **Juan-Carlos HEDER, 14 bis, impasse Denis, 89330 ST-Julien-du Sault.**

Ech. ou vds news sur 1040 ste (contacts sympas. Envoyez ce que vous voulez. Réponse assurée si il y a un timbre). **Lionel AUDEMARD, Route de vaison, 26110 Mirabel aux Baronnies.**

Amiga 500 vds, éch. nbrx jeux débutants bienvenus. Arnaqueurs s'abstenir, contacts sympas durables. **Farid Amar BACHTOULA, 7, allée de la Madeleine, 92220 Bagneux. Tél. : 46.64.96.14.**

Nostalgique du C64 recherche jeux et utilitaires pour disquettes. Envoyer vos listes. Merci. **Yann SIMON, 53, rue de la l'ancienne Eglise, 67760 Gambsheim.**

Vds jeux sur C64 à des prix imbattables et poss. échange. Possède dernières news. Réponse assurée à 100 %. Débutant accepté. **Michel TRUJEK, 58, avenue Patton, 54800 Jarny. Tél. : 82.20.18.63.**

Recherche F-Prolog et Studio 24 pour échange contre Publishing par Tner, First Word +, Super Base Pro3, Calamut, Geabasic 3.5, jeux (Atari). **Georges MIGNOT, 405, route de Clisson, 44230 Saint-Sébastien. Tél. : 40.33.47.82.**

Amiga 500 cherche contact sérieux et durable pour échanges utilitaires doc et jeux. Réponse assurée. Envoyez liste svp ainsi que désirs. **Pierre BRINSTER, 27, rue des Fauvettes, 67800 Hoenheim.**

Amiga cherche contacts sympas. Envoyer vos listes. **Mathias HAVET, chemin Vincent-la-Crèche, 59270 Bailleul. Tél. : 28.40.40.11.**

Atari ST cherche contacts pour échanger news (Midwinter, Ivanoné etc.). Réponse rapide assurée à 100 %. Envoyer liste ou téléphoner. **Thomas BOIDRON, Le Hat Balizac, 33730 Villandraut. Tél. : 56.25.88.46.**

Echange et recherche contacts sur Atari 520 STF(STE). Possède nbreux news : Fighter bomber. Recherche utilitaires musique : ST replay... **Emmanuel DUFFOUR, chalet du luc - Superbesse, 63610 Besse-en Chandesse. Tél. : 73.79.61.84.**

CPC 6128 cherche contact sérieux rapides pour échanges nouveautés et anciens jeux. Envoyer vos listes. Réponse assurée à 100 %. **Thierry LAPOULLE, L'homme d'armes par Savasse, 26740 Sauzet. Tél. : 75.01.91.46.**

Amiga 500 cherche contact sympas pour échange en tout genre. Envoyer liste même courte (arnaqueurs piss off). **Gilles BOULARD, 30, rue du Cordier, 76000 Rouen.**

Dingue d'informatique recherche contacts sérieux pour échanges sur PC ou Amiga ou CPC 6128. N'hésitez pas. Envoyez vos listes ! ! ! **Hervé SOLER, 112, rue Bolmet, 75015 Paris.**

Atari 520 STE échange jeux et utilitaires contre disquettes vierges. **Thierry MARFEUIL, 14, rue de Maison Neuve, 45240 Sennely. Tél. : 38.76.98.36.**

Amiga 500 ! cherche contact sympa et rapide. Pas sérieux s'abstenir (dans la région du Rhône si possible). Cherche aussi un multiplan (faire offre). **Olivier FINET, 80, rue André Sabatier, 69520 Grigny. Tél. : 78.73.78.56.**

Cherche contacts pour échanges de jeux sur Amiga 500 (en Bretagne exclusivement ! !) Vds Knight force 90 F port compris (colissimo). **Gaetan GRATEC, La vallée Bellevue, 56700 Sainte-Hélène. Tél. : 97.36.64.53.**

Cherche contatcs divers tous pays pour Amiga. Réponse assurée, d'avance merci. **Michaël GEREON, avenue des Nations Unis, 38B-4852 Lambermont, Belgique. Tél. : 87.33.83.09.**

Possesseur ST sérieux recherche contacts pour échanges. Possède Silkworm, N&S, Xenon2, Wonderboy in Ml. **Henri Busto, 11700 Capendu.**

Amiga et PC cherchent contact pour échange news. Envoyez vos listes. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise Paré, 42240 Unieux.**

Vds ou échanges news sur A 500. **Jérôme TERREAU, Romay-Volesvres, 71600 Paray-le-Monial.**

Rech. contacts sympas pour échange jeux sur Amiga 500 (non sérieux s'abstenir). **Cédric VALLON chez M. CESCA Pierre, 70, chemin des Grèzes, 26200 Montelimar. Tél. : 75.01.70.17. H.R.**

No bourrins no camers échange sources ASM, fonts, dessin pour démo. Cherche CTC pour idées et prg. ASM. Pas de jeux. Ech. démos cool ! (ST). **Philippe SOLA, 107, av. Albert Thomas, 81000 Albi. Tél. : 63.60.52.32.**

Amiga cherche coder, musicien GFX pour faire démo, non lamer ! cherche CTC sur Amiga, échange démo, pas de jeux, cherche A501 (bas prix). **Rémi DELMAS, 10, av. Cambaceres, 81000 Albi. Tél. : 63.60.98.67.**

Ech. Dom pub contre tous renseignements sur voyageurs du temps. **Dominique PERRIN, Lot La radimière, 38960 Saint-Etienne-de-Crossy. Tél. : 76.06.04.46.**

Amiga 500 vends ou échange nbreux jeux poss. Space ace, Tennis cup. Réponse assurée. Débutant accepté. **Stéphane TRINQUART. Logecos bt. A1, rue Anatole France, 54190 Villerupt. Tél. : 82.89.08.85.**

STE cherche contact sur toute la France. Possède Xenon2, RVF, Interphase, etc. Envoyez liste, réponse garantie. Tél. le week-end. **Christophe HAUDEBOURG, Le petit Poezat, 03800 Gannat. Tél. : 70.90.20.43.**

Ech. jeux sur C64 disk. Possède : GP circuit, DBL dragon 1 & 2, Silkworm, etc. Réponse assurée. Envoyez listes. **Frédéric CORNET, 12, rue Camille Cals, 58000 Gembloux (Belgique). Tél. : 81.61.07.37.**

Cherche contacts sur A 500 pour échanges d'util. mais aussi de démos et de Dom Pub (dans la région mais aussi dans toute la France). **Khaled ou Hussein SOUEIDAN, 36, rue de Cursol, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.91.63.70.**

Vous cherchez un musicien graphique pour vos démos/intros/jeux sur Amiga ? Alors contactez-moi ! Réponse assurée si enveloppe timbrée. **Alexandre DE BARROS, 34, rue Salvador Allende, 54700 Blenod-les-Pont-à-Mousson. Tél. : 83.82.35.33.**

Echange eux sur MO6 Thomson. J'ai Green-beret, sortilèges, Runway, Monopoly anglais, Géo et cherche contact pour prêter jeux région Magny. **Dominique CHRETIEN, 15, rue Van Gogh, 95420 Magny-en-Vexin. Tél. : 34.67.16.11.**

Recherche news pour éch. de logiciels. Possède nombreux jeux. Talent de musicien et de programmeur bienvenue. Atari vaincra ! (week-end + soir). **Benoit ou Laurent CHALULEAU ou RIEU, 9, rue Begue David, 31400 Toulouse ou 18, rue Gaston Salvayre, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.36.29. ou 61.52.23.60.**

Amiga, cherche contacts pour échange de Dompub, scenary disks, sources assembler, plans hard divers, petits utilitaires divers (Giga-util.). **Guillaume BINET, 35, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : 42.05.80.23.**

Apple 2E recherche contacts pour échanges de logiciels. **Christophe DEGHAYE, BP. 12, 59611 Fourmies Cedex. Tél. : 27.59.97.50.**

Echange jeux , utilitaires, demo sur Amiga, Ultra news garanties 100 %. Cherche programmeur et graphiste. Ne pas nous contacter serait idiot ! **F.S., 22, rue Pasteur, 54000 Nancy.**

Cherche contacts sur Amiga. **Bruno FORESTIER, 2, route de Lunéville, 54300 Bonviller.**

Cherche contact extrêmement sérieux sur Atari. Poss. news (Tennis cup etc.). A bientôt. **Patrice SALVADOR, 333, avenue Marcel Paul, La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.92.38 (après 17 h 30).**

C64 vend prg. originaux K7 & DK. Ecrire pour liste pas besoin de timbres juste coordonnées. Aussi club USA uniquement domaine publique pour échange. **Etienne SCHNEIDER, 5, rue des Sapins, 67760 Gambsheim. Tél. : 88.96.92.23.**

Echange jeux Tales of Monster Path pour console Nec contre Wonderboy 2 ou Chan and chan (sérieux). **Xavier DELACRE, 11, rue des Pommetets, 21560 Arc-sur-Tille. Tél. : 80.37.09.79.**

Ch. contatcs sur PC 5² 1/4 ou 3² 1/2 pour éch. jeux et utilil. Pas sérieux s'abstenir. Envoyez vos listes. **Lionel GHISLAIN, 33, rue des Salvoyards, 6321 Tully (Belgique). Tél. : 07.18.78.142.**

Echange Les voyageurs du temps contre jeux d'aventure pour Atari 520 STE. Réponse assurée 100 %. **Vincent BERTIERE, chemin Cantaloude Mées, 40180 Dax.**

Cherche contacts pour échange d'idées et de démos sur Amiga originaux sur Atari : Tiger road, double dragon, TBE. **Rick SALLÉ, 7, rue du jambon, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.17.88.**

Cherche contact pour échange de news. Téléphoner après 17 H pendant la semaine. **Cyrille ECKEL, 3e avenue groupe scolaire, 54680 Crusnes cités. Tél. : 82.26.25.77.**

Cherche contacts sérieux pour éch. log. tous genres jeux, util., démo et éch. d'idées, trucs et astuces. Rép. assurée. **Patrick, BP. 48, 59520 Marquette.**

Amiga recherche contact sur région bordelaise. Ech. news aventure et utilitaires. Je suis seul et débutant, j'accepterai aide conseil confiance. **Jacques VINCIGUERRA, Res. Didier Daurat, Bât. H, appt. 832, av. de la Libération, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.02.29.34.**

Echange news (surtout débutants) sur 520 STE et recherche contact sympa et durable sur la même machine. **Olivier GINTER, 11, rue du Nideck, 67600 Selestat. Tél. : 88.82.27.70.**

Echange jeux, demos, utilitaires sur Atari ST, contacts sérieux et durables. Envoyer listes. Réponse assurée 100 % si timbres. **Stephane SOUBIRAN, 7, rue Paul Cezanne, 11200 Lezignan. Tél. : 68.27.33.54.**

Atari STE cherche contacts pour échange simulation wargames JDR utilitaires. Envoyer liste merci. **Gilles COTTRET, 19/1, rue du Cardinal Saliege, 02100 Saint-Quentin.**

Ech. jeux sur 520 ST. Poss. Falcon, Sherman, P.47, Ghosb 2, Beach volley... Contact sérieux, pas honnêtes s'abstenir. Réponse assurée à 100 %. **Jacques COURTIN, Foissac, 12260 Villeneuve. Tél. : 65.64.65.06.**

Echange et vend softs Amiga. Envoyer vos listes à : **I.C.S. BP. 203, B-5000 Namur (Belgique). Tél. : 081.22.30.01.**

PC cherche contacts. Possède nombreux softs (LSL3, Block out, GP circuit, Hero's Quest...). Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Alain GRANJEAN, 7, route d'Illy, 08200 Sedan Floing.**

Cherche contacts sur ST. Possède Tennis cup, Player Manager, etc. Réponse assurée. **Philippe ABERIDE, 16, rue Chadavoine, 93440 Dugny. Tél. : 48.35.25.01.**

Débutant Amiga 500 recherche contact pour jeux et aussi dans le domaine vidéo à prix raisonnable. Faire offre. **Manoj PEERTHY, 42, bd du Couturier, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.35.47.**

Recherche Amiga : Coder Musician graphiste en vue de démos, cherche contact pour échanger jeux, démos, utilit. échange rapide et sérieux. **Xavier PAVIE, 42, rue Jean-Moulin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.54.84.**

Echange ou achète jeux et utilitaires sur Amiga. Envoyez liste. **David CHOLIERE, 67, rue du Général Carrey de Bellemare, 92500 Rueil-Malmaison.**

Ech. ou vds... Crackdown, F29 detaliators. Donne cours assem. pas cher. Cherche autre programmeur. **Wolfgang DARTELS, 1D, ch. Molliettes, 1000 Lausanne 26 (Suisse) Vaud. Tél. : 02.17.84.00.53.**

Echange jeux et utilitaires sur STE (1 mo). Possède Spack, etc. Cherche Stos Sprites 600 pas cher. Je peux réaliser intro. ou demo. **Eric TRAPY, Leymarie, 24330 St-Laurent/Manoire. Tél. : 53.04.27.21.**

Echange ou vend softs 520 STF. Possède news. Sérieux et rapidité assuré. Envoyer liste à : **Pascal DEMEUSY, Vescemont, 76, route du Rosement, 90200 Giromagny Cedex 26.**

Echange sur 520 STF nombreux jeux (dont news) possède (Chase HQ, Chambers of Shaolin, Les voyageurs du Temps etc.) Marseille uniquement. **Bruno PAVIS, 40, bd Nostraganem, bt. D, Saint-Anne, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.78.43.**

Ech. softs sur Atari STF (pos. Stuntcar, Rainbow islands, Xenon II. Chase HQ, P47, Double dragon I...). Réponse assurée 100 %. **Eric AUGU, 4, allée St-Just, 78370 Plaisir. Tél. : 30.54.28.56 (après 17 H).**

Ch. contact sympa et sérieux sur ST (pos. Iron Lord, Chaos s. Back, Chase HQ, SH, M4, Nord et Sud. Dem. liste tout pays. Réponse assurée 100 %. **Cyril GREPPIN, 5, chemin de Tirelonige, 12130 Onex-Genève (Suisse). Tél. : 022.792.74.08.**

Echange nombreux softs sur STF. Envoyer vos listes. **Marc-Antoine Fontallrand, 29, rue Anatole France, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Recherche contacts sérieux sur Atari 520 STF. Envoyer listes. Réponse assurée 100 %. Poss. X-out, Space-ace, Skidoo ooze, Ironcord etc... **Jacques POZZO DI BORGO, villa Michaud, chemin Biancarello, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.25.61.74.**

PC débutant cherche contacts durable pour éch. Rép. ass. Possède double dragons I et II, Zombi... Pas sérieux s'abstenir. **Nicolas VANNIER, La blondelière 61300 Crulai. Tél. : 33.34.22.69.**

Cherche contacts rapides sur Amiga. **Pascal BANCEL, 8, rue du Stand, 30000 Nîmes. Tél. : 66.84.09.13.**

Je viens d'acquérir un Atari ST et je cherche des contacts afin de me procurer jeux et util. Merci. **Sébastien CREBASSA, 17, rue Albert Bayet, 75013 Paris. Tél. : 45.81.31.01.**

Atari STF cherche contacts sérieux et durable en vue d'échanges de jeux. **Vincent DUFFAU, Puch d'Agenais, 47160 Damazan. Tél. : 53.79.42.33.**

Atari cherche contact pour échanger les dernières nouveautées : Pos. Space ace, Rainbow island, Cars etc. Tél. du lundi au vendredi après 18 H. **Stéphane LOEB. 6, place des Bouleaux, 94200 Ivry/Seine. Tél. : 46.70.26.56.**

Sur Spectrum 48 128 k. Echange jeux Hard driving, Batman-crazy, Cars 2, Gee Bee Air Rally, Gums Hip. 3D pool et autres. **Patrice CIBORSKI, 3, rue A. Clouzard, 89100 Saint-Clément.**

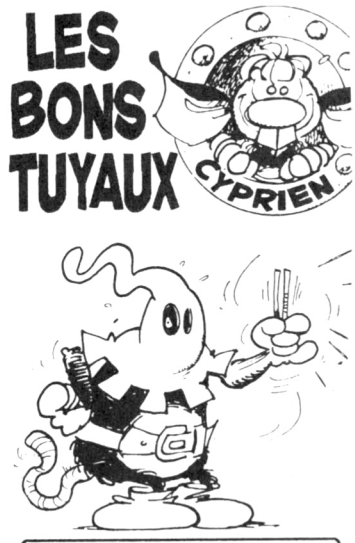
Echange jeux sur STF-STE 520 (env. listes). Réponse 100 %. Merci d'avance. **Stéphane HERRAN, 48, rue Henri Faisans, 64000 Pau. Tél. : 59.84.43.62. H.R.**

Toi qui en a assez d'écrire sans recevoir de réponse. Ceci s'adresse à toi. Echange sur Amiga. Possède Battle Squadron, Ninja Warrior. **Nicolas SEGARD, ²La Chevalerie² 37510 Ballamire.**

Ech. rech. prg (ass, GFA pour création ou démo) + rech. image et music et utilitaire sur ST. Vds jeux originaux. A bas prix. **Michaël ATTAL, 5, rue des Colibris Les Bouroumettes, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.06.71.**

Echange sur C64 disk nombreux news (Out run turbo, Power drift...). Réponse assurée à 100 %. Envoyer liste tous pays. **Yves SEIRA, 12, ch. de la Cassinette, 1018 Lausanne (Suisse).**

PC contacts recherche pour échanger jeux et utilitaires. Réponse







assurée à 200 %. **Gilles GOUVERNEUR, avenue de Wadenthun, 62250 St-Inglevert. Tél. : 21.92.78.13.**

Cherche contacts sérieux sur Atari ST que Strasbourg et environ. Possède Bat Pipe, Dream, Fire, P47. **Fabrice TUMOLO, 2 rue de la Durance, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.81.33.95.**

Amiga recherche échange jeux et utilitaires. Poss. quelques nouveautées débutants bienvenus. **Sébastien RASTOLL, 32, hameau de Faveyrolles, 83190 Ollioules. Tél. : 94.62.17.74.**

C64 cherche contacts sympas pour échange news. A vos listes ! **Christian PAUL, 17, rue de Saintonge, 75003 Paris. Tél. : 42.71.43.22.**

520 ST ch. contact sérieux pour échanges, achats, ventes (tout pays). Réponse assurée à 100 %. **Joël JANUS, 87, route de Guentrange, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.83.10.**

Cherche contacts cool sur Atari ST. Vds échange news et docs. Envoyer listes. Réponses assurées. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul Loubet, 26200 Montelimar.**

A 500 éch. vds, ach. logiciels possède : Secret défense, Turtle, Infestation, Discoscopie... Réponse assurée. **Philippe LEFEBVRE, 83, rue d'Etriel, 44460 St-Nicolas-de-Rédon. Tél. : 99.71.42.93.**

Echanges, achète et vends jeux sur Atari ST. Réponse assurée à 75 %. Débutant s'abstenir. Liste contre timbre. **VUY-BUNG Lao, 12, rue Mario Capra, 94400 Vitry-sur-Seine.**

Echange nombreux jeux sur Amstrad 464, K7. Envoyez liste. Réponse assurée. **Benjamin DE LA GORLE, 9, place Alexandre 1er, 78000 Versailles. Tél. : 39.50.65.60.**

Coucou ! Echange (sur ST) news + recherche bonnes démos. Meu ! Téléphoner uniquement entre 17 et 19 H. Meu ! **Antoine MARTIN, 48, rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12.**

Echange sur Amiga, logiciels et utilitaires. Réponse assurée. (Je peux me déplacer sur Paris). **Stephane ou Joël FITOUSSI, 13, rue de la Fontaine Bridet, 77280 Othis. Tél. : 60.03.01.70.**

Cherche contacts pour échanges de jeux sur Atari ST. Possède de nombreux news (After the war, Mid winter, Sherman M4, Double dragon 2). **Fabien FOUGEROUX, chemin de la grande muraille, 49620 Juiché-sur-Loire. Tél. : 41.91.98.23.**

Atari 1040 STF cherche contacts sérieux pour échanges (jeux, utilitaires, sons digitalisés, etc.). **Jean-Philippe OLSZOWY, 29, cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne.**

Echange jeux ou utilitaires sur Atari 1040 STF. Possède news (full metal planet, etc). Réponse assurée. Envoyer liste ou téléphoner. Salut ! **Arnaud DE GRAVE, 7, av. du roi de Rome, 54150 Briey. Tél. : 82.46.04.80.**

Amiga coder. Recherche contacts sympas et durables pour échanges de codes-sources SEKA contre autres sources ou contre jeux. **Stéphane ALLARD, 6, rue Victor Hugo, 57600 Forbach. Tél. : 87.87.00.63.**

PC VGA cherche contacts durables 3P 1/2 ou 5P 1/4, EGA ou VGA de préférence. Réponse assurée. Téléphoner après 18 H sauf week-end. **Frédéric PEIFFER, 2, rue de Louvain, 54 PELICANS, 54500 VANDOEUVRE. Tél. : 83.53.10.63.**

C64 ch. contacts disk uniq. Rép. assurée. **Richard LAVIGNE, Les marronniers, 14600 Honfleur.**

PETITES ANNONCES

Cherche contacts sérieux et durables sur ST. Tél. avant 10 H le dimanche matin. **Thierry PAPILLON, 15, rue des Bois aux petits Chênes, 7840 Chatou. Tél. : 30.71.42.22.**

Rech. log. astrologiques sur Amiga 500, performants (poss. impression carte du ciel, calcul directions). Poss. éch. + éch. jeux. **Vincent LELOUP, 36, av. Parmentier, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.56.25.**

Ech. tous jeux et util. sur CPC 6128. rép. assurée. **Didier TROCIA, 13, rue de la petite-Grille, 77400 St-Thibault. Tél. : 64.30.38.31.**

Cherche contacts sur Amstrad CPC-6128 si poss. dans la région picarde. Rép. assurée. Env. listes. **Stéphane CANDAS, 33, rue Alfred-Lemaire, 80000 Amiens.**

Ech. et rech. contacts sérieux sur Atari 520 STF. Env. listes. Rép. assurée. Possède X-Out, Space ace, etc. **Jacques POZZO DI BORGO, villa Michaud, chemin Biancarello, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.25.61.74.**

Apple IIC cherche corresp. pour éch. log. sur disks. Possède Robocop, Pirates, Ikari, Warriors, etc. **Julien MALTAVERNE, Les Asserts, 58200 Cosne Cours-sur-Loire. Tél. : 86.28.11.12.**

520 ST-PC et Amiga cherche contacts pour éch. jeux et util. Rép. assurée. Contacts sérieux. **Adeline GILLET, 3, allée Rosalie, 91940 Les Ulis.**

Ech. jeux et docs sur Amiga. **Cédric DARBELLAY, 15, Finettes, 1920 Martigny-Us (Suisse). Tél. : 026.22.44.28.**

Ech. jeux pour Atari STF. rép. assurée. Env. Liste. Contact dans le 59 ou le 62 si poss. **Pierre NOWE, 43, rue Mozart, 59430 Saint-Poz-sur-Mer.**

Cherche contact durable sur Atari 520 STF(SF). Rép. ass. En relation avec 1040 STF(DF) possibilité recevoir liste (util., jeux. news, etc.). **Eric FAIVRE, Les Negadis, bât. C5, appt 179, av. Léon-Blum, 83300 Draguignan. Tél. : 94.67.42.26.**

Cherche contact sympa et sérieux pour éch. et autre sur 520 ST et PC. Env. liste. rép. 100 %. **Bruno LANTOINE, Hameau de Grand-Marché, 77510 Rebais.**

Ch. contact sur Amiga (éch., jeux, util., astuces, plans, docs). Rech. émulateurs (surtout C64). Rép. assurée. **Jérôme BARRIER, 3, rue de la Fontaine, 78520 Limay.**

Amiga 500 ! Cherche contacts pour échanges jeux. **Emmanuel NICOLAS, Maison de retraite, 01260 Champagne-en-Valmorey. Tél. : 79.87.51.89.**

Cherche contact sur Atari STF. Env. liste. Ech. aussi news. rép. assurée. **Nicolas LEBOT, 56, rue des Violettes, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.34.86.75.**

Ech. jeux sur Amiga Paris et région uniquement. **Frédéric LECLERCQ, 36, Chaussée de l'Etang, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.28.94.70.**

Vds log. CPC orig. (nbr. compils). Achète Wargames pour C64 (pas trop cher) et imprimante type MPS 801 ou 803 pour 400 F. **Cyrille. Tél. : 39.83.18.76.**

Cherche contacts sur Atari 520 STE ou STF habitant Lyon ou ses environs (jeux ou util.). Alors vite courez à vos stylos ou tél. **Sébastien DEGRANGE, 40A, chemin du Monteiller, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.91.53.50.**

Amiga cherche contacts. Rép. assurées. **J.-Christophe HERNANDEZ, 10, mail Nord, 45300Boynes. Tél. : 38.33.11.26.**

Cherche contact sérieux sur Amiga. **Philippe CHOTARD, 14, rue Yves-Guéguen, 29 Guipavas. Tél. : 98.84.88.23 entre 18 et 19 h.**

Ch. contacts sur STF. rech. Corsair, Spiderman, Captain America et Vigilante. Env. liste. **Anthony BACON, 80, rue de l'Avenir, 93240 Stains. Tél. : 48.26.05.93.**

Vds orig. jeux et util. à partir de 50 F. Cherche contacts et éch. sur ST. rép. assurée. **André SEBIROU, 5, rue J.-GIRAUDOUX, 37110 Château-Renault. Tél. : 47.56.24.41.**

Rech. contacts sérieux sur C64. Rech. Wall Street, Indianapolis, Ferrari Formula One. Rép. assurée. **Jean-François, SEROU, 43, rue Jacques-Cartier, 44300 Nantes.**

Débutant éch. jeux sur 520 STF (r. parisienne). rech. notamment : Strider, Mindwinter, Fred, After the war, Drakken, Ivanhoe. **Thierry MOMMEA, 1, allée du Château, 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : 34.85.12.34.**

Ech. et rech. contacts sur Atari 520 STF-STE. rép. assurée. poss. nbrx news : Fighter, Bomber, etc. **Emmanuel DUFFOUR, Chalet du C.U.C., Supebesse, 63610 Besse et St-Anastaise. Tél. : 73.70.61.84.**

PC AT 386 3.5 pouces ch. contacts pour éch. jeux et util. sous windows. **Stéphane FRUTOS, Ste-Foy d'Aigrefeuille, 31570 Lanta. Tél. : 61.83.71.73.**

Ech. tools + DP. Cherche : cours en assembleur, gratuit, par courrier. Coder, graphistes... Bienvenus. **Alain CHASSIGNOL, 73, quai Cdt-Lherminier, 42300 Roanne.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux et durable pour éch. jeux, util., docs. Rép. assurée. **Patrick REVENAT, 1, rue Pelletier-Simon, 71100 Chalon-sur-Saône.**

Jeux sur C64 K7 : Silkworm, Cont. Circus, Wild Streets, etc. A vendre ou éch. **Franck REINIG, Perolle, 32410 Larroque-Saint-Sernin. Tél. : 62.28.56.81 w.e.**

Débutant sur Amiga 500 ch. contact honnête. Possède quelques jeux : Overlander, Ninja warriors. Env. votre liste. Rép. assurée. **Julien BEURIOT, 8,rue de Cormenin, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.39.03.**

Amiga vends orig. : Voyageurs du temps 170 F, Indiana Jones aventure 160 F. Poss. d'éch. Rech. Pirates (le jeu). **Sébastien DURAND, 17, rue de Neuvillalais, 72240 Conlie. Tél. : 43.20.98.60.**

Sur PC cherche personnes ayant de bons log. de CAO : Cathia, Autocad, contre des jeux, util., démo., UGA. **Arnaud, BOYER, 63, ch. du Thym, 34170 Castenau-le-Lez. Tél. : 67.79.55.44.**

Salut ! Ech. news sur Amiga. Débutants acceptés. Rép. assurée. A bientôt ! **Eric SASSIN, 35, rue des Tilleuls, Pannes, 45700 Villemandeur. Tél. : 38.93.61.58 w.e. uniquement.**

Amiga éch. cool et rapide. **Steve BITZ, 10, ch. de Surfrète, 1920 Martigny (VS) (Suisse). Tél. : 26.22.41.62 (indicatif pour Suisse).**

Sur Amiga 500 cherche contacts sérieux, sympas et honnêtes. rép. 100 % si liste jointe. **David TENDIL, 72, rte de Beaucaire, Nîmes. Tél. : 66.84.98.09.**

Ch. contacts ST pour échanges. Tél. ou env. vos listes. rép. assurées. **Bernard BRYJAK, 5, rue Parent, 62800 Lieuvin. Tél. : 21.29.59.84.**

Atariste cherche contact pour achat, échange log. Cherche PC Dito, utilitaires Great courts, Simulations. Faites-vous connaître ! **Pascal LACROIX, 32, av. d'Occitanie, 11600 Malues-en-Minervois. Tél. : 68.77.10.80.**

Ech. jeux sur ST. rép. assurée. **Thomas JOLY, 19, rue des Cordeliers, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.81.70.**

Ech. ou ach. jeux pour 520 STF. rép. assurée. Env. listes. **Michel D'ANGELO, 7, lot. du Stade. 34440 Nissan. Tél. : 67.37.27.14.**

Vds jeux C64, prix très intéressants. Poss. les dernières nouveautés, disq only, ou éch. hot news, sympa, rapide et surtout honnête. Rép. assurée. **David LEUCHART, 20, rue du Clos-du-Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99 après 20 h.**

Spectrum 48/128 éch. jeux. env. liste. rép. assurée. **Fabien VUILLET-A-CILES, Orcièrs Longchaumois, 39400 Morez. Tél. : 84.61.61.75.**

PC contact sérieux et rapide. Ech . log. de jeux, ch. routines ou prog. émulateur de télex ou fax. Poss. de transfertel (ermit). **Christphe LAMY-PERRET, La Chanaise, Cluny.**

Rech. programmeur assembleur en Suisse. Contacts dans tous pays pour éch. divers sur Amiga. **Pierre-Alain JOYE, 42, Pierre-de-Savoie, CH-1680 Romont. Tél. : 037/52.27.22.**

Ech. news sur Amiga. Rép. assurée. Contacts sérieux et durables. Envoyez liste. **Olivier PFENNIG, 46, rue Pincipale, 67120 Dachstein. Tél. : 88.38.29.77.**

Cherche log. pour titrages vidéo + jeux de qualité pour Amiga 500. Liste. **Charles MECKES, 13, rue de Schitthein, 67240 Oberhoffen.**

Cherche corresp. pour éch. sur PC Poss. Indy 3, Populous, Dragon Ninja, Sim city, Indiannapolis, Rec. Dungeon master, Bloodwych, Starflight, etc. **Maurice NGUYEN, 6, rue Jean-Antoine-de-Baif, 69780 Mions.**

Salut ! Cherche contacts sur 520 STE pour conseils, éch. trucs et astuces, en Poitou-Charentes. **Fabien PROSSAIRD, 84, bd. de la Marne, 17200 Royan. Tél. : 46.05.98.19.**

Ch. contacts sérieux pour éch. util. ou softs sur STF. Possède Twinworld, Beach volley, Chase HQ, etc. Env. liste. **Alain NIEDERGANG, 32, pavillons de l'Ill, 68890 REGUISHEIM. Tél. : 89.81.16.12 après 18 h 30.**

PC possédant Strider, Indy 500, Budokan, Falcon, Populous, etc. Cherche contacts sérieux pour éch. de jeux en 51/4. rép. asurée. Tél. ou lettre. **Nicolas GOURDEAU, Le Perrot-de-St-Martin-les-Melle, 79500 Melle. Tél. : 49.27.12.38. Poste 2347.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga en France. rép. assurée. Très sérieux. envoyez vos listes. **Thierry STB. AVT HOW-SIK, BA 944, BP 804, 11108 Narbonne. Tél. : 68.41.50.40.**

Donne 20 orig. pour Atari ST (valeur + de 4 000 F) à qui me donnera un 800 XL ou 130 XE + 1050 + 1010 + env. 800 softs ou plus. Tête. **Christophe PONCELET, 19, av. Rauss, 76370 Bernalle-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Cherche contact pour Séga mégadrive 16 bits. Vds orig. pour amiga + Atari STF. Vds extension 512 Ko + horloge pour Amiga. **Stéphane KARR, sente du grand, n° 47, 27670, Boscroger-en-Roumois. Tél. : 35.87.16.53.**

Ech. jeux sur STF. poss. nouveautés (Ivanhoe, Interphase, Rainbow island, etc.). Cherche aussi démos et dompubs. **Youssef BOUIH, 15, rue des parisiens, 92600 Asnières. Tél. : 47.91.14.21.**

Ech. nbrx prog. (jeux, util., etc.) pour Apple 2e et PC. Env. liste détaillée. **Laurent SANTIAGO, 2, av. du Général-Brosset, 69006 Lyon.**

Ech. jeux sur Amiga. Contact durable et sympa. Ech. aussi démos. rép. assurée. **André BURDET, Taulard 27, 1032 Romanel (Suisse). Tél. : 021.38.40.74.**

Atari STE 1040 cherche contacts sur région Toulon-Marseille. Log. musicaux, éduc. Ch. orchestre variété Toulon, clavier, accordéon. **Jean-Claude MOUGEOT, 193, rue André-Chénier, Brunet, 83100 Toulon. Tél. : 94.20.31.12.**

Assez les envois sans réponses, les arnaques de disks, etc. J'annonce moi-même. Ech. softs Atari et Amiga, nbx disks dont news. **Stéphane BUVAT, 2 bis, rue Lufbery, 63400 Chamalières.**

Débutant sur Amiga recherche contacts sur toute la France. rép. assurée. **Gaël BUISSON, 42, rue de l'Hermitage, 33200 Bordeaux. Tél. : 56.08.07.74.**

Cherche contacts sérieux pour C64 disk. Poss. news. Rép. assurée à tous. **Gérard ABOULIN, 4, rue de la Boube, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.56.74.**

Tout nouveau arrivant sur STE rech. contacts sur Atari 520 STE pour éch. progs, démos, trucs, idées, etc. Escrocs et pirates s'abst. **Franck PHILIPPE, 6, rés. du Bosquet, 02170, Le Nouvion-en-Thiérache. Tél. : 23.97.10.17 après 18 h.**

Ciao ! Echange nbrx jeux 520 ST. Contacts sérieux, durables. Rép. 100 %. Possède Tetris II, Stunt car, P47, Bomber, etc.) Env. liste. **Fabien MOURTON, 16, rue de Dolhain, Lantefontaine, 54150 Briey. Tél. : 82.46.07.92.**

Ech. Vigilante et Kung Fu contre Ninja warriors et Shinobi, pour PC Engine. Région Nantes uniquement. **Alexandre CHAPELIN, 19 bis, rue Olivier-Merson. Tél. : 40.59.44.29 de 9 h à 21 h.**

Help ! J'ai 17 ans, pas de mic. Rech. donnat. : liv. et mag. sur l'assemb., graph. sur CPC 6128. Poss. listings. merci à ceux qui répondront. **Roméo GATSONO, Société Pontenegrine-de-Boissons, BP 1297, Pointe-Noire - Congo.**

Amigaman cherche corrspondants pour éch. de log. sérieux et durables. **Nicolas MICHEL, 7, rue des Remparts, 67480 Fort-Louis.**

Ech. jeux Séga très bon état ou achète lunette 3D pour 200 F. Cherche pistolet phaser au même prix, avec les 3 jeux si possible, Merci. **Mickaël DAILLY, Le Manoir de l'Onglette, 44240 Sucé-sur-Erdre.**

Cherche contacts performants sur Amiga en France et à l'étranger. Débutants s'abst. Liste sur demande. **Antony SQUIZZATO, 4, imp. Pierre-Degeyter, 15000 Aurillac. Tél. : 71.63.77.53.**

Ech. jeux pour ST. Cherche entre autres de bons jeux à deux joueurs et programmes musicaux. **Régis MULLER, 6, rue Edel, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.67.89.**

Ech. ou ach. sources en assembleur (Devpac) pour Atari 520/1040 (démos, animations, etc.). **Antoine. Tél. : 42.22.87.10.**

Compatible PC éch. log. sur disquette 3 p. 1/2 uniquement. **Jean-michel FACERIAS, 7, ruelle danton, 44570 Trignac.**

Atari ST. MSX2 cherche contacts pour éch. jeux et util. **Siegfried MOUNISSENS, 17, chemins de Pavin, 33140 Caduajac, Pont-de-la-Maye.**

Musiciens sur Amiga (et oui ça existe !) échange ou ach. soft musique Midi, jeux, util. ainsi que nbrx sons sur synthé W-30. **Jacques SORRO, lot. de Gonas-Frontonas, 38290 La Verpillière. Tél. : 74.94.49.13.**

Rech. contacts sérieux, cools et rapides pour éch. sur Amiga. **Jean-Philippe VANKEMMEL, 91, Breenack Straete. 59270 Merris. Tél. : 28.42.73.80.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga. Poss. orig. Ecrire. **Alain PELISSIER, 2, av. des Platanes, La Mirandole, 42300 Villerest. Tél. : 77.71.55.34.**

PC débutant cherche contacts sérieux pour éch. log. Envoyer liste. Rép. asurée. **Philippe KOCK, 3, rés. Les Fougères, 68160 Ste-Marie-aux-Mines. Tél. : 89.58.61.40.**

Ech. jeux mais aussi util. sur C64 (disk). Bye... **Fred VIRIOT, 5 bis, rue du Charrau, 57140 Norroy-le-Veneur.**

Pour Amiga 500, ach. Emerald Mine 90 F, echange Nil Dieu vivant ou Oil imperium contre It cam from desert ou Indy avent., ou vends 140 F. **Jean-Baptiste CHOLLET, 148, ch. de Beaunant, 69230 Saint-Genis Laval. Tél. : 78.56.22.50.**

Ech. ou vends nbrx news XL XE disk only. Poss. imports en K7 Speed run, Tanium, Nucleus, Speed zone, 50 F l'un. Cherche news disks only. Rép. assurée. **Pascal SANCHIS, La Montée de la Garenne, 26750 Genissieux. Tél. : 75.02.92.87.**

C64 disc cherche contacts sérieux et fructueux. Poss. Last Ninja 2, Operation wolf, Micro soccer, rech. Stunt car, Hard drivin. appeler/écrire. **Fabien FOREST, 12 B, rue de la Paix, 42000 Unieux. Tél. : 77.61.75.95.**

Ch. sources sur ATARI STE pour faire démos. URGENT ! **Cédric CHANAL, 12, rue des Ecoles, 34080 Montpellier. Tél. : 67.45.06.95.**

Sur PC recherche jeux de chez Sierra (King's guest, Space quest, Larry, Police quest, etc.). Faire offre tél. de préf. **Christophe DASSE, 96, av. de Paris, rés. Marivel, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.18.90.**

PC 5 1/4 cherche contacts sympas pour éch. nbrx jeux. Env. liste. Rép. assurée. **Thierry LAMBRECHTS, 106, av. Bois-Soleil, 1950 Kraainem (Belgique). Tél. : (02) 73.18.527.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux tous pays. Rép. assurée. Env. vos listes. **STYL-BOUTIQUE, Patrick MILARCZYK, 19, rue de Marchienne, 6040 Charlerot (Belgique).**

Cherche sur STE : Nil dieu vivant, UMS, UMS SC disk 1 et 2. **Philippe MICHELER, Marolles, 49140 Seiches. Tél. : 41.76.99.46. Cause perte recherche doc. Seka assembleur. Ech. jeux, démos, slides et util. sur A500. Rép. assurée. Stéphane LEFEBVRE, 29, rue Gambetta, 59269 Artres. Tél. : 27.27.10.65.**

Ech. jeux sur Amiga. Rép. 100 %. Possède Drivin force, Double dragon 2, Continental circus, Chase HQ, Cabal. Envoyez vos listes. **Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 l'Arbret. Tél. : 21.48.28.29.**

Cherche trucs et astuces pour jeux de rôles, simulations, wargames sur IBM PC. **François PERIN, 51, bd Albert-ler, 4400 Herstal (Belgique).**

PC cherche contacts pour éch. jeux France et monde. Possède liste except. Débutants s'abst. Env. listes. **Mierryck MLORTAUD, 11, allée Garcia-Lorca, 49240 Avrille.**

Ech. ou vends jeux sur Amiga. Rép. assurée à 100 %. **Laurent HAAG, BP234, 88006 Epinal.**

Ech., vends jeux (dont news) sur 520 ST. **Jean MIRANDA, 88, rue des Chevrottes, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.40.67.87.**

Vds, éch., jeux ST. Recherche news. Poss. Ninja warriors, Nord et sud, Chase HQ, Sherman M4, Beach volley. **David BERNHARD, 117, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.06.24.79.**

Ech. ou vends jeux util. et autres sur AMiga. Débutants acceptés. Rép. assurée. **Loïc JEGARD, 3, rue d'Alembert, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.29.01.**

Ech. jeux sur C64 nouveautés (Double dragon II, Forgotten worlds, New Zealand story, Dragon Ninja, Ghoul'n'ghosts, etc. **Benjamin GUIRAUD, 7, rue Jeanne-d'Arc, 57140 Plesnois. Tél. : 87.32.37.02 20 h.**

Ech. jeux sur Amiga 500. Espère contacts cools et rapides. A bientôt. Vds consoles Séga (1 manette) + 6 jeux + phaser : 1 00 F. **Christophe GRANGER, 8, rue des fauvettes, 80330 Cogny. Tél. : 22.47.19.29.**

Cherche contacts sympas pour éch. sur M06 Thomson (K7). Env. listes. Pas sérieux s'abst. Vends console Vectrex + jeux + man. 800 F. **él SANQUER, 43, rue Jean-XXIII, 12000 Rodez.**

PC AT 5 1/4, cherche contacts sérieux, sympas et durables. Rép. assurée. **Johan GUILLAUME, rue des Dailles, 9, 1950 Sion, Suisse.**

Rech. coders région Metz et alentours. Cherche démo. Slide bien de chez nous sur Amiga. In : le super mag. est disponible 10 F en timbres. 1 et 2. **Joseph DIASIO, Quartier Mermoz, bât. D, n° 2, 54240 Jœuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Ech. jeux sur Amiga. Possède TV sport, Basketball, et plein d'autres. Salut à Bobbio, Versini, Chapuis... **Xuor RETAUX, restaurant « Le Globe », 26150 Die.**

Amigamaniac ayant soif de news recherche dévoreur de news pour éch. Envoyer liste, Rép. assurée. (Uniquement Belgique). **Alain PIERRARD, rue de l'Embarcadère, 1, 6810 Chiny (Belgique).**

C64/disk cherche contacts. Possède Great courts, P47, Rainbow island, Black tiger, etc. Rech. power cartridge 150 F max. Vds jeux K7 ! **Fabrice LERAY, 20, av. du Parc du Grand Blottereau, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.94.61.**

Atari STF SF cherche contacts pur éch. news. Rép. assurée. **Arnaud BILY, La Touche Epiniac, 95120 Dol-de-Bretagne. Tél. : 99.88.07.31 17 h.**

Salut ! Cherche contacts sérieux pour 520 STF. Possède nbrx jeux (Fighter Bombers), Rép. 100 %. Autres jeux : Tetri XII, Sufflepuck cafe, etc. **Fabien MOURTON, 16, av. de Dolhain, 54150 Briey-Lantefontaine. Tél. : 82.46.07.92.**

Cherche contacts sur 520 STF. Poss. nbrx news (300 isks). rép. assurées 100 %. Je compte sur vous. **Frédéric SABATIER, Izaourt, 65370 Loures-Barousse. Tél. : 62.99.28.47.**

Ech. jeux sur Amiga. Env. listes. Rép. assurée. **Arnaud RIESS, 13, rue de la Croix-Sainte-Agathe, 54870 Ugny.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga, région bordelaise uniquement. Poss. Xenon II, Test drive II, Great courts, F18, Afterburner II, etc. **Merci. Stéphane FRAIZ, 7, rue Paul-Doumer, Les Pradères, 33160 Médard-en-Jalle. Tél. : 56.05.74.22.**

Ech./vends news sur Amiga 500. Poss. P47, Dyter 07 et d'autres. envoyez listes. **Richard FANCELLI, 4, av. Foch, 45170 Neuville-aux-Bois. Tél. : 38.75.51.73.**

Amiga 500 éch. jeux, utils, astuces. Vds Bomber, Great court, Wildstreets, 150 F chaque. Bon état. Possède news. **Francis MARÇON, bât. Tapoze, Appt. 44, Mouzimpré, 54270 Esseyles-Nancy. Tél. : 83.21.45.86.**

A500 cherche contacts région du mans. Accepte tout le monde. Jeux, util. Je possède quelques softs (possesseur récent). **Philippe GAUTHIER, 37, rue de Carnac, 72190 Coulaines. Tél. : 43.76.83.23.**

Rech. contacts sur Amiga sérieux et durables pour éch. softs, idées, trucs, etc. Rép. assurée. Env. listes. **Pascal RENAULT, 9, rue Julien-Heulot, 94500 Champigny-Marne. Tél. : 48.80.01.52.**

C64 disk contact sérieux et durable. rép. assurée à tous ceux qui habitent Paris. **Nicolo LEDENIUS, 90, rue des Vignoles, 75020 Paris. Tél. : 43.67.24.86.**

Ech. jeux sur Amiga. Rech. surtout news, avec contacts très sérieux, si poss. sur le 06. **Christian COUGNAUD, 42, av. Docteur-Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29.**

Amiga/PC cherche correspondants en vue d'éch. durables. Env. vos listes. Rép. assurée. **Frédéric LIENARD, 15, hameau de la Forêt, 88190 Golbey.**

Cherche contacts sur Atari 520 STE, jeux et util. Sérieux, rapides, durables. Débutants acceptés. Toutes régions. Thank you ! **Julien GILLE, 14, Grande-Rue, 54170 Allain. Tél. : 83.52.82.21 après 17 h.**

Ech. ou vends à bas prix jeux sur Nintendo (Zelda, Mach rider, Rap racer, Pro wresling, Ghost'n goblins, etc.). **Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

Ech. jeux sur Atari STE. Poss. Great courts, D. dragon II, Mindwinter, Interphase, etc. Tél. ou env. liste. rép. assurée. **Bernard FOURNIER, 7, rue du Chanoine-Dionneau, 49130 Les-Ponts,de-Cé. Tél. : 21.44.83.39.**

Amiga 500 éch. jeux et util. Cherche doc D R T-Video Titles, Excellence. Fanas de musique et vidéo bienvenue à tous. A bientôt. **Luc ETIEN, Montagne de St-Job, 9, 1180 Bruxelles, Belgique. Tél. : 02/375.69.66.**

CPC 6128 ch. contacts sérieux et sympa. **Dominique DELEMME, 29, rue Jean-Baptiste Carpeaux, 59500 Douai. Tél. : 27.97.60.67.**

Cherche contacts durables dans toute la France. rech. éditeur d'assembleur « profimat », par exemple. Soyez très rapide. **Stéphane LAJANTE, rue Jules-Ferry, 36270 Eguzon. Tél. : 54.47.45.23 après 18 h.**

Vds ou éch. pour Atari 520 ST et Amaga : Tennis cup, Ivance, F-29, Cabal, Fred, Ghost'n gobblins, Crack down, etc. **Manuel KOCINBUISKA, 31, rue Isidore-François, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.41.05.**

Ech. super news sur Commodore 64 et rech. débutants sur A500. Ecrivez nbrx + listes. rép. assurée à 200 %. **Thierry GUEUDET, 1, square Charles-Gounod, 60200 Compiègne.**

PC recherche jeux + util. Poss, nbrx util. pro. Ttes régions, préf. 38. Déb. s'abst. **Hervé SERVY, rue Claude-Rochas, 38510 Morestel. Tél. : 74.33.04.90 après 17 h sauf w.e.**

Apple 2E, 2+, 2C : éch. nbrx log. Contacts sympas et sérieux. Cherche urgent Prince of Persia. Env. liste si poss. **Antoine CARLIER, 16, square du Docteur-Courcous, 93260 Les-Lilas.**

Ech. jeux sur Atari ST(E). **Jean-Baptiste BOCQUET, 16, rue Julien-David, 85400 Luçon. Tél. : 51.27.95.47 après 19 h 15.**

Cherche contact sérieux sur STF pour éch. jeux, util, et autres. Réponse assurée. Envoyer liste. **Claude EICHINGER, 1, rue de Bruges, 68110 Illzach.**

Ech. et vends toutes news sur C64. **PatricK COIN, 54, rue du franceville, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.16.66.**

Vds/éch. ou ach. jeux pour PC Engine NEC. **Michel CHARRASSE, 2, rue André-Nier, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.80.00.**

Cherche contacts sympa sur Amiga pour éch. jeux. env. liste. rép. assurée. **Thierry BELIM-KADEO, 85, rue Ernest-Patas-d'Illiers, 45160 Olivet. Tél. : 38.63.41.08.**

Cherche personnes pouvant m'initier à l'assembleur sur Amiga par correspondance. **Marc ZIMMERT, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal.**

Éch. mes deux jeux Alex kidd 3 et Wonderboy monster land, contre Dynamite dux, Psycho Fox, ou Wonderboy 3. Région parisienne. **Robert SANCHEZ, 150, rue du Temple, 75003 Paris. Tél. : 48.87.61.45.**

Cherche contacts sérieux et durables sur 520 STF. **Fabien GARCIN, 31, av. des Martyrs, 95400 Veynes. Tél. : 92.57.20.46.**

Cherche contact cool et rapide sur 520 STF. rép. immédiate assurée dans toute la France. Cherche drive externe pas cher pour ma bécanne. **Stéphane et Boboz, KINTZ, Le Bourg Auvilliers, 45270 Bellegarde. Tél. : 38.96.35.58.**

Amiga 500 ch. contact sérieux, cool, pour éch. Env. liste. Rép. assurée. Ch. contact pour éch. Missions créé sur simu Fighter Bomber. Pas sérieux s'abst. **Philippe RAMPILLON, rue Lafayette, Les Cadrières M., 54320 Maxeville.**

Ech. ou vds balance of power 90 (104 OST) original contre UMS Populus Chaos strikes Indiana Jones Strider ou Barbarian II (AT 520 ST). **Pascal ELART, 7, place de l'Horloge, 14200 Herouville-St-Clair. Tél. : 31.44.74.04.**

Cherche contacts sérieux sur Atari ST. Rép. assurée à 100 %. env. liste + timbre pour rép. A bientôt ! **Christophe GOMEZ, 54, rue du Pré-en-Eau, 78120 Rambouillet.**

Atari ST cherche contacts sérieux, sympas et rapides. Réponse assurée par lettre ou tél. pour toutes régions. (Ech. et programmation). **Cyril BRIAND, 27680 Trouville-la-Haule. Tél. : 32.57.48.22.**

Réalise et vds intros sur C64. Ech. ou vds jeux et util. Ch. util. et dompub sur A500. Vds CBS Coleco + K7 (TBE). Ch. PAO puissant/A500. **David MARTENS, 2, rue des Bleuets, 59770 Marly.**

PC cherche contacts sur XT ou AT pour éch. jeux et util. Rép. assurée même pour l'étranger. **Renaud SEGERS, rue Bois-Ste-Mariel, 181, 5700 Auvelais (Belgique).**

Ech. jeux A500. Poss. Chase HQ, Cabal, Squadron, Bomber, etc. Cherche également GFA basic + notice si poss. Rép. assurée. **Stéphane SCHMITZ, rue des Vergers, 6 B, 4801 Stembert (Belgique).**

Rech. tous contacts sur Amiga 500 région Isère, Rhône, Ardèche, Savoie, Hte Savoie, Ain, Drôme. Privilégie util. **Eric TEYSSANDIER, 12, bd Vincent-Scotto, 38300 BOURGOIN. Tél. : 74.28.44.54.**

Rech. contacts sympas et durables si poss. pour STF, STE, Méga. Vds pour CBM 64 : monit. 1901 haute résolution, 1 300 F. A déb. Bye Bye ! **Pascal DECEAU, 74, allée des Guerlettes, Les Escardines, 62215 Dye-Plage. Tél. : 21.35.87.02.**

Ech. ou vds nouveautés sur Atari ST et Amiga (Dragons Lair 2, Tennis cup, Infestations, etc.). Vds Hardcopieur : 800 F, Trackmaster : 800 F. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Atari ST cherche contacts sérieux, sympas et honnêtes. rép. assurée. Vds jeux pour C64 (Paradroid, Racing destruct, GI Joe, etc.). **Chris DELCOURT, 19, rue Maréchal-Leclerc, 59880 St-Saulve.**

Graphiste cherche programmeurs sur Atari 520 ST et Amiga 500 pour éventuellement création jeu. **Pascal EXPOSITO, 34-36, rue Deguingand, 92300 Levallois. Tél. : 47.37.80.85.**

Cherche contacts sur STF (520, 1040) pour éch. durables et sérieux. Env.-moi vos listes. **Jérôme CORDIER, 4,rue Ingletrans, Avesnelles, 59440 Avesnes/Helpe. Tél. : 27.61.10.61.**

Cherche contacts sur Amiga. Appelez-moi nombreux. Possède news. J'acdepte tout le monde, même les débutants. **Bertrand MORTIER, 60, rue Camille-Desmoulins, 59124 Escaudian. Tél. : 27.31.29.66.**

Poss. 1040 STF, désire faire des éch. en vue de contacts durables (poss. Great courts, Kick off pro, etc.). env. listes. rép. assurée. **Gilles TRICOTTEUX, 64, rue de Pont-sur-Sambre, 59570 La Longueville. Tél. : 27.66.06.64.**

Vds dompub, vds disq. 3 p. 1/2 : 5,50 F, 5 p. 1/4 : 2,50 F. Ech. util., jeux, sur Atari ST. Env. vos listes. Rép. assurée. **Nordine TERAI, 134 bis, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 48.75.32.50.**

Ech. jeux/démos sur C64 (disk/K7). Loire-Atlantique si poss. **Vonnic BULTEAU, 55,rue des Naudières, 44400 Rezé. Tél. : 40.75.53.55 après 20 h.**

Ech. jeux orig. sur ST et CPC contre lect. 5 1/4 Oceanic sur ST. Vds jeux sur Atari ST à des prix défiant toute concurrence... **Gil CABOUILLET, Villeneuve-de-Vals, 26240 St-Vallier. Tél. : 75.03.21.68.**

Ech. news sur Amiga, nbrx log. (récents : Overlander, Zirak, Puffy, Krypton eggs, etc.). Rép. assurée. Salut ! **Pierre GATINAUD, 218, av. Jean-Guiton, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.43.12.57.**

Cherche contacts durables et sérieux pour éch, de progr. sur Commodore 64 (disq.). **Thierry VINCENT, 16, rue du Moronval, 25410 Saint-Vit. Tél. : 81.55.16.06.**

Cherche contact Amiga, près de Vienne ou Pelussin. Envoyer liste. Rép. assurée. **Jérôme LANDY, Hôtel du Parc, 42520 Maclas. Tél. : 74.87.38.06.**

Je cherche des possesseurs de Larry (2 et 3) contre des jeux que j'aime. Tél. ou env. listes. Merci. **Nicolas TERBACH, 10, rue Henri-Martin, Colombes. Tél. : 47.85.27.19.**

Amigaman cherche contacts. Rech. programmeur, dessinateurs, musicien, pour créer démos (only démo). **Tél. 94.65.25.66 après 17 h, Bruno FIOCH.** Vds aussi 464 CPC : 900 F + 50 jeux. **Tél. 94.65.60.64 Alex.**

Cherche contact sérieux pour éch. sur 520 STF. Niçois si possible ! Etudie toute propos. Env. liste. Rép. assurée. **Thierry-Hollis, FABRO, 149, bd Madeleine, Bloc A, 06000 Nice.**

Cherche contacts sur Spectrum 48/128 pour éch. programmes récents. Env. votre liste. Rép. assurée. **Yannick RUFFEL, 31, rue de la marinett, 7301 Wasmuel (Belgique). Tél. : 65.77.70.22.**

Ch. contacts programmant en C et/ou avec l'interpréteur C pour éch. trucs, idées, routines... **Etienne SOBOLE, Les Prielles, 21490 Clenay. Tél. : 80.23.23.55.**

Amiga 500 rech. contacts amicaux et vends The Games Summer Edition : 200 F, orig., avec notice et boîte d'orig. **Loïc CHARPENTIER, 27, av. dcu Gal-de-Gaulle, Bte 12, 77210 Avon. Tél. : 60.72.24.49.**

Cherche contact sérieux sur ST. Rép. assurée. Env. listes. Poss. nbrx news. **Yannick HANON, 18, rue Belle-Vue, 59132 Trelon. Tél. : 27.59.72.75.**

Ech. et vends news sur Amiga 500. **Mathieu FIRMERY, 16,rue Docteur-Schweitzer, 57100 Thionville. Tél. : 82.88.46.06.**

Rech. contacts sympas et durables pour éch. jeux sur Atari ST. Rép. assurée. **Fabrice KIEFFER, 19, rue de Sarraguemines, 57460 Behren-les-Forbach. Tél. : 87.87.31.49.**

Ech. monit. 1084S stéréo contre monit. Philips ou Atari muni d'une prise Péritel, de moins d'1 an. Cherche contact sur Mégadrive. **Hassan. Tél. : 47.56.90.78 après 18 h.**

Ech. tout jeux sur ST (news, anciens), surtout news. Achète aussi toutes dernières news ST. **Antoine AINS, 82, rue Pierre-Brossolette, 92320 Chatillon. Tél. : 46.45.56.26.**

Cherche contacts France ou étranger pour éch. jeux sur Amiga + cherche extension de mém. à 1 méga pour Amiga 1000. URGENT ! **David PORCINO, 39, rue Henri-Tasso, 13002 Marseille. Tél. : 91.56.60.72.**

Amigaiste éch. orig. Sim City, Populous + Promised land + Docs orig. en Fra. Cherche Dungeon master, Oil impérium ou Simul-Eco-Stra. Faire offre. **Thierry TRICHET, 160, rés. Bonnier-de-la-Mosson, 34080 Montpellier. Tél. : 67.40.36.34.**

Atari ST cherche contacts pour très nbrx éch. Poss. nouveautés. env. listes. Toute proposition sera étudiée. Rép. assurée. **Jean-Patrice, LATOUR, 12, rue des Prés-de-la-Comtesse, 77160 Provins. Tél. : 64.08.90.23.**

Cherche programmeurs en turbo Pascal V5.0 et 3.2 et début. en assembleur sur PC, ainsi que pour éch. de jeux. Rép. assurée. **Sébastien GELLENONCOURT, CHEMIN DU Biolley, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.33.54.**

Cherche corresp. pur éch. jeux sur Commodore 64. Poss. Mic Soccer, Cabal, Kick off, Test drive, etc. **Laurent BONVIN, Les Papillons, 3962 Montana (Suisse). Tél. : 41.39.91.**

Avide de tous jeux et log, éch. sur PC 5?1/4. Possède GP Circuit, Speed ball, Double dragon II, Falcon, etc. Env. liste, rép. assurée. **Cyrille AST, 63 A, Grane'Rue Husseren-Wesserling, 68470 Wesserling. Tél. : 89.38.79.87.**

Ech. jeux A500. Contact sérieux et durable. Déb. bienvenu. Env. liste. Rép. assurée. Ciao ! **David VERCELLONI, 18, rue du Chemin-de-Fer, 83200 Toulon. Tél. : 94.24.07.65.**

Cherche contact sur Atari 520 STF. Pas sérieux s'abstenir. **Valérie HOURQUIN, av. des Cannes, Les Floralies, Ent. Les Narcisses, 06220 Vallauris.**

Ehc. jeux et util. sur 520 STF (poss. Silworm, Stuncar, etc.). Rép. assurée. **Thierry GUERIN, 5, rue du Montquignon, 78124 Montainville. Tél. : 30.90.93.48.**

Ech. sur 1040 STF démos (Scroll + musiques), Hot-news. Rép. assurée si liste intéressante. Merci. **Jean-Luc JOURDAIN, 14,av. du 15-Août-1944, Marboue, 28200 Chateaudun.**

Ch. contact sur Atari STF. Poss. Xénon 2, Skrol, Ghouls & Ghosts, etc. Pas sérieux s'abst. Rép. assurée. **Gilles LE BELLEC, ch. de St-Barbe, 56320 Le-Faouët. Tél. : 97.23.01.40.**

PC IBM cherche contacts pour éch. jeux. Poss. Double Dragon 2, Zac Mac Kracken. Populous, Sherman, etc. **Mickaël FRANÇOIS, 4, rue des Peupliers, Maizièrs, 54550 Pt-St-Vincent. Tél. : 83.52.75.85.**

Cherche contacts sur Atari ST. Env. listes. Cherche progs PC et Mac sous émulateur. **Dominique PAGE, 11, rue de Kerargroas, 29200 Brest.**

Déb. Amia cherche rapide et sérieux pour éch. jeux et util. Cherche émul. ST. C64, PC, etc. **Geoffroy DECHANGY, BP 51, 77482 Provins.**

Rech. démos Amiga (musique, digit.). Env. liste des nouveautés. Vds orig. 150 F pièce. Explora 2, Falcon, Seuck, Inoy. **Christophe DE ZAN, Aiton-Le-Plan, 73220 Aiguebelle.**

Atari 520 STF ch. contacts sérieux et durables. Ch. surtout simulation et aventure. Rép. rapide et assurée. **Nicolas EMERY, 21, route de Torigny, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.57.26.37.**

Ech. console Séga + 2 manettes + 5 jeux + console Atari XE avec 2 manettes et 4 jeux + le pistolet contre Atari 520 ST, ou vends le tout 2 100 F (val. 3 400 F). **David BENAHMOU, 14, rue du Clos, 75020 Paris.**

Amiga 500 cherche contacts sur Paris. **Philippe. Tél. : 45.25.55.73.**

Atari cherche contact cool et sérieux pour éch. démos,jeux, util. Contact rapide et sérieux. Salut ! **J.-Philippe CHEBRE, 2, imp. du Chanteur-Paulus, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.10.27.**

Ech. jeux et util. sur 520 STF (début. acceptés). **David GALLET, 11, rue Notre-Dame, 62120 Aire-sur-la-Lys. Tél. : 21.39.06.81 w.e.**

Atari ST cherche contacts rapides et durables en France ou à l'étranger. Poss. logiciels récents, jeux ou util. Env. listes. **Valérie CLICHAMP, 11, rue Léon-Blum, 94270 Kremlin-Bicêtre. NE PAS TELEPHONER !**

Ech. jeux pour mon A 500. **Philippe BILLAUDOT, rue du Gal-Stirn, 67190 Mutzig.**

Cherche contacts sur Amiga pour échanger jeux. Rapide et sérieux. Env. listes. Rép. garantie. Rech. des nouveautés. **Pierre GUILLAUME, 40, rue du maréchal-Leclerc, 60860 St-Omer-en-Chaussée.**

Ech. jeux sur Amiga. Rech. doc. jeux également. env. liste ou tél. Rép. assurée. **Patrice REMETTEUR, 4, rue des Lilas, 67117 Ittenheim. Tél. : 88.69.08.78.**

Ech. log. de jeux sur ST. rép. 100 % si liste jointe. Ech., ach., jeux et hard sur 800 XL. Salut à tous. A bientôt. **Ludovic DEBOVES, 7, bd Charles-de-Gaulle, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.66.11.**

Ech., achat, vente, news et démos dans la région de Creil, Chantilly ou autres. **Laurent FEDORENKO, 20,rue Victor-Hugo, 60100 Creil. Tél. : 44.24.60.32.**

Ach., vends. éch. jeux sur Atari 520 STE. Poss. Twinworld, RVF Honda, Robocop, Ninja Warriors. **Etienne OUVRY, 76130 Hermaville. Tél. : 35.83.20.46.**

Salut à tous. Groupe ayant un bon niveau graphique, ayant l'intention de faire mieux (Amiga), cherche bon coder pour créer démos. **Ludovic LAMBERT, 89, rue des gardes, 63800 Cournon. Tél. : 73.84.53.05.**

PC compatible cherche contacts pour éch. jeux et util. Rech. par ex. : Everlock, Evertrack, Wargames, etc. **Jérôme PANTALACCI, 11, rue des Ecuyers, 78100 Saint-Germain-en-Laye.**

Salut ! Fan du ST cherche contact sérieux pour relation amicale et échange de jeux, news & oldies dans le Var. Rép. assurée. Ecrivez-vite ! **Philippe SEBIHI, 445, quartier Saint-Hermentaire, 83300 Draguignan.**

Débutant cherche contact sérieux. Env. Liste. Pour 520 STF simple face. **Cyril DELORME, 3, rue Auguste-Delaune, 94110 Arcueil. Tél. : 46.64.22.59.**

Construis base de données sur super base pro III. Etudie toute prop. Ech. util., jeux, sur Atari ST. Envoyez listes rapid. Rép. assurée. **Nordine TERAÏ, 134 bis, rue de Charenton, 75002 Paris. Tél. : 48.75.32.50.**

C64 éch. prog. sur disk. Contact sérieux et honnête exigé. **Dominique ENGEL, 60, rue Jacques-Kable, 67000 Strasbourg.**

Ech. util. sur Atari ST. Pas sérieux s'abst. Envoyer liste ou contacter tél après 18 h. **Karnik SUSANYAN, 18, quai J.-B. Clément, 121/A, 91140 Alfortville. Tél. : 48.93.37.99.**

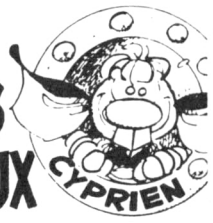
Débutant sur Amiga cherche contact pour éch. jeux :/ poss. Dragon Ninja, Kick off, Speedball et Copieur. Env. liste, même petite. **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.44.55.81.**

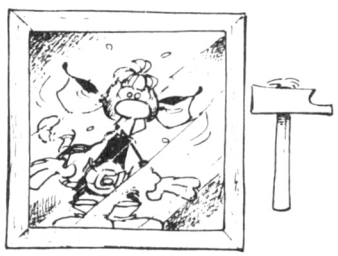
Ech. Log. ou tuil. sur Amiga 500. Env. liste SVP. **Hubert CHAS, Collège Cevenol, Clos Gentil, 43400 Le Chambon-sur-Lignon. Tél. : 47.22.91.36.**

Amiga cherche contacts pour éch. jeux. Rép. assurée. **Fabrice ZECCHIN, rue du Bourg, 97, 1920 Martigny (Suisse). Tél. : 026.22.42.74.**

Cherche contact sur Atari 520 STF pour éch. log. Rech. New Zeland Story. **Laurent GUERLAIN, 190, rue Saint-Pierre, 62800 Lievin. Tél. : 21.28.10.43.**

LES BONS TUYAUX





VIE SUPPLÉMENTAIRE

BRISEZ LA GLACE EN CAS D'URGENCE

THE TOYOTTES

CLUBS

A Marseille, le Club Tigre 13 attend tous les fanas d'Amiga, ST, PC. Consulter son serveur Minitel. **TIGRE 13 (Association), 1, rue Bendetti, 13008 Marseille. Tél. : 91.78.84.81.**

Lisez Amson mag !!! le super fanzine des 8/16 bits et des consoles. 1 numéro contre 1 timbre. Bimestriel. **AMSON MAGAZINE, 7, rue Dom-Mocquereau, 49280 La Tessoualle. Tél. : 41.56.35.60.**

Atari-Club : nbrx services. Fanzine mensuel en PAO, log., domaine public, etc. Pour plus d'informations, écrire et joindre 2 timbres. **ATARI CLUB, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.**

Fonde club ST(E) sur Paris uniquement. **Jérôme KUGEL, 31, rue Louis-Blanc, 75010 Paris. Tél. : 42.01.65.04 du lundi au jeudi, après 18 h.**

Vous possédez un Amiga ? Vous possédez un Minitel ? Alors retenez bien ce code : 3614 CHEZ*AMIGAMAN. A bientôt ! (But non lucratif...). **Stéphane DERONE, 13, av. Jean-Jaurès, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.00.83.**

Club Nintendo. Test contact + fanzine mensuel. Le club possède des contacts à l'étranger. Toute solution de jeu ! **Laurent BRINON, 32 bis, route de paris, 29600 Morlaix.**

16/32 news, le fanzine fait pour les fous de l'Amiga et du ST. Si vous êtes branché, n'hésitez pas ! 5 F le n° ou 50 F l'abonnement ! **David LAURENT, 48, allée Georges-Allain, 76620 Le Havre. Tél. : 35.46.65.34.**

Cherche idées et volontaires en vue de la création d'un club Amiga à Lausanne. Ech./vds/achète logi. Amiga. Ne pas téléphoner. Rép. assurée. **Malix HAMMOUTENE, CH. Libellules 2 bis, 1010 Lausanne Vaud, Suisse.**

Vds Débutants ou autres écrivez-nous et vous allez peut-être pouvoir bénéficier des nombreux avantages proposés par notre Amiga club. **Thierry BINGOL, 8,**

rue Grange-Lévrier, 1220 Les Avanchets, Genève, Suisse. Tél. : 7.97.02.45.

Pour résoudre vos problèmes hard, extension, périphériques, compatibilité, connection. **Jean HALMIE, 25, rue Chérêt, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.98.56.**

Puis-je avoir le code de Navy Moves II sur Atari 520 STF ? **Cédric MARINI, 14, rue des Cyclamens, 10150 Pont-Ste-Marie.**

Zarbi Art Design cherche programmeurs sur Amiga : bon niveau requis ! Faisons graphs, musiques pour groupes, sociétés d'édition... A bientôt. **Yannick MENECEUR, 5, rue de Provence, 31770 Colomiers.**

ATTENTION ! Je cherche club ou contacts pour Atari 520 ST. Envoyer listes (même petites). Accepte toutes les propositions. Réponse assurée. **Emmanuel JOUBAUD, SP 69 574, France Armées.**

Cherche programmes de jeux gratuits à taper sur Amstrad CPC 6128. Ecrire. **Mathieu LANDIER, Sigogne, Le Bourg, 16200 Jarnac.**

Transcom, club C64, cherche nouveaux membres, motivés et entreprenants. Echange, meeting, et nous produisons un magazine international... **TRANSCOM, B 143, 7700 Mouscron 1, Belgique.**

Vous avez un Amiga, et bien n'hésitez plus, prenez contact avec le B.S.G. Réponse assurée. Liste si possible. **BYLLTEXT, Aisomont 32, 4980 Trois-Ponts, Belgique. Tél. : (19.32) 80.86.25.15.**

Vds Club ST uniquement pour débutants. Echange de jeux (Wild streets, DD2, etc.). **Nicolas CANOUET, chemin des Nauzes, 81370 Saint-Sulpice. Tél. : 63.40.09.62.**

Les Ricks Dangerous. Réponse à The Killer (n° 76). Il faut sauter avec des élans et ne pas s'arrêter de sauter. **Cédric VIAU, quartier du Puy, 84210 Pernes-les-Fontaines. Tél. : 90.66.51.53.**

Atariste isolé achète livres ou cours sur pratique des protections des softs. Curiosité intellectuelle d'autodidacte inassouvie. Merci ! **Bernard VAN HAECKE, 02140 Landouzy-la-Ville. Tél. : 23.98.43.21.**

Si vous cherchez un service Miniel consacré à l'Amstrad CPC, ne cherchez plus ! **AMSTRAD TEL+, LE SERVEUR DU CPC, 10, rue Daubigny, 95300 PONTOISE. Tél. : 34.22.09.22 24 h/24.**

Ouverture d'un club Nintendo avec truc, astuce, magazine, etc. **Fabrice LEBRUN, 10, rue du Château Travecy, 02800 La Fère. Tél. : 23.56.38.62.**

Le Club BSG ouvre ses portes à tous les Amigafans du monde entier, Envoyez 1 disk pour le catalogue, Réponse assurée à tous. Salut ! **CLUB BSG, av. Beine-Astrod 108, 4802 Heusy-Verviers (Belgique).**

Recherche pour Atari STF, Amia, Amstrad CPC, listings programmes divers, bidouilles, solutions jeux, etc. **Christian PARIS-CADET, 93, cours 1mile-Zola, 69100 Villeurbanne.**

Achète, éch. et vends plus de 300 log. orig. pour MSX1 et MSX2. Documentation complète et gratuite sur dimple demande. **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Méga club C64 et PC cherche des contacts dans toute la Belgique et toute la France. rép. assurée. Déb. acceptés. Répondez vite ! **Benoît MOULIN ou Stéphane LIUZZI, 114, rue Louis-Caty, 73000 Quaregnon (Belgique) ou au n° 85 même adresse.**

Cherche contacts sur Amiga 500. Espère contacts cools et rapides. A bientôt ! **Christophe GRANGER, 8, rue des fauvettes, Cagny, 80330 Longueau. Tél. : 22.47.19.29.**

La super disquette Amstrad avec 38 prog. super déments est là. Pour seulement 30 F (envoyez disquette). Pour doc, envoyer 1 timbre 2,30 F. **Alexandre PUY, 39, rue de Vesoul, 25000 Besançon. Tél. : 81.50.49.66 après 18 h.**

Club Atari éch./vds, nbrx news et autres, à des prix géniaux. Faites partie du club. Adhésion 10 F. Un jeu gratuit à ceux qui nous écrivent. **CLUB ATARI, Arnaud BELLINI, 3, rue de la Tuillerie, 58130 Guerigny.**

Club Amiga, cool, 80 F/mois + création de démos ! Venez nbrx ! **Sébastien FOURCAULT, 5, rue des Charmilles, 25150 Pont-de-Roise. Tél. : 81.92.27.04 le soir.**

Possédant une console NIntendo, je rech. un club sur Angers, éch. Gun smoke, Kunf fu, Mach rider. Contacts sérieux. Rép. assurée si sérieux. **Thierry JOUIN, cité du Bourg-la-Croix, bât. « Les Orangers », 49000 Angers.**

Vds Dom-pub sur Amiga (joindre 1 timbre). Vds West-Phaser pour 300 F. Rech. contacts en assembleur. Rech. lecteur 5 p. 1/4 pour 1 000 F. **DMAMIGA, 6, rue Jules-Ferry, 16400 La Couronne.**

Cherche contact Amiga rapide sympa. (Cherche Millenium 2.2). Rép. assurée. **Xavier DUHAMEL, 12, rue de l'Amiral-Mouchez, 75014 Paris.**

Pour des contacts internat., réduc., aide, dom-pub, bulletin d'info... Quel que soit votre micro. Doc. contre env. timbrée. **C.M.O.S. (Centre Mondial des Ordinateurs Solitaires), BP 157, 93163 Noisy-le-Grand Cédex.**

Dans le catalogue Dompubs du Club IFA, vous trouverez les meilleurs Dompubs pour ST et Comp. PC. **INTERNATIONALE FREEWARE ASSOC., 59680 Cerfontaine.**

Le MSX MAster Club : toujours et encore plus de superbes news originales pour votre MSX1-2-2+ ! Doc. sur simple demande. **MSX MASTER CLUB, 7, rue des Iris, 62119 Dourges. Tél. : 21.75.44.28.**

Club Fox sur Amiga éch. sources assembleur sur Séga dans toute la France. Nous en possédons beaucoup, et cherchons un musicien. **Pascal ROY, 505, square Zamenhof, 73000 Chambéry-le-Haut. Tél. : 79.85.05.54.**

Club Amiga : toutes les nouveautés avant les autres pour presque rien ! (France et Europe). Pour de plus amples informations, écrire. **AMIGA-CLUB, av. des Clos 4 B, 1348 Louvain-la-Neuve (Belgique).**

Club Amiga-First, éch. + vente de log. (Slide show, jeux, util.). Disks viers et matériel à bas prix. **AMIGA FIRST, Case postale 25, CH-1216 Cointrin, Genève, Suisse.**

Satriani's Club recherche nouveaux membres sur CBM 64 + Atari ST : vente, éch. Poss. nbrx jeux. **SATRIANI'S CLUB, 34, imp. des Bleuets, 62127 Monchy-Breton. Tél. : 21.03.44.07.**

VENTES

COMMODORE

Vds Amiga 2000 XT nouvelle vers. B + disks 3'1/2, 5'1/4, dur 20 M + mon. 1081 coul. + joyst., souris, tapis + nbrx log. /Amiga, IBM). 20 000 F. **Franck MAMECIER, 98 bis, av. Albert-Petit, 92200 Bagneux. Tél. : 45.36.06.73.**

Vds Commodore 128 comprenant écran coul. , clavier, 2 joyst., nbr. disk. jeux. Prix à déb. **Nelly MONTEAU, 3, allée Paryse-Hilsz, Tour 2, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.90.78.**

Vds Amiga 500 + monit. 1084 + 2 joyst., câble, souris, tapis, boîte de rang., nbrx log. (Kick off, Great court, Falcon, etc.) 6 000 F. **Philippe MAGGI, 4, allée Victor-Hugo, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 46.32.83.55.**

Vds Commodore 64 à réviser + câbles + prise Péritel + 100 jeux. Idéal pour s'initier au basic. Prix except. : 600 F. Echange sur Amiga. **Nicolas SEGARD, « La Chevalerie », 37510 Ballanmiré. Tél. : 47.53.29.39.**

Vds lecteur Amiga 1010 état neuf. 650 F. **Patrick TECHER, 14, rue des Chatons, 95270 Luzarches. Tél. : 30.35.02.28.**

Vds C128 + 1541 + power cart. + 1530 + émulateur minitel + compilateur basic + 10 jeux K7 + Floopy de 1 à 12. Le tout 2 000 F. **Pascal ARGANS, B.P. 60, Hôpital Rural, 47500 Fumel. Tél. : 53.71.00.77.**

Vds Amiga 500 garanti jusqu'à nov. 90 + Péritel + 2 joyst. + tapis + souris + 35 jeux + disks vierges. le tout pour 3 200 F. **Nicolas, rue Raffet, 75016 Paris. Tél. : 45.24.07.77 après 21 h.**

Vds Commodore 128D, drive 1571 int. ext. mém. 512 K + souris + accessoires div. + nbrx log. Mode 128/CPM/C64 orig. Le tout 2 500 F. Monit. 1084 2 000 F TBE. **Gérard MONTIGNIES, 71, av. des Lys, 93370 Monifermeil. Tél. : 43.88.00.15.**

Vds C64 new + 1541 + lect. K7 + joyst. + nbrx disk. + jap. + tresse + docs + utils + power + freeze. Le tout 3 500 F. **Hubert CHABRAN, 23, bd Bourdon, 75004 Paris. Tél. : 42.71.37.81.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. Philips HR + joyst. microswitch + nbrx softs util., jeux, manuels. Le tout TBE. 5 000 F. **David ZERBO, 35 bis, rue Roger-Salengro, 93140 Bondy. Tél. : 48.47.97.43.**

ATTENTION ! Vous qui recherchez les dernières nouveautés Amiga : appelez-moi ! Pas ou peu d'échanges ! No losers. **Mister-X. Tél. : 47.31.40.61.**

Vds Amiga 500 + ext. 512 Ko avec horloge + mon. coul. 1084 stéréo + 2 manettes + 1 souris + nbrx jeux et log. 6 000 F. **Bruno VASTA, 10, allée des Iris, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.10.39.**

Vds orig. pour Amiga : Kick off, Ghoul's ghost : 150 F, Dog of war : 100 F, Victory road, Motor massacre : 50 F, After burner : 100 F. **Krim BENNACERI, 1, av. Anna-de-Noailles, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.88.59.**

Vds jeux C64 t Amiga 500 poss., toutes nouveautés (P47, Tennis cup, Fred, Dragon breath, Ferrari formula 1, etc.). Prix modestes. Vive Commodore ! **Jacky ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds A1000 + ext. 256 Ko, TBE : 2 000 F. Programmeurs cherchent graphistes pour réalisation. **Nicolas POUVREAU. Tél. : 46.44.12.73 après 19 h.**

Vds C128 D Commodore, exc. état. 1 950 F. **Giancarlo GALLANI, 10, rue Montera, 75012 Paris. Tél. : 43.42.23.54 après 18 h.**

Vds C64 + 1541 + mon. COUL. Commodore + C2N + expert cartridge + 70 jeux orig. + disks vierges. Aucune vente séparée. Le tout révisé : 4 000 F. URGENT ! **Tél. : 34.85.29.80.**

Vds Amiga 1000 1,5 méga + 720 Ram + ext. 256 Ko + livre + 3 joys. + nbrx jeux + 2 prises et 2 son, etc. Neuf 10/05/89. 3 800 F. **Gregory BARON, 41, Sune 1940 Canal Fort, 78 Poissy. Tél. : 39.74.20.23.**

Vds Amiga pour la Carte extension 68020 + 68881 + 2 méga + 512 Ram + PC format. Neuf 2 ans. Livre + 1 disk. 8 500 F (valeur 13 900 F). Boît. Range Bien. **Grégory LEDEMAT, 32, rue Faidherbe, 78 Houiles. Tél. : 39.74.20.23.**

Vds Amiga 2000 Pal + 3 livres basic + 1 Mo + 1.4 et 4.0 disk + 4 joys + 1 prise son + 1 Mac + 2 vidéo + 1 minitel + 80 jeux + boîte Range V. + Imp. Star NL10 tous V. 8 800 F neuf 2 mois. **Grégory VIVANT, 21, rue Paul-Meyan, « L'Hautil », 78510 Triel/Seine. Tél. : 39.74.20.23.**

Vds Commodore 128 + TV coul. 35 cm (Pal) + drives 1571 + 1530 + nbrx jeux + jooyst + livres + cadeaux + boîte rang. TBE. 4 500 F. **Roy HYPERSIAL, 10, rue Gilbert-de-Voisins, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.32.82.**

Vds pour A500 : Dragons Beath, Budokan, Pipemania, Emotion, 688 Subattack, Player manager, Xenon 2, Ironlord, Chase HQ, Maniac mansion, DP3, Combo racer. **Sébastien BRITSCHU, 9, rue Adélaïde-Lahaye, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.64.42.97.**

Vds pour Amiga un Hidem-Modem 1200 avec prog. Diga + câbles. Val. neuf 500 F, vendu prix honnête 400 F. Etat neuf. Ach. livres assembleur Amiga. **Gabriel MICHELIS, 11, bd de la Cluse, 1205 Genève - Suisse. Tél. : 022.21.12.37 après 18 h.**

Vds C64 + lect. K7 : 500 F, MPS 801 : 500 F, émul. minitel : 200 F, power : 200 F. tabl. graph. : 300 F, 30 disk plein : 150 F, écran mono 80 col. : 600 F, 2 Joyst. : 100 F. **Cyrille SAADA, 14, av. du Général-Manguin, 75016 Paris. Tél. : 42.24.75.25.**

Vds pour C64 K7 orig. 50 F pièce + jeux Séga 150 F pièce : Spy vs Spy, Alex Kid, the lost stars, Ghost house. **Laurent DAGUET, 3, rue Clément-Ader, 94430 Chennevières. Tél. : 45.94.49.75.**

Vds A200 : 7 000 F avec 50 disq. + 1084S : 1 800 F, 2e lect. int. : 800 F, programmeur d'Eprom : 800 F + encodeur Pal-Secam : 800 F. Le tout 10 000 F. **Jean-Charles, région parisienne. Tél. : 48.29.13.49.**

Vds Amiga 500 + monit. 1084 + joyst. + disks (jeux et util.) + livres + revues. Le tout : 5 300 F à déb. (val. 7 490 F). **Cédric BAREYT, 6, av. des Anc. Combattants d'AFN, 93420 Villepinte. Tél. : 43.84.57.20 après 19 h.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + joyst. nbrx log. + revues. Le tout en bon état, pour 2 000 F. **Yann GAGET, 6, rue St-Exupéry, 95210 St-Gratien. Tél. : 39.89.34.35.**

Vds Amiga 500, monit. 1084 ext. ampli Pioneer. Le tout ach. janv. 90, exc. état + 3 joyst. + housse + 10 orig. (Falcon, Kick Off, etc.) + Sart Kit 8 000 F. **Stephen CHOISY, 149, rue du Château-des-Rentiers, 75013 Paris. Tél. : 45.83.71.94.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. + jeux. Bon état prix : 4 500 F. **Jérôme COSTES, 35, chemin du Gô, 81000 Albi. Tél. : 63.60.33.57.**

Amiga vds jeux orig. : Drakken, Budokan, Targhan, Ironlord, Dieu du Nil, etc. Achète également ou éch. **Eric DAUNAY, 11, rue du Sergent-Lebouc, 72000 Le mans. Tél. : 43.24.41.78.**

CONSOLE

Incroyable ! Vds console Sega TBE + emballage + 2 manettes + Out Run 3D + Double Dragon. Valeur : 1 580 F, cédé à 500 F seulement ! Faites vite. **Xavier MERLET, 86, rue du Général-de-Gaulle, 68300 Village-Neuf. Tél. : 89.67.47.03.**

Vds console Sega TBE + 2 joysticks (Speed King) + 16 jeux. Valeur réelle : 6 000 F, vendue 3 500 F. **Alexandre SCHWARTZ, 18, avenue Sully, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.12.15.07.**

Vds console Nintendo + 2 jeux + 2 manettes + pistolet. Valeur : 990 F, vendu 800 F. Jamais servi. **Mohammed SADEGHIN, 2, allée de Pologne, 91300 Massy. Tél. : 69.20.23.71.**



LE FROM

SUIVEZ-LE



Vds console Sega + 18 jeux (California Games, R-Type, Vigilante, Galaxy Force) + 2 Control Pad. Valeur : 4 200 F, vendue 2 600 F. **Alexandre GROSBOIS, 78000 Poissy. Tél. : 39.79.25.01 (le week-end).**

Vds console Sega + Light Phaser + 6 jeux (déc. 89), tout dans boîte origine. 1 500 F. **Alexandre DEGAUEL, 15, rue Pétrus-Moossier, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.76.13.**

Vds console Nintendo + 8 jeux TBE avec tous ses éléments pour 1 200 F. **Albert TRANCHAND, 397, rue Paradis, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.05.03 (le lundi et jeudi).**

Vds ou échanges jeux sur Nintendo (Volleyball, Pro Westling, Zelda, etc.). Prix étant de 150 F à 200 F TBE. **Frédéric LE BARZ, 41, rue de Vaux-la-Reine, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.79.03.**

Vds jeux pour console Sega à 130 F la cartouche : Shinobi et Double Dragon + Wonder Boy in Monsterland : 150 F. Possibilité d'échange. **Yves STECANELLA, pavillon 300, aéroport du Bourget, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.62.52.50.**

Vds pour console Sega jeux de 100 à 200 F (Ciborg Hunter, Lord of the Sword, wonder Boy 2, etc). **Julien HUDBET, 122, bd de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél. : 45.35.46.58 (18 h-20 h).**

Vds console Nintendo + 4 jeux (dont deux sans manuel). Prix : 1 000 F TBE. **Samuel LARNICOL, Cantan-Doc'h 4e A, 22170 Lanrodec. Tél. : 96.46.43.67 (le week-end seulement).**

Vds 17 jeux pour console Sega à l'unité ou le tout. Exemple : Out Run, Captain Silver, California Games, Thunder Blade, After Burner, etc. **Luis GUIMARAES, 8, rue Charles-Perrault, rés. La Plante aux Flamands, 95350 Saint-Brice-sur-Forêt. Tél. : 39.92.11.21.**

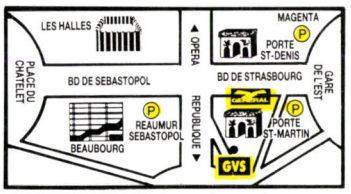
Vds console 8 bits Sega + 1 + jeux (Vigilante, Rastan, Double Dragon, Zillion 2...) en cartouches pour 1 200 F avec en plus un Rapid Fire. **Vincent ARSIGNY, 3, rue des Pervenches, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 46.60.49.98.**

Vds console Sega TBE + 2 manettes Speed King + 2 manettes neuves + Light Phaser (2 jeux) + 20 jeux (Shinobi, D. Dragon, Rocky...) Poss. vente sép. : 3 000 F. **Patrice BINVIGNAT, 2, rue Daubigny, 14113 Villerville. Tél. : 31.87.20.57.**

Vds console Sega + pistolet + Speed King + Controle Stick + Rapide Fire + 15 jeux dont American pro Football, Altered Beast. Le tout : 2 200 F. **Laurent FARR, 12, av. du 18-Avril 1944, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.43.08.01.**

Vds console Nintendo + 4 jeux (bon état + garantie valable 8 mois). Prix : 800 F ou échange contre une console Sega. **Sébastien FOURNIER, 43, rue de Glycines, 69000 Meyzieu. Tél. : 78.31.90.31.**

PARIS

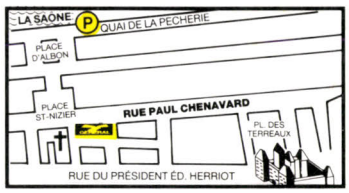


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ **42.06.50.50**
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ **42.06.77.78**
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

GENERAL®

LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON



39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ **72.00.96.96**
Pour tout achat, GVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pecherie
ouvert du mardi au samedi
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

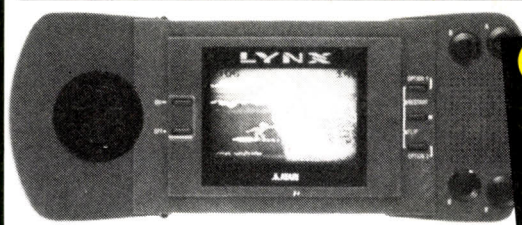
ACHETER CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

DE L'EXTRA-ORDINAIRE CHEZ GENERAL

MONITEUR COULEUR POUR CPC 6128

990F TTC

LA PREMIERE CONSOLE DE JEUX PORTABLE



CONSOLE ATARI LYNX 1790F TTC

DEMONSTRATIONS PERMANENTES AU MAGASIN

CARTOUCHES LYNX DISPONIBLES

GATES OF ZENDOCOM	290F	CHIP'S CHALLENGE	290F
GAUNTLET	290F	ELECTROCOP	290F
BLUE LIGHTING	290F		

DISQUETTES 3 pouces 1/2

4,90F TTC pièce

HANDY SCANNER CAMERON

Type 4 avec logiciel de dessin et de reconnaissance de texte (OCR), 400 dpi, 6,5 cm, 16 niveaux de gris

POUR PC ET ATARI ST

1490F TTC

GAGNEZ votre AMIGA 500

Dès à présent sur MINITEL pour vous renseigner, commander, jouer et gagner, c'est simple, il suffit de taper

GAGNEZ DES PLACES POUR LES CONCERTS DES ROLLING STONES
LES 22 et 23 JUIN 1990
3615
code GVF

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

50F TTC le ruban noir
(par 3)
pour les imprimantes de cette page

AMSTRAD CPC 6128 couleur
+ JOYSTICK
+ DISK 50
+ SAC GENERAL

3490F TTC

Imprimante CITIZEN 120D+
120 cps
9 aiguilles
80 colonnes

PROMO

1350F TTC

AMSTRAD PC 1512 SD mono
+ MS-DOS
+ GEM + GEM PAINT
+ INTEGRALE PC

4990F TTC

Imp. Mannessmann-Tally MT-81
155 cps
80 colonnes
9 aiguilles

1390F TTC

ATARI 520 STE
+ JOYSTICK
+ DISK 15
+ SAC GENERAL

3490F TTC

Imp. STAR LC-10
144 cps - 9 aig. - 80 col.

1890F TTC

Imp. STAR LC-10 COULEUR

2490F TTC

ATARI 1040 STE
+ JOYSTICK
+ DISK 15
+ SAC GENERAL

4490F TTC

Imprimante EPSON LX-800
180 cps
9 aiguilles
80 colonnes

2150F TTC

AMIGA 500
+ JOYSTICK
+ SAC GENERAL

BON D'ACHAT DE 300F

3490F TTC

Imprimante STAR LC-24-10
170 cps
24 aiguilles
80 colonnes

PROMO

2990F TTC

GAGNEZ VOTRE AMIGA 500
3615 code GVF

Imprimante EPSON LQ-500
180 cps
24 aiguilles
80 colonnes

3695F TTC

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

DEPARTEMENT ACCESSOIRES

GENERAL met à votre disposition le plus grand choix d'accessoires pour toutes machines. **CONSULTEZ NOS SPECIALISTES !!!**

LECTEUR 5"1/4 pour Atari ST
990F TTC
Adaptateur secteur **220F**

LECTEUR 3"1/2 pour Atari ST ou Amiga
790F TTC

Promotion sur tous nos câbles !
(rallonges, doubleurs, etc...)

SCANNER TYPE 10 pour ST, AMIGA ou PC
2990F TTC
400 dpi - largeur 7,5 cm
16 niveaux de gris

LECTEUR 5"1/4 pour Amiga
PROMO
1490F TTC

LECTEUR 3"1/2 externe pour PC
1290F TTC

Extension 512 Ko SC 501 pour AMIGA
850F TTC

Disquettes 3"1/2 DF / DD
4,90F TTC

DIGITALISEUR VIDI avec MIXIMAGES
2390F TTC

JOYSTICK PRO 500 avec microswitch
129F TTC
GARANTIE 2 ANS

Emulateur minitel MENTEL PC / CPC
350F TTC

SOURIS compatible Microsoft pour PC
390F TTC

SOURIS pour ST / AMIGA
290F TTC

DIGITALISEUR VIDEO PRO 89 ST
1690F TTC

DEPARTEMENT EMULATION

Faire fonctionner des logiciels pour Macintosh et Compatible PC sur votre Atari, c'est possible !!!

DEPARTEMENT MIDI

Demandez une démonstration des possibilités musicales du ST dans notre magasin parisien

POUR COMMANDER, C'EST SIMPLE !
3615
code
GVF

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR PC

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER PC	245 F
AMERICAN DREAMS PC	259 F
ARCADE HITS PC	249 F
CLASSIQUES 1 PC	245 F
CLASSIQUES 2 PC	245 F
EUROPEAN DREAMS PC	259 F
FUNBOX PC	245 F
SILVER COLLECTION PC	N.C.
SIMULATION HITS PC	249 F
TEN MEGA HITS PC	299 F

AVENTURE

COLORADO PC	269 F
DAVID WOLF PC	390 F
DRAKKHEN PC	330 F
FETICHE MAYA PC	269 F
FULL METAL PLANETE PC	259 F
INDY AVENTURE PC	299 F
KHALAAN PC	295 F
LEGEND OF SRAM PC	259 F
LOOM PC	299 F
MANIAC MANSION PC	299 F
MANOIR MORTEVILLE PC	249 F
MEURTRE A VENISE PC	239 F
NIL DIEU VIVANT PC	299 F
PIRATE PC	265 F
QUETE OISEAU DU TEMPS PC	249 F
STAR VEGA PC	349 F
ZAAK MAC KRAKEN PC	249 F

PILOTAGE

688 SUBMARINE PC	245 F
A10 TANK KILLER PC	390 F
BOMBER PC	349 F
CHUCK YEAGER AFT PC	295 F
CRAZY CAR 2 PC	245 F
CYCLES PC	245 F
DUEL SCENARIO TEST D PC	199 F
ESS PC	295 F
F15 STRIKE EAGLE 2 PC	349 F
F16 CGA PC	229 F
F16 EGA PC	229 F
F19 PC	369 F
FERRARI FORMULA ONE PC	249 F
FLIGHT SIMULATOR 4 PC	469 F
GRAND PRIX CIRCUIT PC	235 F
GUNSHIP PC	349 F
INDY 500 PC	249 F
JET FIGHTER PC	445 F
LHX ATTACK CHOPPER PC	390 F
M1 TANK PLATOON PC	399 F
OUT RUN PC	229 F
PARIS DAKAR PC	245 F
POWER BOAT PC	245 F
RVF HONDA PC	269 F
SCENARIO FLIGHT SIMUL. PC	199 F
SILENT SERVICE PC	249 F
STUNT CAR PC	229 F
TEST DRIVE 2 PC	245 F
VETT PC	279 F

TIR

CAPONE PC	199 F
CRAZY SHOOT PC	199 F
WESTPHASER PC	299 F

NEWS / A PARAITRE

BAD BLOOD PC	345 F
BATMAN PC	N.C.
BATTLE OF BRITAIN PC	299 F
BLADE WARRIOR PC	245 F
BOMBER MISSION PC	N.C.
BUBBLE + PC	225 F
CASTLE MASTER PC	290 F
COLDITZ PC	N.C.
CONQUEROR PC	249 F
CONQUEST OF CAMELOT PC	N.C.
CORSAIRE PC	239 F
CYBERBALL PC	245 F
DANDARE 3 PC	245 F
DRAGON SLAYER PC	N.C.
DUNGEON MASTER PC	395 F
EAGLES RIDER PC	245 F
ELVIRA PC	249 F
EMOTION PC	245 F
ESCAPE FROM HELL PC	245 F
FATAL GRAVITIES PC	N.C.
FIRE KING PC	245 F
GHOST'N GOBLINS PC	259 F
HARRICANA PC	245 F
INTERN SOCCER PC	245 F
ITALY 90 PC	N.C.
KICK OFF 2 PC	N.C.
KLAX PC	245 F
LAST NINJA 2 PC	249 F
LORD OF THE RISING SUN PC	N.C.
M1 TANK MIRRORSOFT PC	345 F
MIDWINTER PC	345 F
MIGHT AND MAGIC PC	N.C.
NUCLEAR WAR PC	N.C.
P 47 PC	245 F
PINBALL MAGIC PC	195 F
PLAYER MANAGER PC	265 F
POP UP PC	N.C.
POWER DRIFT PC	299 F
POWERDROME PC	245 F
PROPHECY 1 PC	N.C.
RESOLUTION 101 PC	N.C.
SHINOBI PC	245 F
SORCERIAN PC	N.C.
STARBLADE PC	N.C.
STRYX PC	N.C.
SUPER SKWEEK PC	199 F
TEAM YANKEE PC	N.C.
TENNIS CUP PC	245 F
TV SPORT BASKET PC (VF)	299 F
ULTIMA 6 PC	295 F
ULTIMATE GOLF PC	245 F
VOYAGEURS DU TEMPS PC	295 F
WEIRD DREAMS PC	249 F
WELLTRIS PC	265 F
WILD STREETS PC	265 F

ARCADE

BARBARIAN 2 PC	279 F
BLOOD MONEY PC	249 F
BUDOKAN PC	249 F
COUP DU MENHIR PC	249 F
DARK CENTURY PC	269 F
DOUBLE DRAGON 2 PC	249 F
DRAGON'S LAIR 2 PC	439 F
FIRE PC	249 F
FIRE AND FORGET PC	229 F
FIRST PERS. PINBALL PC	220 F
GALACTIC CONQUEROR PC	239 F
GHOSTBUSTER 2 PC	319 F
HIGHWAY PATROL 2 PC	245 F
INDY ARCADE PC	199 F
KARATEKA PC	189 F
KNIGHT FORCE PC	269 F
LIVRE DE LA JUNGLE PC	229 F
LODE RUNNER PC	195 F
OFF SHORE WARRIOR PC	225 F
PIPEMANIA PC	265 F
RICK DANGEROUS PC	259 F
ROBOCOP PC	195 F
SAMURAI PC	295 F
SPACE HARRIER 2 PC	249 F
SPIDERMAN PC	249 F
STARGLIDER 2 PC	299 F
TARGHAN PC	260 F
TINTIN SUR LA LUNE PC	259 F
TITAN PC	245 F
XENON 2 PC	249 F

SOCIETE

BATTLE CHESS PC	279 F
CHESSMASTER 2000 PC	239 F
CHESSMASTER 2100 PC	299 F
CHIFFRES ET LETTRES PC	280 F
COLOSSUS BRIDGE PC	229 F
DAMES SIMULATOR PC	239 F
DEFI AU TAROT PC	220 F
SCRABBLE DE LUXE PC	249 F
TRIVIAL POURSUIT 3" PC	290 F
TRIVIAL POURSUIT 5"1/4 PC	280 F

SPORT

GREAT COURT PC	259 F
HOLE IN ONE GOLF PC	295 F
JACK NIKLAUS GOLF PC	319 F
LOW BLOW PC	245 F
SKI OR DIE PC	245 F
SOCCER MICROPROSE PC	245 F
TV SPORT FOOTBALL PC	299 F

STRATEGIE

ARCHIPELAGOS PC	249 F
AUSTERLITZ PC	269 F
CONFLIT VIETNAM PC	279 F
CRUSADE EUROPE PC	279 F
DECISION DESERT PC	279 F
GUNBOAT PC	245 F
HARPOON PC	379 F
MILLENIUM 2.2 PC	249 F
NORTH AND SOUTH PC	259 F
OIL IMPERIUM PC	199 F
POPULOUS PC	249 F
PROMISED LAND PC	99 F
RED STORM RISING PC	235 F
ROCKET RANGER PC	299 F
SIM CITY PC	280 F
TERRAIN EDITOR PC	210 F
WAR IN MIDDLE EARTH PC	249 F
WATERLOO PC	259 F
WOLF PACK PC	295 F

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR CPC

COMPILATIONS

	K7/DISK
10 MEGA HITS	189F/229F
100 % AGE D'OR	149F/199F
12 JEUX EXCEPTIONNELS	129F/149F
12 JEUX FANTASTIQUES	149F/199F
ARCADE HITS	149F/199F
BARBARES	149F/199F
BEST OF US GOLD	149F/199F
COIN OP HITS	129F/179F
COLLECTION	175F/245F
COMPILATION 1	99F/149F
DOUBLE ACTION	149F/199F
DRIVERS	149F/199F
EPYX 21	149F/199F
EPYX ACTION	129F/199F
ETRANGE AFFAIRE	210F
FANATIQUES	249F
JUSTICIERS	149F/199F
MAITRE NINJA	129F/179F
MASTER SKATE	169F/219F
MINDSTRECHERS	199F
OCEAN DYNAMITE	149F/199F
STORY SO FAR VOL. 1	149F/199F
STORY SO FAR VOL. 2	149F/199F
TOP 17	189F/229F
TOP D'OR VOL. 1	149F/199F
TOP D'OR VOL. 2	149F/199F
VAINQUEURS	149F/199F

AVENTURE

	K7/DISK
ALPHAKOR	199F
CONSPIRATION	135F/179F
DEFENDER OF THE CROWN	199F
L'ALLIANCE	250F
L'ILE	199F
LEGEND OF SRAM	210F
MANOIR MORTEVILLE	199F
MEURTRE A VENISE	145F/195F
OMEYAD	199F
SPHAIRA	195F

PILOTAGE

	K7/DISK
CHUCK YEAGERS	95F/149F
CONTINENTAL CIRCUS	99F/149F
GUNSHIP	189F/239F
POWER DRIFT	99F/149F
SILENT SERVICE	119F/150F
TEST DRIVE 2	119F/169F

SOCIETE

	K7/DISK
COLOSSUS BRIDGE	139F/169F
COLOSSUS CHESS 4	159F/199F
DAMES SIMULATOR	210F
DEFI AU TAROT	180F
MAXI BOURSE	139F/189F
TEENAGE QUEEN	199F
TRIVIAL POURSUIT (Nlle gen.)	189F/245F

NEWS / A PARAITRE

	K7/DISK		K7/DISK
BLOOD WHYCH	145F/195F	KLAX	99F/145F
BOMBER	149F/199F	LIVERPOOL	99F/149F
BUBBLE +	145F/195F	NIGHT HUNTER	129F/169F
CAPITAINE FRACASSE	129F/169F	PLAYER MANAGER	135F/175F
CYBERBALL	99F/149F	SECRET AGENT	99F/149F
CYCLES	99F/169F	SHADOW WARRIOR	99F/149F
DARK CENTURY	139F/179F	SIM CITY	145F/195F
ESCAPE FROM PLANET	99F/149F	STORMLORD 2	N.C.
FIRE AND FORGET 2	139F/179F	TARGHAN	199F
HOSTAGES	165F/225F	TURRICAN	99F/149F
ITALY 90	125F/175F	VENDETTA	99F/149F
KICK OFF 2	99F/149F	WORLD SOCCER 90	N.C.

ARCADE

	K7/DISK		K7/DISK
AFTER THE WAR	99F/149F	LIVINGSTONE	129F/159F
ALTERED BEAST	99F/149F	LODE RUNNER	145F/195F
BATMAN THE MOVIE	99F/149F	NINJA SPIRIT	99F/149F
BLACK TIGER	99F/149F	NINJA WARRIOR	99F/149F
CABAL	99F/149F	OPERATION THUNDERBOLT	99F/149F
CASTLE MASTER	95F/145F	P 47	125F/175F
CHASE HQ	99F/149F	PACMANIA	99F/159F
CRACK DOWN	105F/145F	PINBALL MAGIC	145F/195F
DAN DARE 3	99F/149F	PIPEMANIA	135F/175F
DOUBLE DRAGON 2	99F/149F	RAINBOW ISLAND	99F/149F
DRAGON SPIRIT	99F/149F	RICK DANGEROUS	109F/165F
EAGLE'S RIDER	199F	SHUFFLE PUCK CAFE	149F/199F
EMOTION	105F/145F	SONIC BOOM	99F/149F
GALAXY FORCE	99F/169F	SPACE HARRIER 2	99F/149F
GHOST'N GOULS	99F/149F	SPIDERMAN	139F/179F
GHOSTBUSTER 2	109F/159F	STRIDER	99F/149F
HAMMERFIST	95F/145F	SUPER WONDERBOY	95F/145F
HEAVY METAL	99F/149F	TINTIN SUR LA LUNE	145F/195F
HOT ROD	99F/149F	TITAN	129F/169F
IMMOPOSAMOLE	99F/149F	VIGILANTE	99F/149F
INDY ARCADE	99F/155F	WILD STREETS	139F/179F
KNIGHT FORCE	119F/169F	WINGS OF FURY	139F/189F
		X OUT	99F/149F

SPORT

	K7/DISK
GAZZA SOCCER	139F/179F
GREAT COURTS	149F/199F
HARRICANA	145F/195F
JACK NIKLAUS GOLF	99F/169F
TENNIS CUP	165F/195F

STRATEGIE

	DISK
TERRE ET CONQUERANTS	199F

TIR

	K7/DISK
MAGNUM LIGHT PHASER	299F
WESTPHASER	299F/299F

UTILITAIRES

	K7/DISK
DISCOLOGY 6.0	350F
GESTION BANCAIRE	250F
GESTION FICHIERS 6128	350F
MULTIPLAN 6128	499F
OCP ART STUDIO	250F
PREVISIONS ASTRALES	380F
SOLUTION	590F
TASWORD	389F

UNE VINGTAINE DE COMPILATIONS DISK DIFFERENTES AU SUPER PRIX DE 99F TTC

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR ATARI

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER	249 F
AMERICAN DREAMS	259 F
ARCADE HITS	249 F
COMPILATION 1	249 F
EUROPEAN DREAMS	259 F
GEN D'OR	249 F
GIANTS	290 F
JUSTICIERS	239 F
MAGNUM 4	290 F
PRECIOUS METAL	249 F
PREMIERE COLLECTION 3	295 F
PREMIERE COLLECTION	249 F
SILVER COLLECTION	279 F
SIMULATION HITS	249 F
STAR VOL. 1	199 F
STORY SO FAR VOL. 1	199 F
STORY SO FAR VOL. 2	199 F
STORY SO FAR VOL. 3	199 F
TRIAD 2	249 F
TRIAD 3	295 F
VAINQUEURS	299 F

NEWS / A PARAITRE

BAD BLOOD	N.C.
BATTLE OF BRITAIN	245 F
BEVERLY HILLS	195 F
BLADE WARRIOR	249 F
BLOCK OUT	245 F
CABAL	199 F
COLDITZ	N.C.
COMBO RACER	195 F
CYBERBALL	195 F
DRAGON SLAYER	N.C.
DRAGON STRIKE	N.C.
DRAGON'S BREATH	295 F
DRAGON'S LAIR	N.C.
DYNASTY WAR	N.C.
EPIC	N.C.
EXTASE	N.C.
F 29	245 F
FIRE FORGET 2	260 F
GHOST AND GOBBELIN	195 F
HARICANA	245 F
INT SOCCER	245 F
ITALY 90	195 F
KICK OFF 2	N.C.
KLAX	195 F
LAST NINJA 2	245 F
LOST PATROL	245 F
MIGHT AND MAGIC	N.C.
OPERATION STEALTH	295 F
PLAYER MANAGER	269 F
POWER BOAT	245 F
PROJECTYLE	N.C.
PROPHECY	N.C.
RESOLUTION 101	N.C.
ROTOX	N.C.
SECRET AGENT	195 F
SHADOW OF THE BEAST	349 F
SHADOW WARRIOR	195 F
SIM CITY	N.C.
STARBLADE	245 F
TEAM YANKEE	N.C.
VENUS	195 F
VROOM	N.C.
WARHEAD	245 F

AVENTURE

BAT	349 F
BLOODWHYCH	245 F
CHAOS STRIKE BACK	229 F
COLORADO	245 F
DRAKKHEN	299 F
DUNGEON MASTER	245 F
EXPLORA 2	329 F
FETICHE MAYA	249 F
FULL METAL PLANETE	249 F
INDY AVENTURE	249 F
KHALAAN	260 F
MANOIR MORTEVILLE	169 F
MAUPITY ISLAND	289 F
MEURTRES A VENISE	240 F
MIDWINTER	260 F
ROCK STAR	219 F
TOWER OF BABEL	275 F
VOYAGEURS DU TEMPS	249 F

ARCADE

AFTER THE WAR	199 F
ANTAGO	179 F
BATMAN THE MOVIE	199 F
BLACK TIGER	199 F
BUBBLE +	249 F
CASTLE MASTER	245 F
CHASE HQ	199 F
CRACK DOWN	195 F
DANDARE 3	195 F
DARK CENTURY	235 F
DOUBLE DRAGON 2	199 F
DYNAMITE DUX	199 F
EAGLES RIDER	245 F
EMOTION	195 F
GHOSTBUSTER 2	239 F
HEAVY METAL	195 F
HOT ROD	245 F
IMMPOSAMOLE	195 F
INCORRUPTIBLES	199 F
INDY ARCADE	199 F
INFESTATION	N.C.
INTRUDER	235 F
IVANOHE	245 F
JUMPING JACKSON	199 F
KID GLOVES	245 F
KNIGHT FORCE	269 F
LODE RUNNER	195 F
MANIAC MANSION	249 F
NINJA SPIRIT	245 F
NINJA WARRIOR	199 F
P47	249 F
PINBALL MAGIC	199 F
PIPEMANIA	265 F
POWER DRIFT	239 F
RAINBOW ISLAND	199 F
RICK DANGEROUS	259 F
SHERMAN M4	249 F
SONIC BOOM	249 F
SPACE HARRIER 2	249 F
STRIDER	249 F
STRYX	195 F
TINTIN SUR LA LUNE	220 F
TOYOTTES	199 F
TWINWOLRD	235 F
WILD STREET	269 F
X OUT	199 F

PILOTAGE

BLUE ANGEL	245 F
BOMBER	290 F
CONTINENTAL CIRCUS	229 F
F 16	229 F
FALCON	299 F
FERRARI FORMULA ONE	245 F
GRAVITY	245 F
GUNSHIP	239 F
SILENT SERVICE	215 F
STUNT CAR	229 F
SUPER CARS	199 F
TURBO OUT RUN	249 F

SPORT

BEACH VOLLEY	229 F
GAZZA SOCCER	269 F
GREAT COURT	249 F
JACK NIKLAUS GOLF	249 F
KICK OFF EXTRA TIME	149 F
TENNIS CUP	249 F
ULTIMATE GOLF	195 F

DIVERS

GRAAL BASE (TAB/BASE)	1590 F
GRALL CALC (TAB/BASE)	790 F
WESTPHASER (TIR)	299 F
CALIGRAPHER (TTX)	490 F
GRAAL TEXT (TTX)	790 F
GRAAL XPER (UTIL)	1190 F
GRAAL GRAF (UTIL)	390 F
ARABESQUE (GRAPHISME)	990 F

SOCIETE

BATTLE CHESS	249 F
DAMES SIMULATOR	239 F
SCRABBLE DELUXE	219 F
TRIVIAL PURSUIT	245 F

STRATEGIE

AUSTERLITZ	259 F
BORODINO	259 F
CONFLIT EUROPE	249 F
NORTH AND SOUTH	249 F
POPULOUS	249 F
WATERLOO	259 F

GENERAL

PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR AMIGA

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER ..... 245 F
Double Dragon + Platoon + Crazy Cars + Daley Thomson

TRIAD 3 ..... 269 F
Blood Money + Speedball + Rocket Ranger

ADVENTURE ..... 295 F
20.000 lieux sous les mers + Emmanuelle + Freedom + African Raiders

SILVER COLLECTION ..... 279 F
Pacmania + Strike Force Harrier + Star Wars + Ikari Warriors

COMPILATION 1 ..... 255 F
Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing's

GEN D'OR ..... 245 F
Ik + Biochallenge + RType + Voyager

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

MAGNUM 4 ..... 290 F
Operation Wolf + Afterburner + Double Dragon + Barbarian 2 + Batman

PRECIOUS METAL ..... 245 F
Xenon + Arkanoïd II + Crazy Car + L'Arche du Cap. Blood

VAINQUEURS ..... 299 F
Forgotten World + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

AVENTURE

ROCK STAR	259 F
TOWER OF BABEL	249 F
COLORADO	245 F
DRAKKHEN	295 F
VOYAGEURS DU TEMPS	299 F

PILOTAGE

F 29	229 F
BOMBER	290 F
BLUE ANGELS	245 F
688 SUBMARINE	245 F
TEST DRIVE 2	N.C.

SPORT

BUDOKAN	245 F
PLAYER MANAGER	265 F
TV SPORT BASKET (VF)	299 F
TENNIS CUP	245 F
HARRICANA	245 F
ULTIMA GOLF	245 F

NEWS / A PARAITRE

COMBO RACER	245 F	BATTLE OF BRITAIN	299 F
MATRIX MARAUDER	245 F	CYBER BALL	195 F
MAUPITI ISLAND	289 F	ESCAPE FROM PLANETE	195 F
SECRET AGENT	245 F	GHOST AND GOBBLINS	245 F
OPERATION STEALTH	295 F	GRAVITY	245 F
SHADOW WARRIOR	245 F	LOST PATROL	245 F
VENUS	N.C.	STARBLADE	245 F
BLOCK OUT	245 F	WORLD CUP SOCCER	195 F
BOMBER SCENARY	N.C.	INTERNATIONAL SOCCER	245 F
WAR HEAD	N.C.	ELVIRA	295 F
ULTIMA V	299 F	DEFENDER OF THE EARTH	199 F
KLAX	195 F	KICK OFF 2	195 F
PIRATES	245 F	EXTASE	N.C.
FIRE FORGET 2	265 F	EPIC	N.C.
ITALY 90	245 F	DRAGON SLAYER	N.C.
POWER BOAT	245 F	DRAGON STRIKE	N.C.

ARCADE

HEAVY METAL	245 F	X OUT	199 F
IVANOHE	245 F	INFESTATION	235 F
NINJA SPIRIT	245 F	PINBALL MAGIC	199 F
TOYOTTES	229 F	RAINBOW ISLAND	249 F
CRACK DOWN	245 F	GOULS'N GHOST	249 F
DRAGON'S LAIR 2	430 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F
EMOTION	245 F	GHOST BUSTER 2	239 F
IMMPOSAMOLE	195 F	BATMAN	239 F
KHALAAN	295 F	BUBBLE +	229 F
KID GLOVES	245 F	CASTLE MASTER	245 F
SONIC BOOM	245 F	DANDARE 3	195 F
DRAGON BREATH	269 F	HAMMER FIST	245 F
FRED	249 F	EAGLES RIDER	249 F
JUMPING JACKSON	199 F	HOT ROD	249 F
BLACK TIGER	249 F	MID WINTER	295 F
LODE RUNNER	N.C.	PIPEMANIA	265 F

SOCIETE

DAMES SIMULATOR	239 F
BATTLE CHESS	239 F

STRATEGIE

NORTH AND SOUTH	259 F
SIM CITY	299 F

GAGNEZ SECRET DEFENSE
(Amiga ou Atari) sur
3615 code GVF

SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg 75010 PARIS

6 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, postes 436 ou 441).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GENERAL VIDEO (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **PAR MINITEL : TAPEZ 3615 code GVF,** puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et gagner de nombreux lots.

6) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous paraît clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus.
  50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.
  60 F pour les imprimantes.
  120 F pour les machines.

(Dom-Tom et étranger, nous consulter).
Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : ☐ Contre-remboursement
☐ Carte Bleue* ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue — Date expir. CB

N° Carte Aurore

NOM
Prénom
N° Rue
Code Postal
Ville
Tél.

TILT / 06/90

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : .....

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date : .....

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M. N'GOM, M. ALVAREZ ou Mme LE POULL , tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;
2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.
3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

8990 FRS TTC

ALLER SIMPLE VERS UN FUTUR TOUT EN VGA COULEUR...



Jamais on aurait pu imaginer que le domaine de l'informatique ludique et graphique professionnel et compatible IBM PC aurait pu être utilisé par tous les fans d'informatique !

Cette prouesse nous la devons encore à **PROWIN'S** Un ordinateur construit en France et parfaitement réalisé sur l'idée et le concept de 2 teenagers de 17 ans, **Stanislas ODINOT** et **Vincent COUSINARD**.

Le boîtier est beau, il a été dessiné en France. Il est universel, ce n'est pas une console et il offre la possibilité d'ajouter ou d'incorporer tout ce que le monde informatique offre de merveilleux: lecteurs de disquettes, disques durs, disques optiques, modems, cartes MIDI... Soit plus de 3000 périphériques dénombrés à ce jour...

La Carte Mère est professionnelle, elle est à base d'un Intel 80286/12 Mhz Turbo... Si après le dessin, la musique ou les jeux vous décidez de travailler un langage informatique tel que : Turbo C, Pascal, Basic, Fortran... Ou d'étudier la géographie, l'histoire, la physique, les maths ou la gestion commerciale... C'est facile puisque cet ordinateur est universel...

Le lecteur de disquettes est, au choix, format 5"1/4 capacité 1,2 Mo ou 3"1/2 capacité 1,44 Mo...

Les 2 formats peuvent très bien équiper le même ordinateur **PROWIN'S**.

Les disques durs sont en option, mais du fait qu'ils sont fabriqués à des millions d'exemplaires, leurs prix sont très accessibles 1.949 F TTC pour un 20 Mo, 3.390 F TTC pour 40 ou 60 Mo...

La carte vidéo... Et le moniteur affichent la couleur... Vous pourrez choisir entre l'EGA ou le VGA... C'est à dire entre des résolutions de 640 x 350, 640 x 480, 800 x 600 ou 1024 x 768... Avec des milliers de couleurs et une très haute résolution.

Enfin votre avenir s'ouvre vers tous les horizons de l'informatique... Nous le confirmons, le **PROWIN'S 286** n'est pas une console de jeux, c'est un véritable ordinateur !

PROWIN'S 286-12 VGA... C'EST LE TOP DES ANNÉES 90

Pour 8.990 F TTC le PROWIN'S 286/12 Mhz VGA se compose :

- D'un boîtier universel et d'une alimentation 200 W/ 110-220 V.
- D'une Carte Mère 80286/12 Mhz à architecture universelle et de 512 K de RAM mémoire extensibles à plusieurs Méga-Octets (ex : coût d'une extension de 512 K à 1024 K : 690 F TTC).
- D'un lecteur de disquettes au choix 5"1/4 - 1,2 Mo ou 3"1/2 - 1,44 Mo et son contrôleur multiple.
- D'une carte avec port imprimante parallèle et port série.
- D'un clavier 102 touches avec pavé numérique séparé, garanti par le fabricant 50 000 000 de manoeuvres.
- D'une carte VGA pro 16 bits/256 K extensible à 512 K adressant l'EGA et le VGA jusqu'à la résolution 1024 x 768.
- Et d'un moniteur 14" couleur EGA ou VGA, au choix.

IL EST COMPLET ET EN ORDRE DE MARCHE !

CET ORDINATEUR EST EN VENTE EXCLUSIVEMENT CHEZ :

AZ COMPUTER BORDEAUX
15 rue Saint-Rémi - 33000 BORDEAUX
Tél. : 16-56.51.00.25

AZ COMPUTER BASTILLE
35 Bd Bourdon - 75004 PARIS
Tél. : 40.27.81.07

AZ COMPUTER St-LAZARE
58 rue de Rome - 75008 PARIS
Tél. : 42.93.24.67

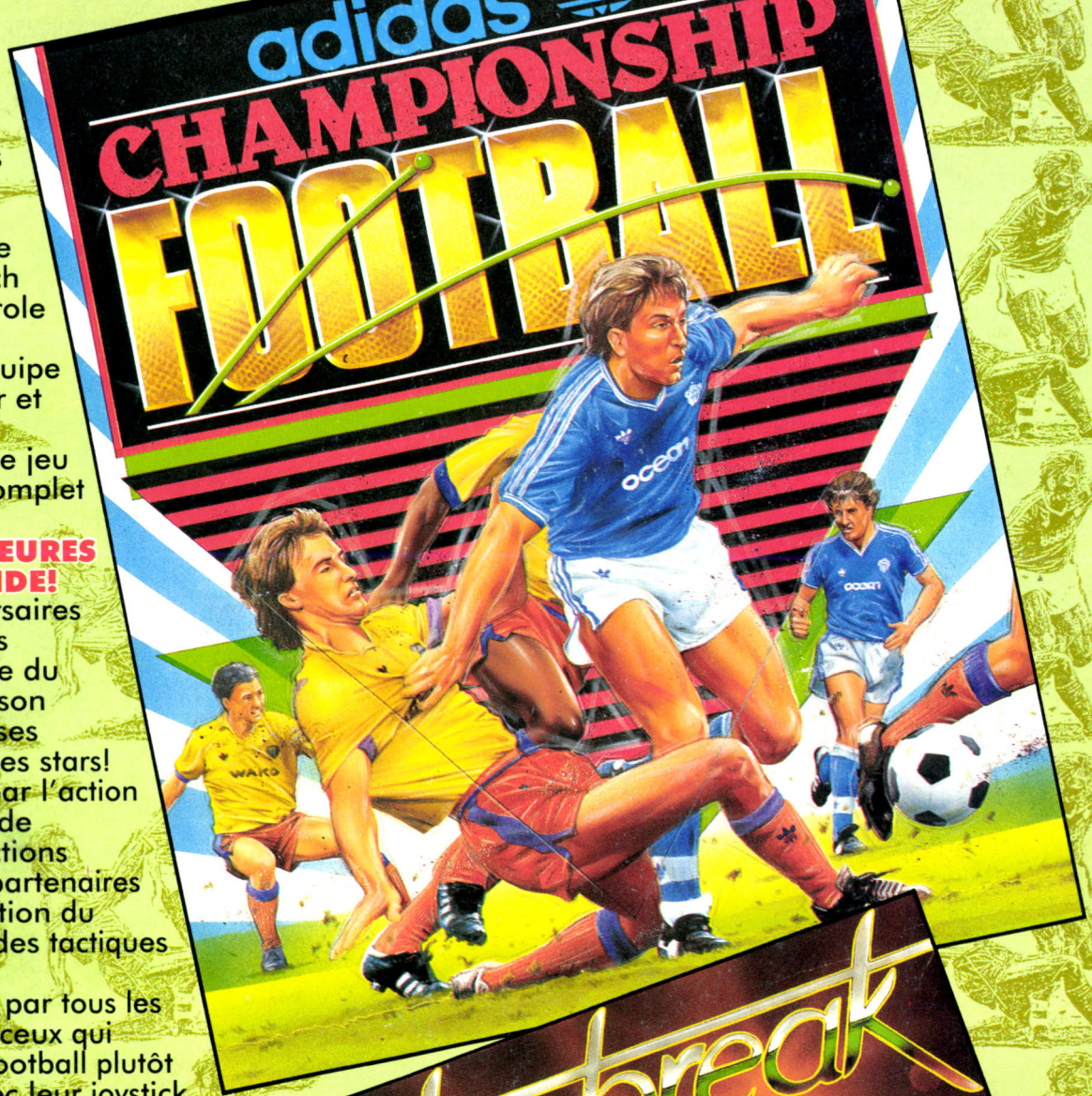
AZ COMPUTER PARIS SUD
Z.A. des Montatons - 30 rue Denis Papin
91240 St MICHEL SUR ORGE
Tél. : 60.16.10.18

AZ COMPUTER BALARD
99 rue Balard 75015 PARIS
Tél. : 45.54.24.33/29.52

AZ COMPUTER LYON
70/72 Av. Jean-Jaurès - 69007 LYON
16-78.72.21.10

AZ SORBONNE
22 rue des Ecoles 75005 PARIS
Tél. : 40.51.04.08

Toutes les marques citées ou visualisées sont déposées par leur propriétaire respectif.



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

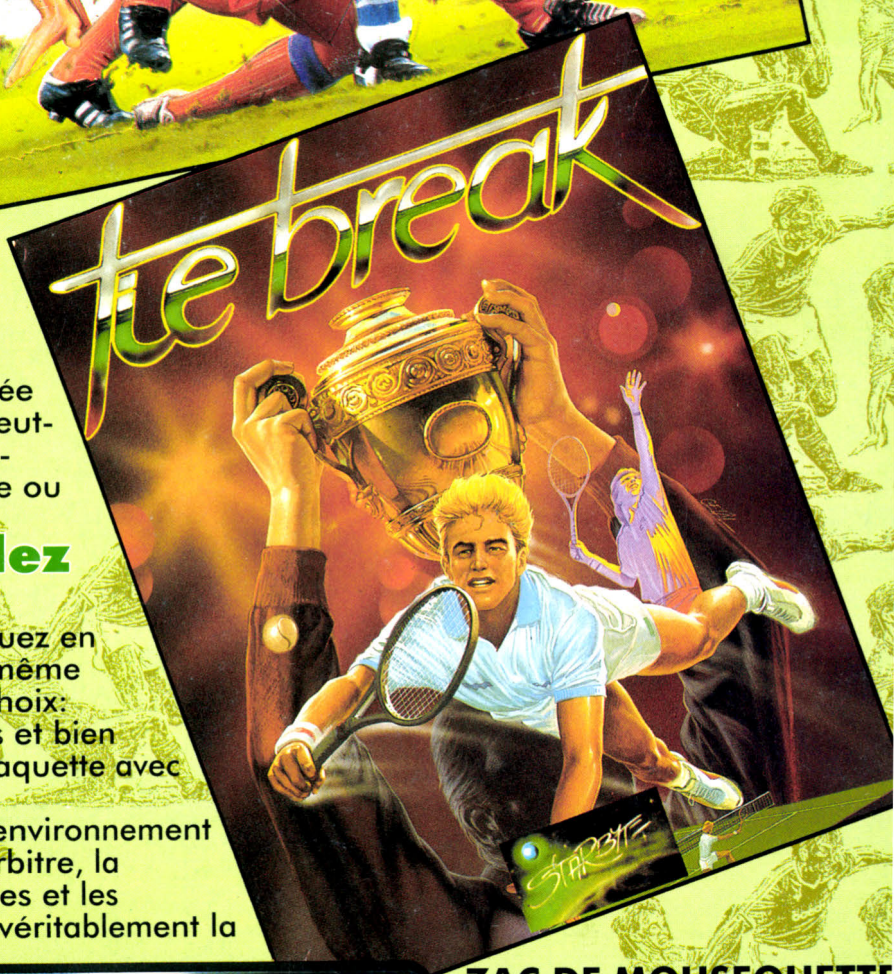
DEFIEZ LES MEILLEURES EQUIPES DU MONDE!

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

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

dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL,

vous faites le jeu!



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

avec TIE-BREAK vous allez très vite le découvrir!

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

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

Amstrad
Atari ST Amiga

ocean®

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