

TILT

MICROLOISIRS



LA GUERRE DES CONSOLES!
14 machines au banc d'essai!
Les trois nouveaux Amstrad!

SIMULATEURS DE VOL: F19 contre Bomber et F29 Retaliator ● ***3615 TILT: une console NEC et son CD ROM à gagner!*** ● ***Incredible: IBM s'attaque au marché ST/Amiga*** ● ***Match: les jeux de foot explosés par Kick Off II!*** ● ***Gold of the Aztecs: meilleur jeu d'arcade-aventure de l'année?***

N°81 SEPTEMBRE 1990 - 25F. BELGIQUE: 175 FB. SUISSE: 750 FS. CANADA: 6,50\$ CAN. MAROC: 39DH. ESPAGNE: 750 PTAS. ISSN 073-6968

L 2207 - 81 - 25,00 F



SIGNES



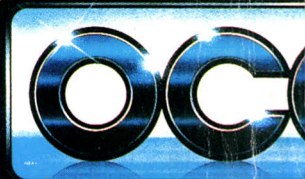
Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action - Brisez les chaînes qui unissent les gangs, grimpez aux réverbères et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact. Les coups avant, les coups arrière, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux . . . retrouvez les dans ce fantastique jeu! SHADOW WARRIOR - le héros des années 90!



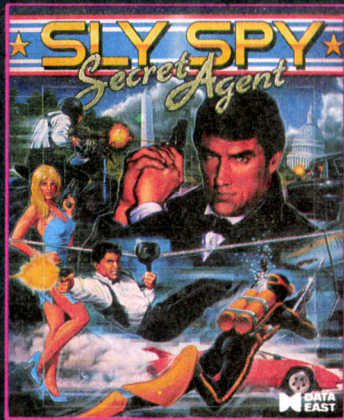
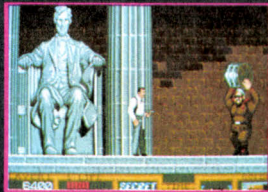
M



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. **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! ... dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL, vous faites le jeu!



TEMPS

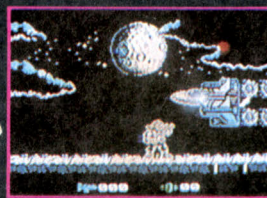
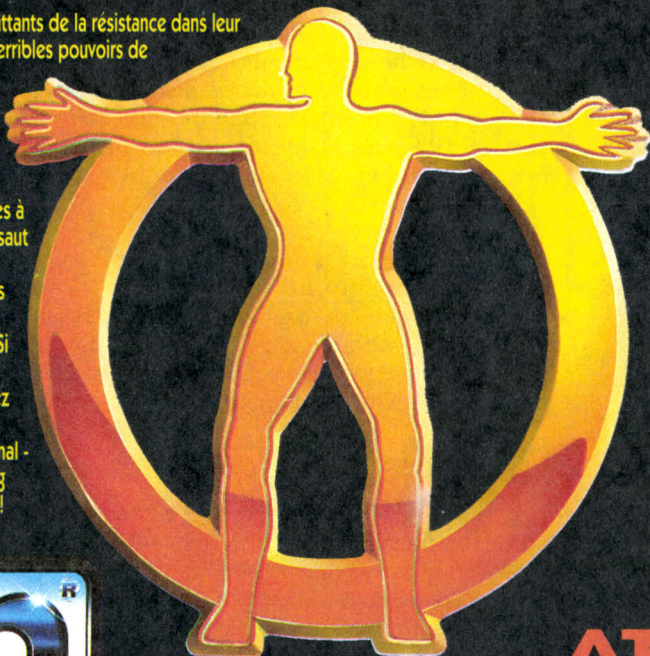


Le hit d'arcade d'espionnage et d'action vous entraine sur 9 niveaux tous plus excitants et passionnants les uns que les autres. Des caractéristiques de jeu innovatrices avec toute une gamme de scénarios différents comme une course au volant d'une voiture de sport ou des combats sous-marins.

Sauvez votre nation du régime oppresseur du "Conseil pour la Domination du Monde".



Rejoignez les combattants de la résistance dans leur croisade contre les terribles pouvoirs de King Crimson - un maniaque et ses brigades Crimson - des mutants transformés en dangereuses machines à tuer... des chars d'assaut géants, des jets de combat, des serpents mécaniques et beaucoup d'autres. Si vous avez assez de courage, vous pourrez vous battre pour atteindre votre but final - la destruction de King Crimson en personne!



DISPONIBLE SUR
AMSTRAD
ATARI ST - AMIGA



TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46.62.20.00. Téléc. : 631 345. Fax : 46.62.25.31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographe
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Fabienne Ferrandes et Bernadette Debru

Ont collaboré à ce numéro

Acidric Britzou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Laurence Chabrun, Daniel Clairot, Pierre Fouillet, Jacques Harbnon, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, 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

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

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

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

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent
être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement
postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société
Générale à Bruxelles n° 210 0083593.31.

Promotion
Isabelle Neyraud 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 à Tilt/Service Abonnements, BP 53, 77932 Pexthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP53, 77932 Pexthes Cedex.
Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger -
Dépôt légal : 3^e trimestre 1990
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Stima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N°81

10 AVANT-PREMIERES

Gold of the Aztecs,

un jeu d'arcade/aventure à la *Indiana Jones* qui sera probablement l'un des meilleurs titres de la fin de l'année. Une grande première avec *Epic*, une simulation de vol spatial très ambitieuse : pour la première fois des graphismes vectoriels basés sur des formes elliptiques. *Total Record*, adaptation d'un film de science-fiction bourré d'effets spéciaux, est présentée avec une interview de son créateur, qui sort des sentiers battus.

32 TILT JOURNAL

IBM à l'assaut du marché ST/AMIGA.

Le géant américain s'attaque pour la seconde fois aux ordinateurs familiaux : va-t-il écraser tous ses concurrents ? *Tilt* répond. Les *CPC Plus* d'Amstrad tentent de revenir en force, mais, un 8 bits en 1990, est-ce bien raisonnable ? Les Japonais, eux, lancent des merveilles technologiques. La preuve : le *FM Town* préfigure les micros de 1995. Nouveautés américaines : Dany Boolauck, envoyé spécial de *Tilt*, a rapporté quelques merveilles et, c'est paradoxal, une interview du créateur de *Tetris* : le tovaritch pas chiche raconte la micro d'ailleurs...

56 ARCADES

Un labyrinthe à bille

à la *Marble Madness*, voici *Cameltry*. Une bataille menée du périscope d'un sous-marin, voilà *Battle Shark*. L'élimination d'aliens à partir d'un vaisseau spatial, c'est *Sagaia*. Enfin *Ashura Blasters* n'est qu'un clone de *Tiger Heli*. Et c'est tout du *Taito*...

58 HITS

Thunder Force III,

prouve que dans le domaine des shoot'em up, les consoles japonaises écrasent nos micros les plus puissants. Et cette — triste ? — vérité s'impose tous les jours un peu plus. Heureusement, *ST* et *Amiga* relèvent la tête grâce à *Kick Off II*, excellent malgré certaines réserves. *Welltris*, se rapproche du célèbre *Tetris* mais s'avère beaucoup plus difficile : son succès sera probablement moins grand. Les autres hits : *The Revenge of Shinobi*, *Dragon Strike*, *Formation Soccer*, *Flood*, *Flimbo's Quest*, *Ninja Spirit*, *F 19 Stealth Fighter* contre *F 29 Retaliator* et *Fighter Bomber*, *Down Load*, *Shadow Warrior*, *Venus*.

84 ROLLING SOFTS

Console ou micro,

quelle que soit votre machine, voici tous les jeux que vous pouvez trouver en boutique : il y a du très bon et du très nul, en passant par les tout juste convenables, c'est-à-dire ceux que vous pouvez connaître, mais ne surtout pas acheter.

104 DOSSIER

La guerre des consoles

aura bien lieu : il y a trop de crocodiles dans le marigot ! Pas moins de quatorze machines sont passées sur nos bancs de test : *Sega* et *Nintendo* 8 bits, *Megadrive*, *NEC Supergrafx*, *Neo-Geo*, *NEC Coregrafx*, *Super Famicom Nintendo*, *Lynx*, *Game Boy*, *Game Gear*, *Turbo Express*, *Atari 2600* et *7800*... et bien sûr la

nouvelle console Amstrad GX 4000. Pour clarifier le débat, Tilt vous propose une série de comparatifs. Nos journalistes vous donnent très franchement leur avis sur les 8 bits, les 16 bits, les portables et les toutes nouvelles qui pointent leur nez : des dents — de crocodile — vont grincer...

122

CREATION

Du vrai son sur PC, mais oui,

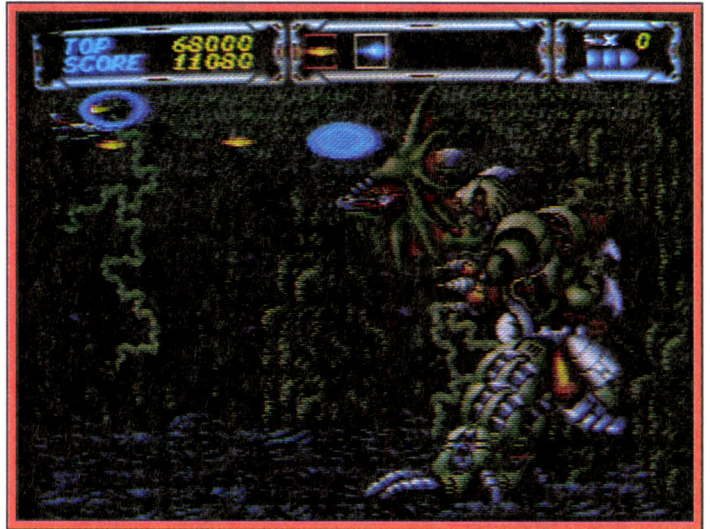
pour remplacer les ignobles gargouillis habituels de cette machine grâce à la carte *Sound Blaster*. Usage hélas assez limité. Le *Basic 1000D* pour *Atari ST*, dédié au calcul, est réservé aux étudiants amoureux des chiffres et des belles racines carrées.

126

SOS AVENTURE

Champions of Krynn,

une aventure variée et passionnante, fidèle à *Advanced Dungeons and Dragons*, approche la perfection. Action, réflexion et stratégie constituent l'essentiel de *Damocles*, épopée spatiale qui fait suite à l'ancien mais excellent *Mercenary*.



Thunder Force III, jamais monstres n'auront été aussi beaux !

148

TAM TAM SOFT

Il se passe toujours quelque chose

dans le monde de la micro, des changements d'adresse aux nouvelles machines. Les journalistes de la rédaction analysent, filtrent, commentent et diffusent les résultats sur radio tam-tam.

150

INDEX

Tous les hits de l'année,

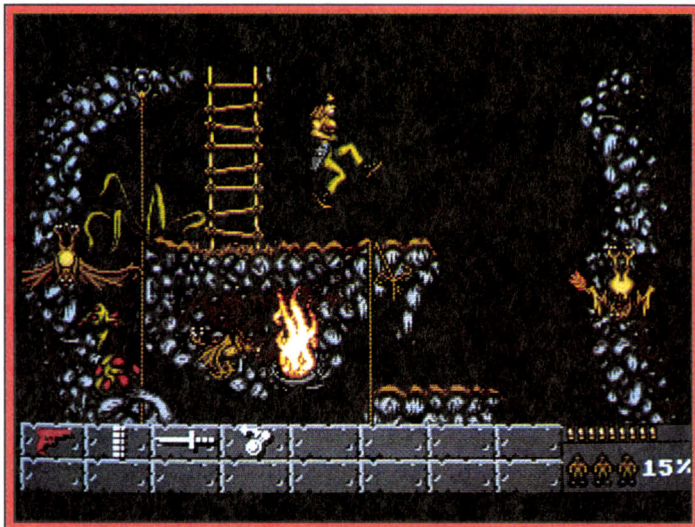
Les meilleurs jeux d'aventure, les solutions complètes et tous les logiciels de ce numéro répertoriés par ordre alphabétique.

152

PETITES ANNONCES

Acheter, vendre, échanger

micros ou logiciels, rien de plus facile grâce aux centaines de petites annonces de Tilt. Et pas ruineux avec ça : c'est gratuit ! Et cette fois-ci le bon à découper est loin, loin de l'index...



Gold of the Aztecs, une aventure/action prometteuse.

136

MESSAGE IN A BOTTLE

De tout, beaucoup

parmi les trucs et bidouilles, les solutions et les combines que vous vous offrez les uns aux autres, du grand classique, *Bard's Tale*, au séduisant *Leisure Suit Larry* ou *Maupiti Island*.

145

FORUM

Vous êtes tous d'accord :

la première qualité d'un jeu, ce n'est ni le graphisme, ni le son, ni l'animation, ni la prouesse technique, c'est la jouabilité ! Vos avis sur ce sujet sont révélateurs. Avis aux programmeurs...

3615 TILT
Gagnez une console NEC
et son CD-ROM



Issue de la gamme CPC, la console Amstrad s'attaque aux géants japonais.

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 Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. Châl 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 :

100 % A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
LES AVENTURIERS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
WORLD CUP YEAR 90	145/195

A.M.C.	125/175
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
ARMALYTE	99/159
BACK TO THE FUTURE 2	119/169
BARD'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	99/145
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
CHASE HQ	95/145
CRACK DOWN	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
DRAGONS OF FLAME	109/199
DYNASTY WARS	105/145

ESCAPE FROM

THE PLANET	95/145
FIRE & FORGET 2	129/169
FILMBO'S GUEST	99/149
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
HOSTAGES	165/225
(OPERATION GIGN)	165/225
INDY THE LAST CRUSADE (ARCADE)	95/145
INTERNATIONAL 3D	99/149
TENNIS	99/149
IRON LORD	ND/195
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF	129/169
KLAX	99/149
LA SECTE NOIRE	ND/179
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
ORIENTAL GAMES	129/159
PLAYER MANAGER	129/169
PLOTTING	99/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
SNOW STRIKE	95/145
STORMLORD 2	95/145
STUNT CAR	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURBO OUT RUN	99/149
TURRICAN	95/145
TUSKER	95/145
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :

AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
HEROES	245

BACK TO THE FUTURE II	259
BAD BLOOD	345
BATMAN CAPED CRUSADER	195
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	249
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	345
BOMBER MISSION DISK 1	195
BUDOKAN	245
CHAMPION OF KRYNN	289
CHESSPLAYER 2150	295
CODENAME ICEMAN	445
COLONEL BEQUEST	445
COLORADO	249
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRAGON STRIKE	299
DRACKHEN	260
DUNGEON MASTER	395
DYNASTY WAR	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EPIC	249
F14 TOMCAT	295
F19 (MICROPROSE)	385
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT OF THE TRUIDER	345
FLIGHT S. SCENERY	250
DISK (L'UNITE)	450
FLIGHT SIMULATOR 4	260
FULL METAL PLANET	279
GHOST'N GOBLINS	289
GREAT COURTS	295
HARPOON	295
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (ADVENTURE)	269
INTERNATIONAL SOCCER	249
CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
POWERBOAT USA	245
RAILROAD TYCOON	345
RINGS OF MEDUSA	295
RORKE'S DRIFT	249
SATAN	240
SHERMAN M4	245
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
SIM CITY TERRAIN	195
EDITOR	245
STARBLADE	265
STARFLIGHT II	245
STRIDER	245
TEST DRIVE 2	245
THUNDERSTRIKE	249
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
VETTE	295
WOLFPACK	325
WORLD CUP SOCCER 90	245

MATERIEL

ATARI	
520 STE	3490
520 STE + ECRAN MONO	
SM124	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE + ECRAN MONO	
SM124	5490
PORTFOLIO	2290
DISQUE DUR 30 MEGA	
ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
AMIGA	
AMIGA 500	3490
ECRAN COULEUR 1084 P	2500
CABLE PERITEL	150
EXTENSION 512 KO + HORLOGE (A501)	990
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
IMPRIMANTES	
STAR LC10 II	1990
STAR LC10 COULEUR	2490
STAR LC24/10	3290
JOYSTICKS	
QUICKJOY II +	69
QUICKJOY II	89
QUICKJOY III	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VIERGES	
3"5 NEUTRES DF/DD	
LES 10	69
3"5 MARQUEES DF/DD	
LES 10	120
5"14 NEUTRES DF/DD	
LES 10	39
3"CF2, LES 10	190

COMMODORE 64

COMPILATIONS :

100 % DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK	
(30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
COIN OP HITS	125/159
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE (INGROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
THE STORY SO FAR vol 1	160/195
THE STORY SO FAR vol 2	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
WORLD CUP	
COMPILATION	145/195

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	109/169
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BARD'S TALE 2	ND/245
BARD'S TALE 3	ND/245
BARD'S TALE	65/095
BATMAN (LE FILM)	95/145
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CHAMPION OF KRYNN	ND/269
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR	ND/269
BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/189
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGONS SPIRIT	125/165
DRAGON'S WAR	ND/225
DYNASTY WARS	109/149
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
FLIGHT STIMULATOR 2 (VF)	490/590
GALAXY FORCE	99/149
GHOSTBUSTERS 2	109/240
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189

GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVE	109/169
HEROES OF THE LANGE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D	
TENNIS	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
LORD OF CHAOS	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
MILESTONES	109/169
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
POWERBOAT USA	120/165
Q & A	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SATAN	145/169
SCRAMBLE SPIRIT	95/160
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIORS	109/169
SHOOT EM UP	195/245
CONSTRUCTION KIT	110/160
SKI OR DIE	ND/169
SNOW STRIKE	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE	145/195
EUROPEAN CHALLENGE	
SCENERY	ND/ 89
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160

SPECTRUM

COMPILATIONS

100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK	
(30 JEUX SUR 1 CD)	225
COIN OP HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	160
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INGROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR vol 1	160
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	110
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DELTA CHARGE	110
DOUBLE DRAGON	95
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	299
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONAL 3D	
TENNIS	110
KICK OFF	120
KICK OFF 2	140
LAST NINJA 2	140
LORD OF CHAOS	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
STORMLORD	95
STRIDER	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STREET	120

DISQUETTES 3,5 DF DD
PAR 10 : 49 F

PROFITEZ-EN !

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FLIGHT COMMAND	325
HEROES	295
LES AVENTURIERS	245
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LES VAINQUEURS	295
WORLD CUP YEAR 90	260
A.M.C. 225	
ADIDAS CHAMPIONSHIP	249
FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	195
ARMALYTE	195
ATOMIX	195
B.A.T. 349	
BACK TO THE FUTURE 2	245
BATTLE COMMAND	245
BATTLE OF BRITAIN	245
BATTLE MASTER	245
BETRAYAL	245
BLACK TIGER	199
BLADE WARRIOR	259
BLOCK OUT	245
BOMBER	269
BOMBER MISSION DISK 1	195
B.S.S. JANE SEYMOUR	245
CABAL	195
CARTHAGE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	195
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL BEQUEST	395
COMBO RACER	199
CONQUEST OF CAMELOT	345
CRACK DOWN	195
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON FLIGHT	299
DRAGON'S LAIR	445
DRAKKHEN	260
DYNASTY WARS	195
ELVIRA MISTRESS OF	
THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
EPIC	245
ESCAPE FROM	
THE PLANET	195
EXTASE	235
F19 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	285
FALCON MISSION	195
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
GHOST'N GOBLINS	195
GHOUL'S'N GHOSTS	195
GOLD OF THE AZTECS	245
GREAT COURTS	245
HEROES QUEST	345
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGER	249
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
ITALY 90	195
IVANHOE	195
KHALAAN	299
KICK OFF	245
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KLAX	195
LAST NINJA 2	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOOM	295
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	245
MAUPTI ISLAND	269
MIDWINTER	260
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR (STF)	199
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
OPERATION THUNDERBOLT	195
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
PLOTTING	245
POPULOUS	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERBOAT USA	249
PROJECTYLE	195
RAINBOW ISLAND	195
RINGS OF MEDUSA	295
RORKE'S DRIFT	265
SECRET AGENT (SLY SPY)	195
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SHERMAN M4	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SORCERIAN	345
SPACE AGE	445
STARFLIGHT	245
STORMLORD 2	195
SUPER WONDERBOY	195
TENNIS CUP	245
TIE BREAK	245
TURRICAN	295
TUSKER	245
TV SPORT BASKETBALL	289
ULTIMA 5	275
VENDETTA	245
WORLD CUP SOCCER 90	199

AMIGA

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
FLIGHT COMMAND	325
HEROES	295
LES AVENTURIERS	295
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	295
688 ATTACK SUB	245
ARMALYTE	195
ADIDAS CHAMPIONSHIP	
FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	195
AMOS THE CREATEUR	495
BACK TO THE FUTURE 2	245
BATTLE MASTER	245
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE SQUADRON	285
BETRAYAL	245
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	249
B.S.S. JANE SEYMOUR	245
BUDOKAN	245
CARTHAGE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHASE HQ	245
COLORADO	245
COMBO RACER	245
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	395
CRACK DOWN	249
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAGON STRIKE	299
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER (VF)	295
DYNASTY WARS	245
ELVIRA MISTRESS OF	
THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
EPIC	245
ESCAPE FROM	
THE PLANET	195
EAST V WEST	245
F19 STEALTH FIGHTER	285
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
FALCON MISSION DISK 2	195
FEDERATION QUEST	249
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2(VF)	335
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
FULL METAL PLANET	249
GHOST'N GOBLINS	245
GHOUL'S'N GHOSTS	245
GOLD OF THE ASTECS	249
GREAT COURTS	245
HARDBALL II	195
HEROES QUEST	345
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGER	249
ITALY 90	245
IVANHOE	245
JUMPING JACK SON	245
KHALAAN	299
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KING QUEST IV	345
KNIGHTS OF CRYSTALLION	295
LAST NINJA 2	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LOST PATROL	245
MANCHESTER UNITED	245
MATRIX MARAUDER	249
MAUPTI ISLAND	269
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR STF	195
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
POLICE QUEST II	345
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
PLOTTING	249
PROJECTYLE	195
RAINBOW ISLAND	245
RAMROD	245
RED STORM RISING	225
RINGS OF MEDUSA	295
SATAN	245
SECRET AGENT (SLY SPY)	245
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
SHERMAN M4	245
SIM CITY TERRAIN	
EDITOR	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
STARFLIGHT	245
TEST DRIVE 2	285
TIE BREAK	249
TOWER OF BABEL	245
TURRICAN	245
TUSKER	245
TV SPORT BASKETBALL	249
ULTIMA 5	295
UNREAL	295
VENDETTA	245
VENUS	199
WINGS	295
WORLD CUP SOCCER 90	199

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	TITRES	PRIX
ADRESSE		
VILLE	CODE POSTAL	
Tél		
Participation aux frais de port et d'emballage		+15F
Préciser : <input type="checkbox"/> Cassettes <input type="checkbox"/> Disk - TOTAL à payer :		
Règlement : je joins <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat -lêtre <input type="checkbox"/> CB		
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt);		
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX		
<input type="checkbox"/> ATARI ST <input type="checkbox"/> AMSTRAD CPC <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> C64 <input type="checkbox"/> SPECTRUM <input type="checkbox"/> PC ET COMPATIBLES		
Date d'expiration — / —		
Signature:		

SHOCKING : LE VRAI JEU D'ADULTE

GEISHA



COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA



Tentez de soustraire la fascinante Eve des griffes du pervers Napadami dans un Tokyo insolite et déroutant où le libertinage s'allie au raffinement oriental.

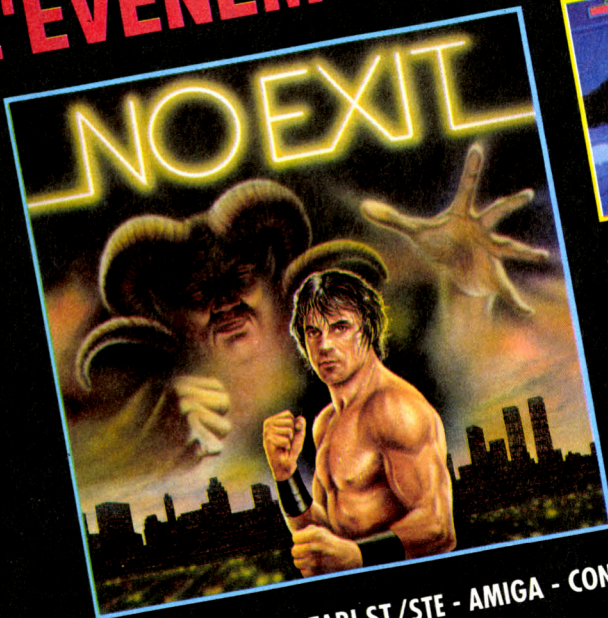
Essayez l'hypermed, goûtez des expériences uniques et vivez sans contrainte de délicieux épisodes érotiques qui vous laisseront un goût d'interdit...



Disponible en novembre.

L'EVENEMENT COMBAT DE LA RENTREE

NOEXIT



COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA - CONSOLE AMSTRAD

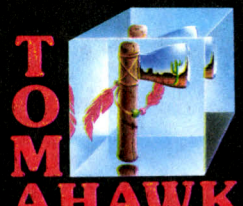


- Un jeu de combat acharné où se mêlent tactique, humour, action...
- Une méthode d'animation inédite grâce à AHWCA : Articulated Human with Calculated Animation,
- Jockers permettant de se transformer en monstre,
- Réglage par le joueur des paramètres de combat (puissance des coups, résistance physique, difficulté des coups, etc.),
- Sauvegarde des scores,
- Possibilité de duel à 2 joueurs.

Disponible en septembre.

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

CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée
5/7 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX



INNOVANT : UN GRAND JEU SUR CDROM ET CDI

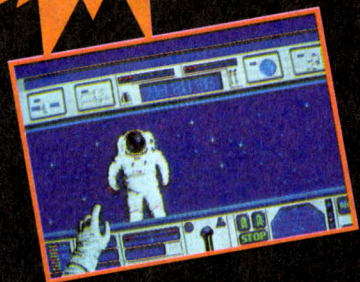
ESS



Le réalisme et l'intérêt d'ESS associés à :

- l'historique de la conquête spatiale en images digitales animées à partir de documents filmés (NASA...)
- de nouveaux écrans 3D animés réalisés en image de synthèse,
- une musique envoûtante et des sons de qualité compact disc.

**NOUVEAU
SUR CDROM**



COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA

L'EVENEMENT ACTION DE LA RENTREE



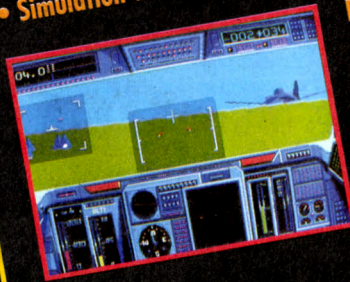
COUGAR FORCE

COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA



Il a le sourire carnassier et défend sa vie avec passion. Son nom de code est "Le Cougar"...

- Combats à mains nues,
- Tir,
- Conduite de moto,
- Off-shore
- Simulation de vol en 3D, etc.

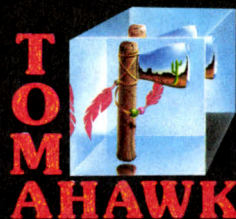


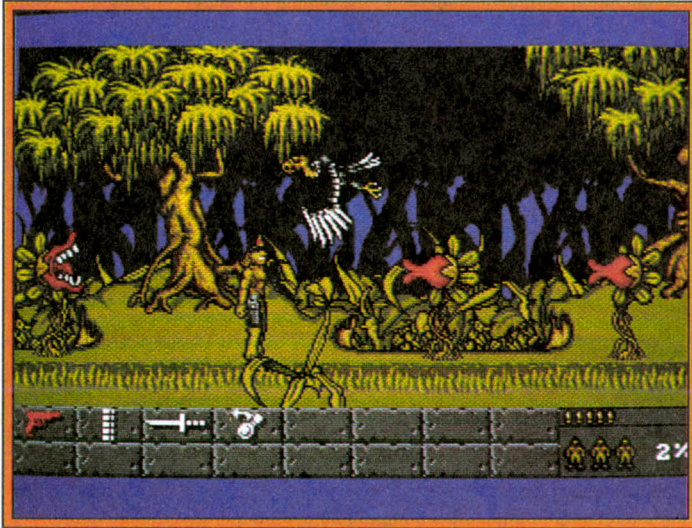
DU JAMAIS VU :
Précision, rapidité,
multiplicité des ani-
mations grâce à une
méthode inédite.

Disponible en octobre.

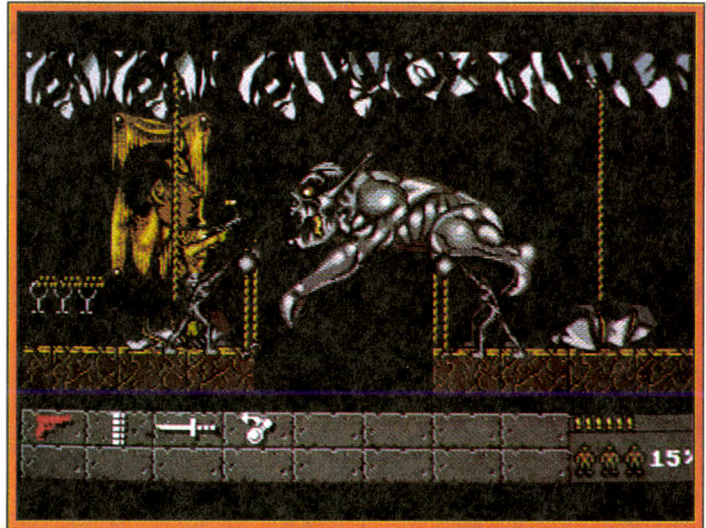
Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée
5/7 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX





L'aventure commence dans une jungle hostile (Amiga).



Ce monstre ne vous lâchera pas d'une semelle (ST)!

Dave Lawson est le créateur de *Gold of the Aztecs*. Son nom n'est pas inconnu de ceux qui ont vécu les premières heures de l'Atari ST et du Commodore 16 bits (l'Amiga 1000 à l'époque). Les vétérans se souviennent sûrement de *Bratacus*, *Barbarian* et *Obliterator*. Ces créations de David Lawson furent les premiers produits de Psygnosis. Rappelons que Dave a été cofondateur de Psygnosis avec Ian Etherington. Il est maintenant à la tête d'une société de développeurs nommé Kinetica. *Gold of the Aztecs*, qui sort sous le label US Gold, est intéressant à plus d'un titre, le plus important étant le *Game Development System* (GDS). C'est le nom donné au générateur de jeux que Dave a mis au point pour développer ses softs. Personnage assez réservé, voire méfiant, nous avons eu quelques difficultés à obtenir de lui plus de renseignements sur son invention.

Tilt. Qu'est-ce que le GDS ?

Dave Lawson. (Temps de réflexion, puis rires.) Je ne tiens pas à donner trop de détails sur le GDS.

T. Pourquoi tant de secrets autour du GDS ?

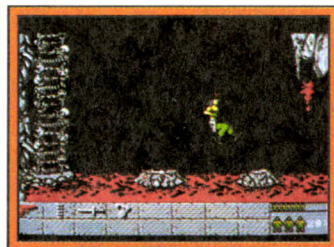
D.L. A Kinetica nous préférons être le plus discret possible, personne ne doit savoir ce que nous faisons. Plusieurs aspects du GDS sont uniques... nous avons eu beaucoup de mal à les mettre au point et nous ne tenons pas à les dévoiler. C'est aussi simple que cela.

T. Combien de temps vous a-t-il fallu pour mettre au point ce

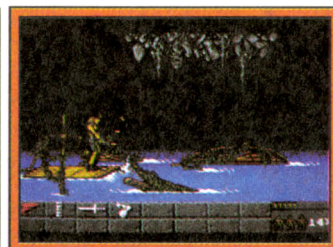
Gold of the Aztecs

Co-fondateur de Psygnosis et créateur de *Barbarian*, Dave Lawson nous revient avec un superbe logiciel : *Gold of the Aztecs*.

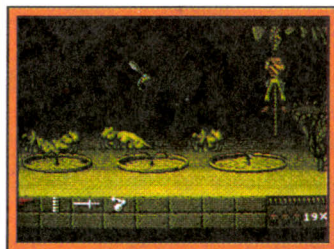
Cette chasse au trésor précolombien possède toutes les qualités d'un hit.



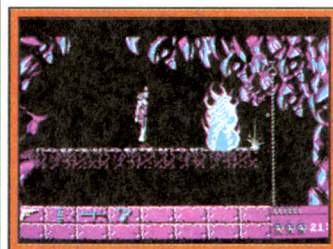
La version PC (EGA).



Une situation désespérée (Amiga).



Des insectes mortels (Amiga).



La version PC (CGA).

GDS et qu'offre-t-il de plus que les autres générateurs de jeux ?

D.L. Cela m'a pris plus de quatre ans, car il s'agit d'un module très recherché. Avec lui, toute la phase de développement devient presque une formalité ! En fait, la complexité de l'élaboration d'un jeu est prise en charge par le GDS. Il gère tout sauf le son.

T. Cela veut-il dire que le GDS vous fait gagner du temps de développement ?

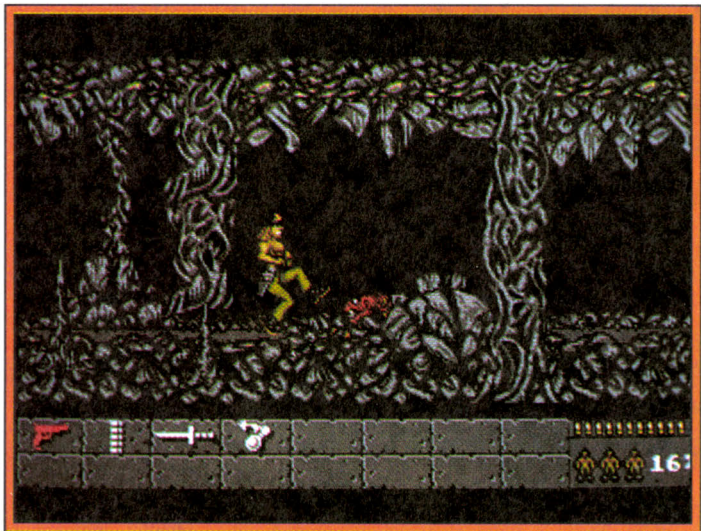
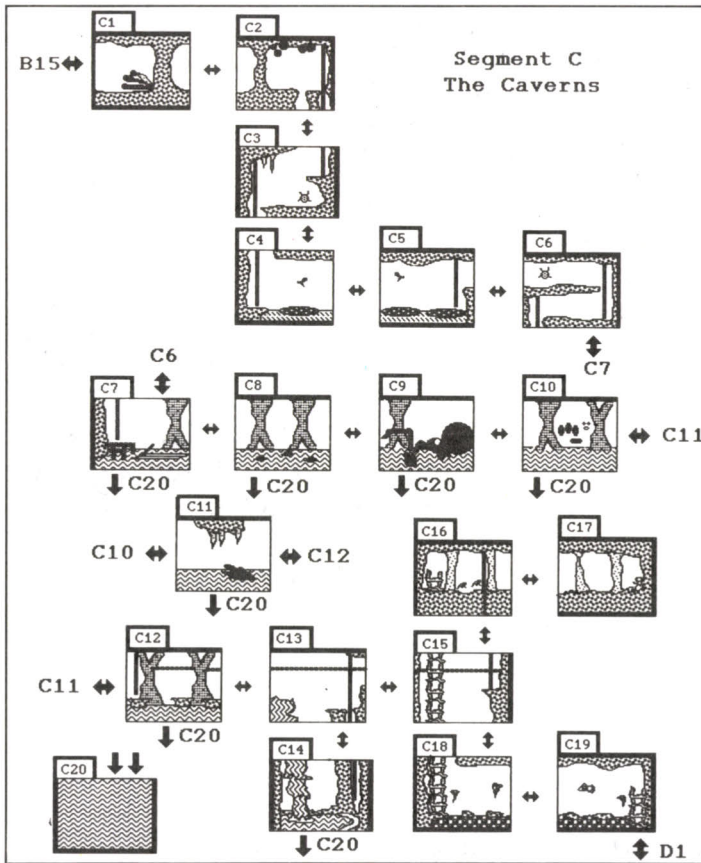
D.L. Entendons-nous, le GDS n'a pas été conçu, au départ, pour raccourcir le temps de développement. Nous gagnons effectivement du temps mais cela ne veut pas dire que nous terminons nos jeux très rapidement. Ce gain de temps pris sur la phase de développement nous permet de concentrer tous nos efforts sur le concept du jeu afin de le pousser à un haut degré de perfection. Un exemple : pour un jeu qui nécessiterait normale-

ment deux ans de développement, un an serait suffisant. Nous pourrions même le terminer en trois mois mais le jeu ne serait pas vraiment de qualité. C'est pourquoi nous consacrons les neuf mois qui nous restent à parfaire le jeu.

T. Le GDS intervient-il également à ce stade ?

D.L. Le GDS intervient pratiquement à tous les niveaux. Il a été créé pour remédier au problème le plus épineux des éditeurs de jeux : la lourdeur qu'engendre la programmation. Par exemple, dans un jeu, la partie graphisme ne pose aucun problème. Il suffit d'avoir quelques bons graphistes à qui on donne des directives. Et si les choses ne vont pas assez vite, on peut engager quelques graphistes supplémentaires. En revanche, il a toujours UN programmeur qui essaie de résoudre tous les problèmes d'animation, de mémoire, etc. Bref, de faire le jeu. Les retards dans la sortie des produits, les problèmes techniques que connaissent tous les éditeurs viennent presque toujours du programmeur. A Kinetica, nous n'avons pas de programmeurs. Grâce au GDS, nous n'avons que des artistes qui inventent des jeux. Les artistes sont des créateurs, ce qui n'est pas forcément le cas pour les programmeurs. Dans la plupart des cas, ils ne possèdent pas une once de créativité et c'est tout à fait normal. Un bon programmeur est quelqu'un de logique avant tout.

T. Sur quelles machines tourne le GDS ?

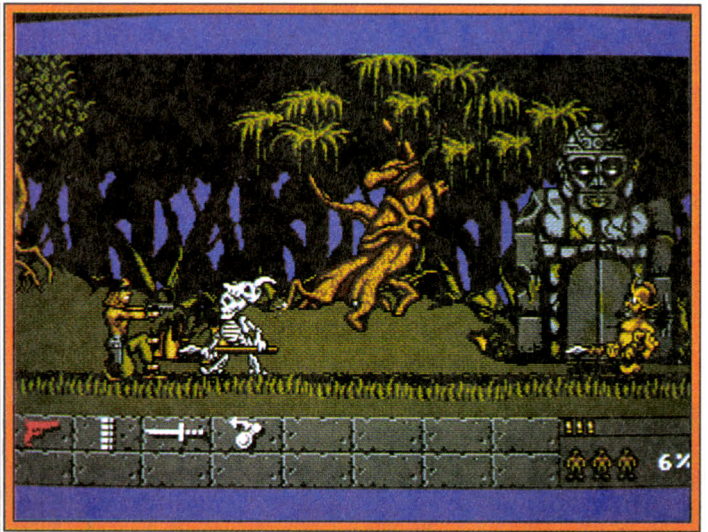


Le storyboard, en haut, stade où tous les détails du jeu sont définis. En bas, le héros doit déjouer un grand nombre de pièges (ST).

D.L. Uniquement sur Macintosh car sa grande convivialité renforce la simplicité d'utilisation du GDS. L'artiste n'a plus qu'à pointer et cliquer pour créer son jeu ! Aucune connaissance, que ce soit du domaine technique ou de la programmation, n'est nécessaire. Le jeu est donc créé puis transféré sur PC, ST et Amiga.

T. Quelles sont les limites ou les contraintes qu'offre un généra-

teur de jeux tel que le GDS ? **D.L.** Il n'y en a aucune, à part celui de faire un storyboard très précis de son jeu avant de se mettre au GDS. Il peut être utilisé dans pratiquement tous les genres, que ce soit de l'action, la stratégie, l'aventure/arcade ou la simulation. En fait, si... il y a des limitations : elles dépendent de la créativité de son utilisateur et de la capacité des machines sur lesquelles tourne le jeu.



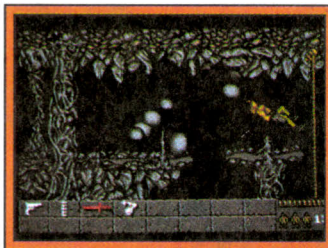
La version ST est pratiquement identique à celle de l'Amiga.

T. Quand avez-vous, pour la première fois, pensé à le créer ?

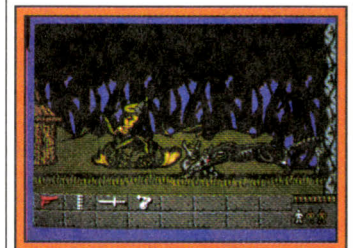
D.L. (Rires.) Je pense que n'importe quel éditeur vous dira qu'il rêve de posséder un générateur de jeux comme celui-ci.

Après l'interview, Dave Lawson me fait une brillante démonstration des possibilités du GDS en utilisant des décors de *Gold of the Aztecs*. Il transfère en quel-

suffit de voir *Gold of the Aztecs* pour s'en rendre compte. Je n'ai jamais vu un jeu d'aventure/arcade aussi richement détaillé sur le plan graphique. Il faut jouer plusieurs fois la même scène pour voir tout ce qui s'y passe. Les pièges sont superbement conçus. On voit effectivement que les concepteurs ont mis le temps qu'il fallait pour donner au



Un piège de moins. Ouf ! (ST).



Gare au postérieur !



Il faut que vous soyez rapide et précis ! (Amiga)

ques secondes des données sur ST et Amiga. La mise en place des décors, objets et animations d'une scène est extrêmement rapide. De plus, toute modification peut s'effectuer à tout moment avec un résultat instantané. Cette possibilité de visualiser immédiatement une scène qui vient de subir des changements (et de pouvoir la recharger instantanément) donne effectivement libre cours à la créativité. D'ailleurs, il

logiciel un intérêt de jeu élevé. *Gold of the Aztecs* ressemble, dans son concept, au superbe *Barbarian of Psygnosis* mais avec toutefois plus d'écrans (81 au total) et une profondeur de jeu accrue. Le scénario vous place dans la peau d'un aventurier, genre *Indiana Jones*, qui recherche le trésor des Aztèques. Je n'ai que rarement l'habitude d'émettre un jugement sur les jeux présentés en avant-première mais j'avoue que, pour celui-là, j'ai craqué. *Gold of the Aztecs* est probablement un des meilleurs jeux d'arcade/aventure du moment. Je vous en dirais plus lors du test dans le prochain *Tilt*. Je l'attends déjà avec impatience ! Sortie prévue en août/septembre sur Atari ST, Amiga et PC au prix de 200 F.

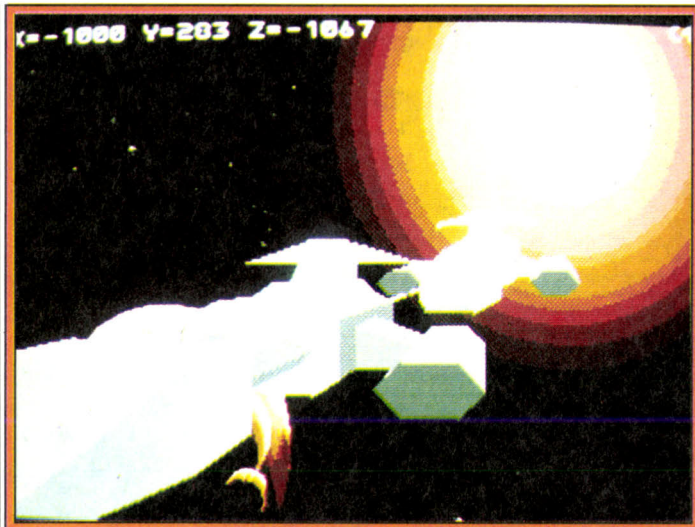
Dany Boolauck

Epic

Après *Falcon*, l'équipe de *Digital Image Design* va sortir une bombe nommée *Epic*. Cette aventure spatiale fera sûrement un tabac.

également voulu y intégrer les possibilités qu'offre une simulation de vol où les joueurs sont libres de voler au gré de leur fantaisie. *Epic* vous donnera la même liberté mais dans l'espace. J'ajouterais que le projet d'*Epic* est le premier du genre. Si on travaille correctement, on aura un méga-hit entre les mains!

T. Cela va faire près d'un an et demi que j'ai entendu parler de *Epic* sous son premier nom, c'est-à-dire *Goldrunner III*. Pourquoi avoir mis tant de



Des pistes d'atterrissages placées sur les côtés du vaisseau-mère!

Epic. Mais il a dû abandonner temporairement son travail pour aider Phil sur *F-29 Retaliator*. Il nous a fallu terminer cet énorme projet en un an. Normalement, un tel logiciel se fait en deux ans, c'est vous dire à quel point on s'est investi. C'est la principale raison du retard d'*Epic*.

T. *Epic* reste-t-il un shoot'em up comme cela était prévu quand il se nommait *Goldrunner III*?

M.K. *Epic* devait effectivement être, au départ, un jeu d'action. Mais au fur et à mesure que le jeu prenait corps nous y avons intégré des idées qui nous plaisaient. Le jeu est maintenant un mélange d'action et de stratégie. Par exemple, le joueur devra détruire les objets (en utilisant les armes adéquates) dans un certain ordre pour réussir sa mission. En outre, les vaisseaux ennemis seront plus intelligents que ceux de *F-29*, par exemple.

T. Qui est le grand gourou de la 3D chez vous?
M.K. Russel a passé six mois à faire de la recherche fondamentale sur les graphismes en 3D. Le générateur de graphismes vectoriels qu'il a mis au point est un des plus rapides sur 16 bits. De

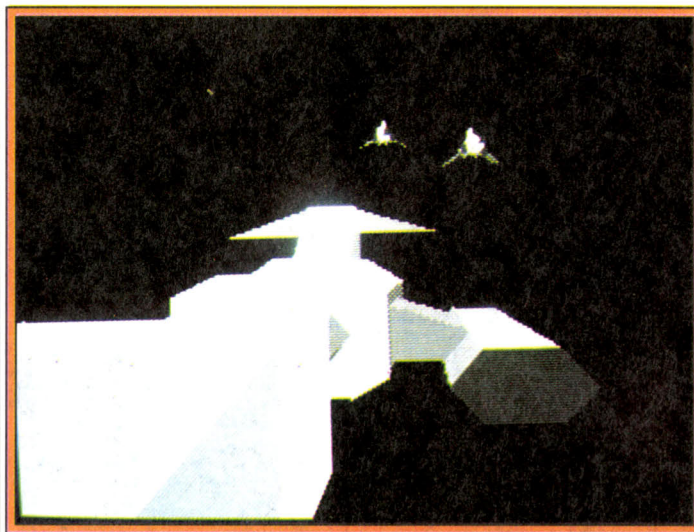


L'équipe de DID avec Martin Kenwright (debout, deuxième en partant de la gauche), Russel Payne et Phil Allsopp (assis).

Martin Kenwright, Phil Allsopp et Russel Payne font partie de la Digital Image Design. Ces programmeurs talentueux sont les auteurs de la version ST de *Falcon* et plus récemment de *F-29*. Ils travaillent actuellement sur *Epic* (son ancien titre est *Gold Runner III*), un mélange de simulation de vol spatial et de jeu d'action avec un zeste de stratégie. Le scénario raconte la fuite de la race humaine à bord d'une flottille de vaisseaux interstellaires. Une supermova va détruire toutes les planètes habitées par les humains. L'armada humaine doit traverser la zone des Rexxon, une race belliqueuse. Le joueur, lui, campe le rôle d'un des pilotes du *Goldrunner*, un superbe vaisseau de guerre. Afin d'en savoir plus sur *Epic*, Tilt a rencontré Martin Kenwright.

T. Qu'est-ce qui vous a donné l'envie de créer ce jeu?

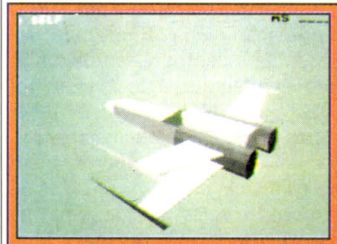
Martin Kenwright. Certains films tels que la trilogie de la *Guerre des étoiles*, les *Star Trek* et les *Galactica* exercent une certaine fascination sur nous. Jusqu'à l'heure, les jeux d'action sur micro se sont cantonnés aux shoot'em up. *Epic* est la réponse à un de nos plus chers désirs: faire sur micro tout ce qu'on a pu voir dans un film comme la *Guerre des étoiles*. Nous avons



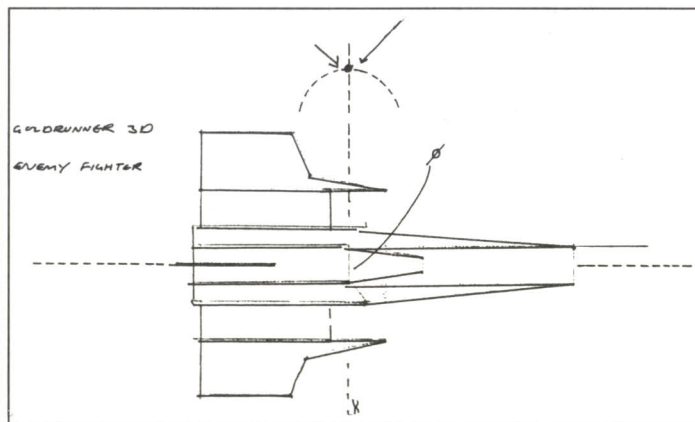
◀ Remarquez la taille d'un chasseur par rapport à un vaisseau-mère sur Atari ST.

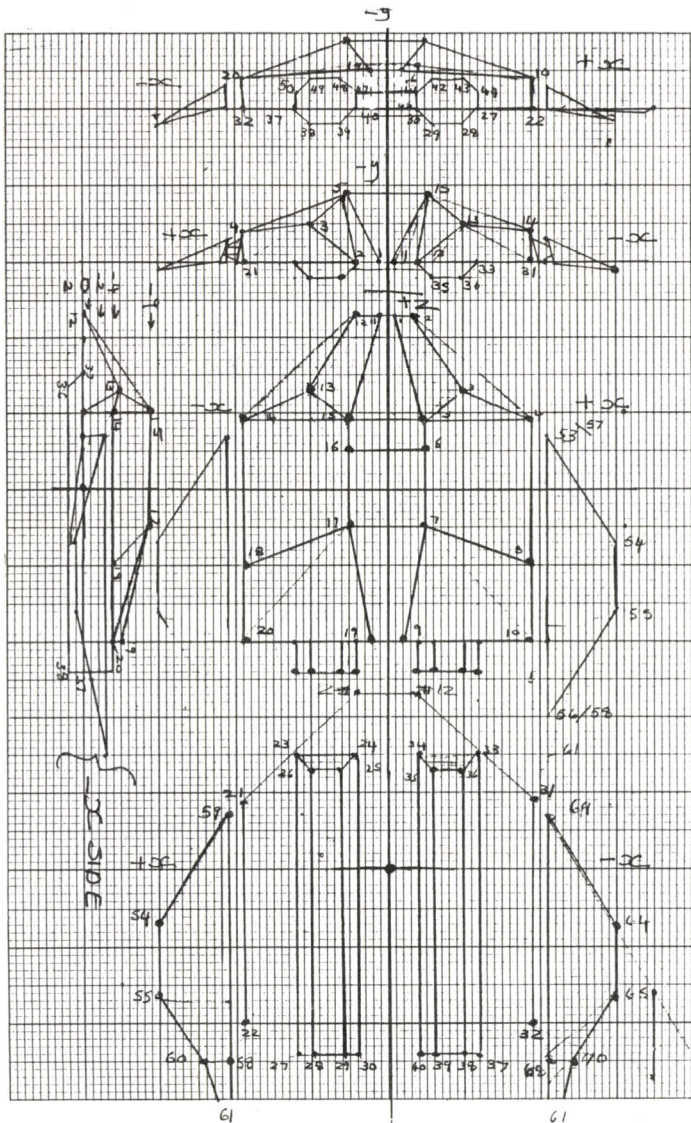
▼ Dessin d'un X-fighter inspiré du chasseur de la Guerre des étoiles.

temps pour le commercialiser?
M.K. Tout simplement parce que nous ne sommes que trois, Phil, Russ et moi. Russel est celui qui a commencé à programmer sur



Un X-fighter (ST).





Plan du chasseur que le joueur pilotera : le Goldrunner III ! Élaboré comme le cockpit d'une simulation de vol, Epic sera doté des points de vue intérieur et extérieur (comme F29 ou Falcon).

plus, nous avons une longue expérience du graphisme en 3D qui nous permet d'être à la pointe de cette technique. Par exemple, nous sommes maintenant en mesure d'intégrer des formes circulaires dans nos jeux ! Epic va probablement être un des premiers jeux en 3D à utiliser le cercle parfait.

T. Que pensez-vous d'un jeu comme *Wingleader* qui utilise des sprites pour faire de la 3D ?

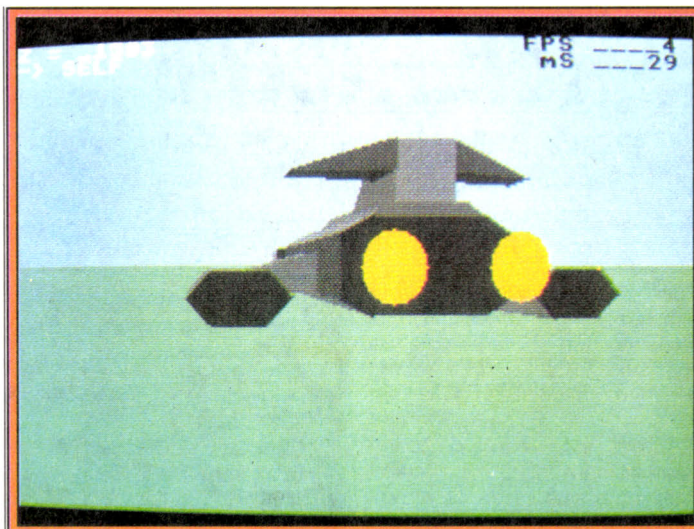
M.K. *Wingleader* donne la preuve que la 3D avec des sprites est possible mais cela demande beaucoup de place mémoire. Je pense que cela n'est possible que sur un PC puissant. D'ailleurs je me demande comment les programmeurs de *Wingleader* vont faire pour l'adapter sur Amiga et

ST. L'utilisation de sprites doit probablement limiter les angles de vision que le joueur peut avoir d'un vaisseau spatial. Dans le cas d'Epic, il faudrait 10 Mo de RAM pour intégrer plus de 1 000 sprites avec, en plus, des dizaines de planches d'animations pour chacun de ces sprites !

T. Quand sort Epic ?

M.K. On espère le finir sur ST et Amiga pour la fin septembre ou début octobre.

Le système de jeu d'Epic est similaire à celui d'une simulation de vol. Le joueur doit réussir huit missions interdépendantes. Par exemple, la première mission consiste à ouvrir une voie à travers le champ de mines de la ceinture Zionnaic pour la flotte humaine. Il n'y a aucun autre



DID nous promet des formes elliptiques et cylindriques.

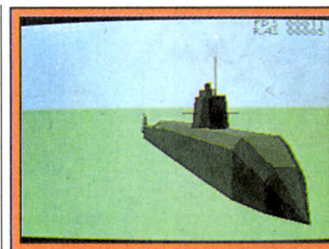
moyen d'atteindre la Zone neutre de REXXON. Vos objectifs : détruire tout vaisseau qui tenterait de vous barrer la route et neutraliser la station de surveillance REXXON basée sur la planète Aramagan 9, pour réussir. En cas d'échec, la station alerte la flotte REXXONNIEUSE de votre

présence. L'attaque de grande amplitude sera donc à craindre lors de la troisième mission. J'arrête de vous faire saliver sur Epic qui semble être plus que prometteur. Attendez quand même le test sur la version définitive dans Tilt avant de l'acheter... on ne sait jamais ! Dany Boolauck

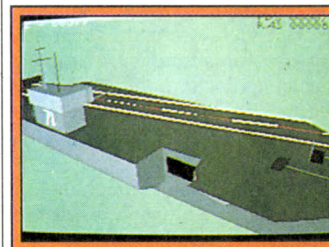
F29 Retaliator II

F-29, on le sait, a connu un gros succès commercial. Ce résultat a encouragé les membres de la Digital Image Design à récidiver ! F-29 Retaliator II ira, paraît-il, encore plus loin que son prédécesseur sur le plan technique.

Eh oui, vous avez bien lu ! F-29 Retaliator II, une nouvelle simulation de vol, est en cours de développement ! Martin Kenwright de Digital Image Design nous a confié que son équipe n'a pu intégrer tout ce qu'il souhaitait dans F-29 (problèmes de délais). F-29 Retaliator II bénéficiera donc de toutes les idées qu'ils n'ont pu utiliser dans F-29 y compris de la technique très poussée de la 3D, utilisée dans Epic (utilisation de formes elliptiques, de cylindres, etc.). Aux dires des programmeurs, les détails des graphismes seront très poussés. Par exemple, on pourra voir fonctionner l'ascenseur du porte-avions (voir photo) lors de la sortie de jets garés dans sa cale. De même, les sous-marins pourront lancer des torpilles de forme cylindrique (s'il vous plaît !). La sortie de F-29 Retalia-



Des graphismes très détaillés (ST).



Le porte-avions de F-29 II.

tor II est prévue pour l'année prochaine. Nous y reviendrons en temps voulu. Dany Boolauck

Total Recall

Prenez un film d'action dont la vedette est une montagne de muscles. Calquez le scénario sur celui de votre futur jeu d'action. Voilà, en gros, la recette utilisée par Simon Butler.

Pour ceux qui aiment Arnold Schwarzenegger et les films de science-fiction bourrés d'effets spéciaux, *Total Recall* (le titre va sûrement changer en France) est un must. Les puissants muscles d'Arnold, dans le rôle d'un amnésique, sont mis à contribution dans une ténébreuse et tumultueuse affaire dont le dénouement se passe sur Mars! Le jeu inspiré du film (il sort sous le label Ocean) est réalisé par une équipe de développeurs nommé Active Mind. J'ai rencontré Simon Butler, le créateur du jeu, qui est également l'auteur de *Platoon*, un jeu d'arcade/aventure sur C 64. Ce concepteur de jeu a choisi d'être direct pour parler de son métier.

Tilt: Comment procédez-vous pour créer un programme tel que *Total Recall*?

Simon Butler: Dans un tel cas, il faut lire le scénario, visionner le film, bref, glaner un maximum d'informations qui puissent m'aider dans ma tâche. Ensuite, il s'agit de sélectionner les moments forts du film, susceptibles d'être visuellement intéressants pour un jeu. Un impératif: coller, autant que possible au scénario du film



c'est-à-dire éviter de placer le héros dans un jeu stéréotypé tel qu'un jeu de plates-formes, un shoot-them-up ou une arcade/aventure.

T.: Mais c'est exactement ce qu'on voit habituellement.

S. B.: Cela vient du fait qu'on ne peut plus innover en matière de jeux d'action. Je crois qu'on ne se débarrassera jamais des jeux de plates-formes, ni des shoot'em-up. Seuls changeront la puissance des machines, le nombre de sprites à l'écran, la qualité des graphismes et le son.

T.: La conception des jeux d'action est donc si limitée? Dur métier pour celui qui aime se renouveler!

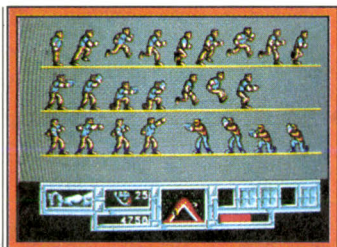


Planche d'animation sur ST.

S. B.: Je pense qu'il est aussi difficile à exercer que celui d'un réalisateur ou un scénariste de film. *Total Recall*, par exemple, est un film de science-fiction sans grande originalité avec comme concept de base les mêmes ingrédients qu'un western! C'est ce qui se passe quand un concepteur de jeu ou un scénariste



Total Recall comportera des photos digitalisées du film.

comme des jeux étranges. Les joueurs hésitent devant le « jamais vu » et sont peu enclins à acheter ce type de logiciel. Il y a bien sûr des exceptions comme *Populous*, mais je parle bien d'exception! Je pense que personne d'autre n'osera se lancer sur les traces de Bullfrog. De plus, leur prochain produit sera

plaisent dans un certain confort et répugnent à changer leurs habitudes. Il ne nous reste pas beaucoup de marge si ce n'est de varier les différents niveaux d'un jeu comme dans *Batman*.

T.: Qu'y a-t-il de gratifiant dans la conception d'un programme comme *Total Recall*, hormis votre salaire?

S. B.: Le jeu sur micro ouvre aux joueurs un monde fabuleux qu'ils aiment: celui du rêve. Un jeu comme *Total Recall*, par exemple, c'est bien souvent la première occasion pour ces jeunes joueurs de « voir » le film. Ils voient ces petits personnages s'animer sur leurs écrans et ils y croient! Voilà ce que je donne aux gosses, un peu de rêve.

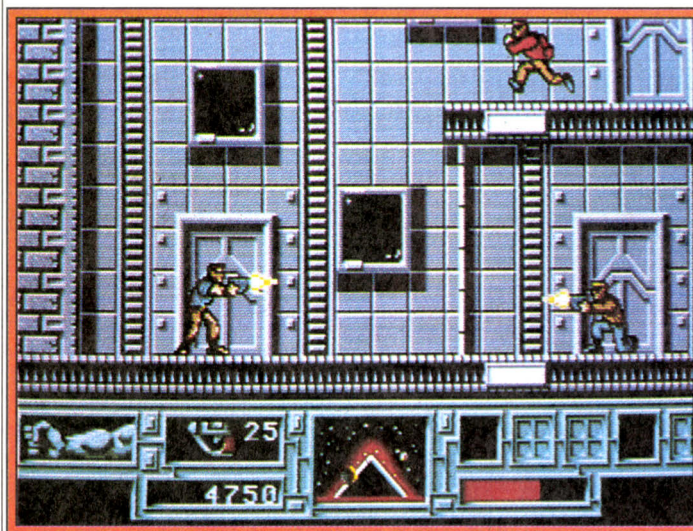
T.: Que nous réserve *Total Recall*?

S. B.: C'est essentiellement un jeu de plates-formes. Le premier niveau fait référence au moment où le héros se trouve sur Terre et est pourchassé par des espions. Il doit retrouver des objets qui lui permettront de partir pour Mars. Le deuxième niveau est une épreuve de course-poursuite en voiture où il vous faudra semer ou tuer des ennemis. Changement de décor pour le troisième niveau car il se passe sur Mars. Là vous êtes pourchassé par une milice pendant que vous tentez d'entrer en contact avec les rebelles de Mars. Après une autre course-poursuite (le quatrième niveau) vous accédez au dernier niveau où le salut de Mars dépend de vous!

T.: Quand sort *Total Recall*?

S. B.: Probablement en septembre sur ST et Amiga.

Dany Boolauck



Un jeu de plates-formes agrémenté de courses de voitures.

de film n'a pas d'idée. Il ne fait que reprendre des recettes connues et construit quelque chose autour! Au mieux, sa création est légèrement différente.

T.: Autrement dit, les jeux d'action inspirés de films seront toujours à peu près les mêmes n'est-ce pas?

S. B.: Plus ou moins, oui... à moins que le concepteur tente de créer un jeu d'action très original. Ce qui, je pense, est impossible. La plupart du temps les jeux trop originaux sont perçus



Le poster du film.

sûrement de la même veine que le premier. Où sera l'originalité? En définitive, tout cela vient des consommateurs qui se com-

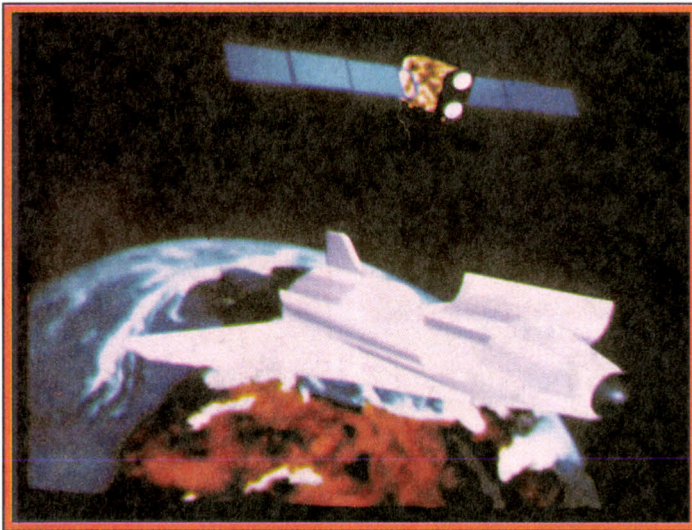
European Space Simulator

Développé à l'origine pour un ordinateur classique, E.S.S. est en cours d'exploitation sur CD ROM pour PC et compatibles. Exception aujourd'hui, ce type de logiciel sera de règle demain...

Cocktel Vision travaille actuellement sur plusieurs projets CD ROM pour PC et compatibles. *European Space Simulator* est pour le moment l'un des plus aboutis. Concrètement, la différence entre la version normale et celle sur CD tient au son et aux graphismes. Comme l'explique

(VGA étendu) et de l'animation à 10 voire 12 images/seconde. En tout cas, le résultat en étonnera plus d'un.

Autre point fort du CD ROM : le son. La version finale d'E.E.S. CD devrait comporter environ une demi-heure de musiques et bruitages variés. André Thévenin



L'image issue de Getris montre les moyens mis en œuvre pour E.S.S.

Yannick Chosse, le graphiste : « Il est possible de stocker beaucoup d'images sur CD ROM ». Résultat, E.S.S. ne comporte pas moins de vingt minutes d'images animées. Pour les réaliser, Yannick Chosse et Frédéric Chauvelot ont travaillé sur une palette graphique – 2D, 3D et digitalisation – de marque Getris où ont été générées des images de synthèse en 640 x 480, avec 16 millions et des poussières de teintes. Etape suivante, ces images sont transférées sur PC. Elles ne sont toutefois pas restituées, par le jeu, à leur format original mais sont affichées dans une fenêtre de seulement 128 x 80 points seulement. Cela est contrebalancé par les 256 teintes du standard exploité



E.S.S. : la salle de contrôle.

– le spécialiste CD ROM – précise qu'a priori « les musiques seront en stéréo, les bruitages en mono ». La qualité de l'ensemble sera malgré tout du niveau de celle que l'on retrouve sur un CD classique. En effet, musiques et bruitages ne sont pas traités par l'ordinateur mais directement dirigés vers une chaîne hi-fi. Soulignons au passage que les



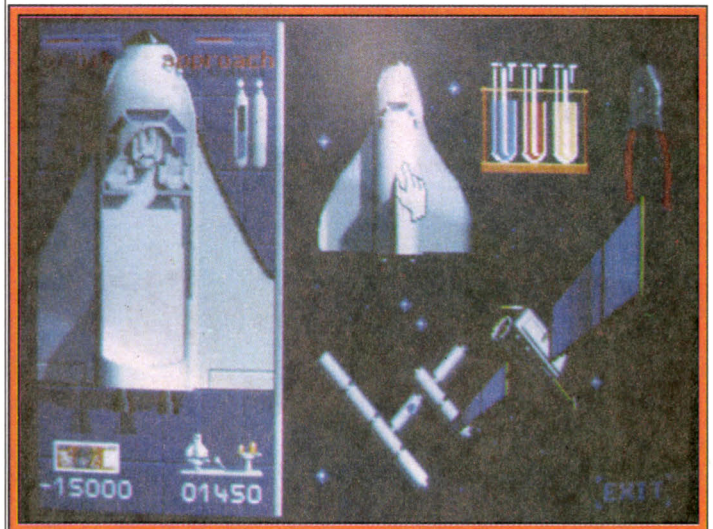
André Thévenin, spécialiste CD, explique qu'il est nécessaire d'effectuer une répartition statistique des données en fonction de leur utilisation afin de compenser le faible temps d'accès du CD.

Yannick Chosse s'occupe de la mise en œuvre des calculs d'image sur Getris. Cette palette graphique 2D et 3D génère des images au format vidéo, ce qui donne des résultats d'une qualité étonnante.



sons utilisés par E.S.S. sont digitalisés à l'aide d'un système de digitalisation et restitution temps réel Digigram PCX3. Outre cette nette amélioration des graphismes et des sons, E.S.S. CD Rom comporte un résumé historique de la conquête spatiale –

cher même. On imagine qu'un PC équipé avec écran couleur, carte VGA étendue et lecteur de CD ROM vaut 15 000 F au moins. Voilà en fait le seul véritable reproche que l'on puisse adresser à E.S.S. Mais cela n'est en aucune manière imputable à



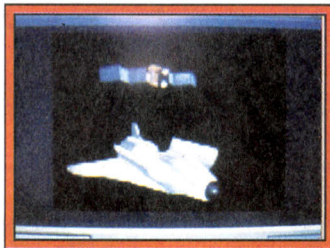
Paramètres de la navette et...

réalisé à l'aide d'images d'archives – mais celui-ci n'apporte pas grand-chose au simulateur en tant que tel. Le programme, lui, n'évolue pas du point de vue ludique. Les phases déjà contenues se retrouvent toutes ici. Pour l'utilisateur, le « plus » est donc avant tout d'ordre qualitatif. Ce n'est certes pas négligeable mais cela coûte cher, très



...lancement du stallite que...

Coktel Vision. Une chose est certaine : la venue de machine telles le CDTV de Commodore devrait permettre de populariser ces types de techniques et les rendre accessibles au plus grand nombre. A ce titre, Coktel Vision pourra se targuer d'une certaine avance. Du reste, la version CDTV d'E.S.S. est déjà prévue. Il se pourrait même que le CD utilisé



...ce que vous voyez ici !

soit le même pour le Commodore et pour le PC... Pour conclure, nous pouvons dire qu'E.S.S. CD ROM est un projet ambitieux et finalement assez convaincant si l'on se fie aux éléments que nous avons pu entrevoir. Bref, vivement la version définitive par un test complet.

Mathieu Brisou



...l'on suit en direct !

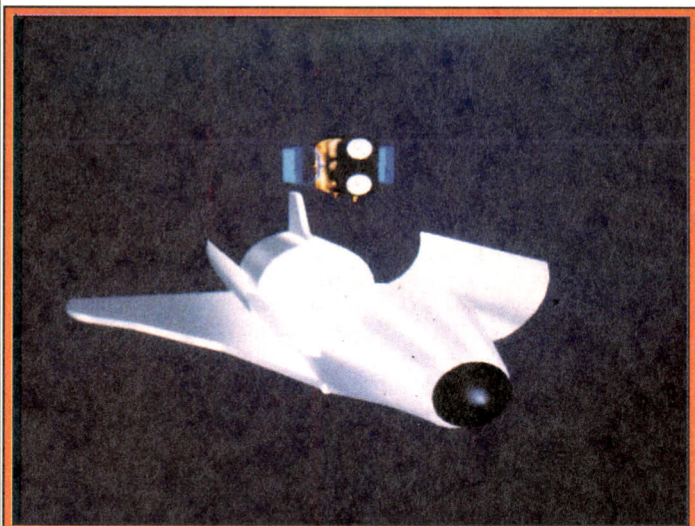


Image originale du lancement de satellite calculée sur Getris. Elle sera par la suite dégradée puis transférée pour devenir...

Galactic Empire

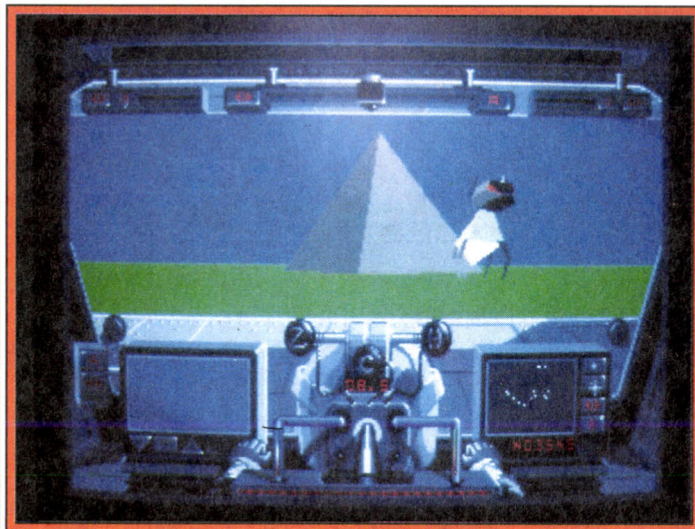
Inspiré d'un jeu de rôle bien connu, le nouveau de Tomahawk se propose de rénover le genre.

Résultat : un jeu plus orienté vers l'aventure que vers le rôle mais entièrement graphique...

Prochain produit de Tomahawk, *Galactic Empire* est inspiré d'un jeu de rôle bien connu des amateurs (l'Empire Galactique). D'ailleurs, le concepteur de la version micro, François Nédélec, est le créateur de la version carton... Il a décidé de ne pas faire une transposition directe, partant du principe qu'avec un micro on ne peut que jouer seul. Il a donc rapidement dévié vers le jeu

d'aventure entièrement graphique - en 3D qui plus est - mâtiné de jeu de rôle.

Le joueur incarne un enquêteur envoyé sur une planète en révolte afin de défendre les intérêts de l'Empire Galactique. Au départ, il est possible de sélectionner divers paramètres concernant le personnage qui sera plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, etc. Seconde étape : la

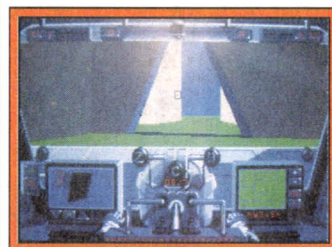


Une planète bizarre, certes, mais surtout une faune étonnante.

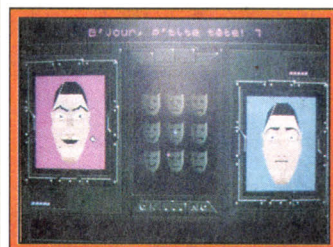
planète. On se retrouve dans une cité suspendue, aux commandes d'un véhicule blindé à sustentation que l'on ne quittera pas. Difficile de mener l'enquête dans ces conditions, direz-vous. Que nenni ! La radio ça existe au cent seizième siècle, n'est-ce pas ? Grâce à elle, vous pouvez interroger, prendre contact, bref

point à surveiller de près n'est pas sans rappeler *Eco*.

Du point de vue de la réalisation, *Galactic Empire* étonne tout d'abord par la 3D peu courante pour ce type de jeux et son excellent ergonomie. En outre, les déplacements sont ici relativement rapides et l'animation reste fluide bien que la partie d'écran



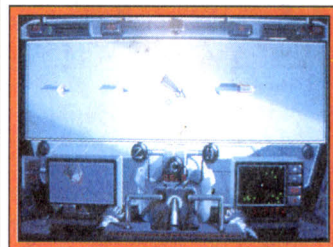
Au départ : la ville.



La radio ? Futuriste !

enquêter. Son mode de fonctionnement est du reste assez original : on clique sur diverses attitudes et les phrases sont automatiquement générées. Sur un écran, il est possible de voir la figure de l'interlocuteur ainsi que celle de votre personnage.

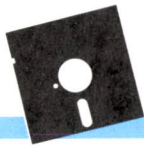
Divers autres paramètres sont à prendre en compte tels la chaleur, la quantité d'oxygène dont vous disposez, etc. En outre, n'oublions pas que la situation est insurrectionnelle, vous devez vous protéger à l'aide d'armures et d'armes... Autre problème, faire évoluer votre vaisseau afin de lui permettre de voler ou d'aller sous les flots à destination d'autres cités. Attention toutefois car les déplacements ne sont pas sans danger. Forte de soixante-douze espèces potentielles, la faune de cette planète ne vous est pas totalement acquise... Ce



Sélection des armes.

animée soit de bonne taille. Notez que nous parlons ici de la version PC avec écran VGA en 320 x 200 et 16 couleurs. En revanche, nous ne pouvons pas préjuger des bruitages, car ceux que nous avons entendu n'étaient pas définitifs. Les amateurs d'aventure y trouveront a priori leur compte. Du moins, si le jeu tient toutes ses promesses. Notez qu'il devrait être disponible en novembre sur Atari ST, Amiga et PC.

Mathieu Brisou



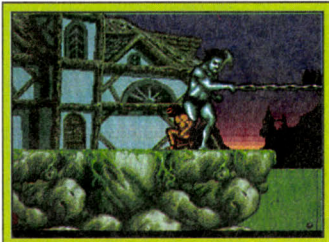
Shadow of the Beast II

Les fans de *Shadow of the Beast* peuvent affûter leurs joysticks ! *Shadow of the Beast II* est encore plus beau que son prédécesseur !

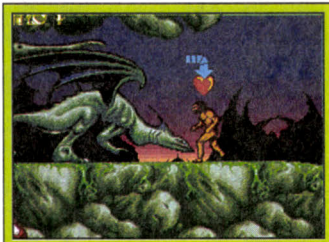
Lors d'une courte visite chez Psygnosis, j'ai eu droit à une magistrale démonstration de *Shadow of the Beast II*. L'introduction, dotée de graphismes époustouflants et d'une très belle bande sonore, retrace l'enlèvement d'un enfant par un dragon. Vous devez retrouver le nourrisson

avant qu'il ne soit trop tard. Paul Howarth, créateur de ce logiciel ainsi que du précédent épisode nous a confié qu'il a tenu compte des critiques des consommateurs dans l'élaboration du scénario de *Shadow of the Beast II*. Le principal grief des joueurs fut le manque de profondeur de jeu. Le monde de *Shadow II* est moins grand mais les puzzles sont beaucoup vicieux et demandent beaucoup d'adresse et de perspicacité. Une nouveauté : vous pourrez questionner les personnages que vous rencontrez. La sortie de *Shadow of the Beast II* est prévue pour août/septembre sur Amiga.

Dany Boolauck



Des monstres plus dangereux.



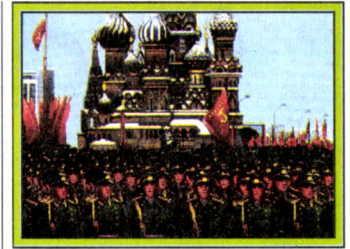
Est-ce le bon dragon ?



Une version Amiga très réussie.



Stormovik SU 25 (PC).



Certains graphismes sont en VGA.

Stormovik SU 25 Attack Fighter

A quoi ressemble un cockpit de jet russe ? Il vous suffira de piloter le *Stormovik SU 25* d'Electronic Arts pour le savoir. Est-ce LA simulation de vol de la rentrée ?

Les concepteurs de simulations de vol ne savaient plus quoi inventer pour alimenter les amateurs du genre en nouveautés ! Heureusement la détente Est-Ouest arrive à point pour ouvrir l'espace aérien soviétique à nos petits écrans. Après avoir passé son temps à casser du Mig et autres jets soviétiques, on peut maintenant les piloter sans passer pour un subversif à la solde du Kremlin ! *Stormovik* vous place aux commandes d'un des jets les plus secrets de l'URSS, directement sous les ordres de Gorbatchev lui-même. Une dizaine de missions de difficulté croissante, sont au menu. La

réussite de chaque mission vous fait bénéficier d'une promotion et vous donne accès à des armes de plus en plus puissantes. En revanche, tout échec vous donne droit à des vacances au frais de l'État soviétique, sans obligation de retour, en Sibérie ! *Stormovik* bénéficie des routines utilisées pour réaliser *LHX Attack Chopper* c'est vous dire si la qualité technique du logiciel est au point. Edité par Electronic Arts, *Stormovik SU 25 Attack Fighter* sera disponible en septembre sur PC (tous écrans). Aucune information n'a été communiquée concernant d'autres versions.

Dany Boolauck

<p>AMIGA500 PROMO</p>	<p>AMIGA500 +souris +peritel 3390</p>	<p>PACKPHASE A500+péritel+ext512K+horloge.....3890 A500+péritel+lect ext 3"1/2.....3890 A500+1084S+ext512K+horloge.....5990 A500+1084S+ext512K+lect 3"1/2.....6590</p>	<p>AMIGA500 +écran 1084 +Deluxe Paint III +Star LC-10 Couleurs 8290</p>	<p>AMIGA2000 +écran 1084 +carte XT +Star LC-10 11990</p>
<p>Extension 512K + HORLOGE 690</p>	<p>AMIGA500 +écran 1084 PROMO</p>	<p>PHASE GALERIE LESQUARE 93, Avenue du GI Leclerc 75014 PARIS 45 45 73 00 M^e Alésia - 10h à 19h Lundi-Samedi</p>	<p>LC10 1890 LC10coul 2490 LC24-10 2990 SWIFT24 3790</p>	<p>AMIGA2000 +écran 1084 +carte XT +disque GVP46Mo 15990</p>
<p>AMIGA500 aveccompatibilité PC nousconsulter</p>	<p>LECTEURS"1/2 EXTERNE 890</p>	<p>DIVERS disque dur 20Mo pour A500 3990 digitaliseur stéréo Trilogic 510 Nordic Power.....850</p>	<p>AMIGA2000 +écran 1084 +carte AT +Star LC-10 couleur 15990</p>	<p>CARTE EXTENSION 2Mo extensible à 8 3400</p>



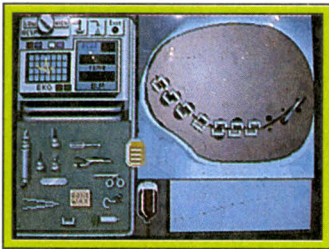
A la conquête de l'est

Suite des previews du CES de Chicago ! Les nouveautés n'ont pas manqué sur micro. En attendant leur sortie en France, voici un avant-goût de vos futurs softs.

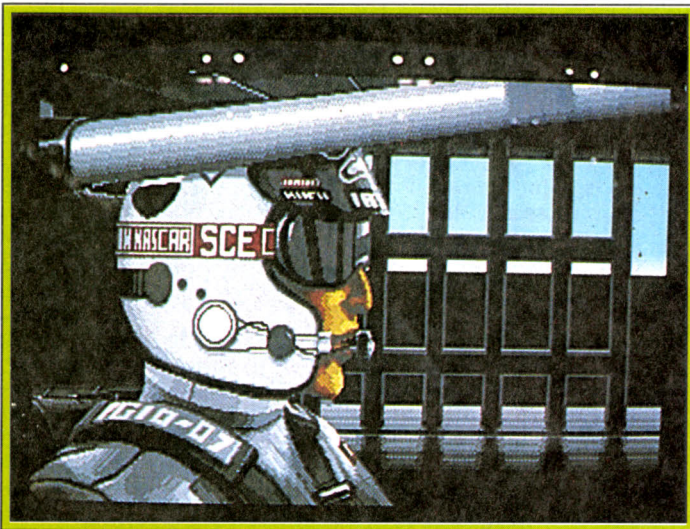
La plupart des jeux les plus intéressants vous ont déjà été présentés dans le précédent article sur le Computer Electronic Show. Nous intégrons cette fois-ci les titres que nous n'avons

compilation de jeux dont *Chessmaster 2000*, *Life & Death* et *Bruce Lee Lives*.

MINDSCAPE : Days of Thunder est avant tout un film dont la vedette est Tom Cruise. Le jeu qui en découle est une simulation de course de voitures. Sortie prévue sur PC (tous écrans), Amiga, ST, NES et Game Boy. **Superbike Simulation** vous place aux commandes d'une moto de compétition. Amateurs de jeux d'action, passez votre chemin, ce jeu est une véritable simulation de pilotage. Sortie prévue sur PC (tout écrans), ST et Amiga.



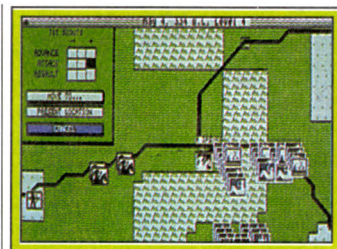
Life and Death II (PC).



Days of Thunder est inspiré d'un film du même nom (PC).

pas pu vous présenter avec, toutefois quelques brefs retours sur des titres déjà connus mais qui nous ont vraiment fait craquer.

SOFTWARE TOOLWORKS : après l'excellente simulation d'intervention chirurgicale *Life & Death* (sur PC), voici **Life & Death II** ! Cette fois-ci il s'agit de neuro-chirurgie (intervention dans le cerveau humain). Sortie sur PC (tous écrans) en automne/hiver 1990. **5-in One !** est le titre du premier CD ROM de cette société. Il s'agit d'une



UMS II (ST).

MICROPOSE : UMS II est une version encore plus complète qu'*UMS* (British Telecom, label Rainbird), l'excellent wargame

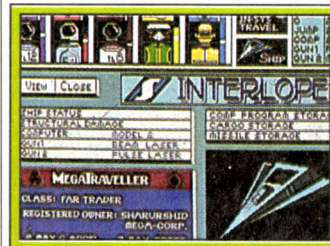


The Keys to Maramon est un jeu drôle de Mindcraft (PC).

que les amateurs du genre connaissent bien. Maintenant, les combats peuvent être des campagnes traditionnelles ou relever de l'heroic fantasy ! Le mode multijoueur via modem est également disponible. Sortie prévue sur PC, Atari ST, Amiga et Apple II GS. **Keys to Maramon** est un jeu de rôle/action

Workshop. Deux cents heures de jeu sont prévues pour venir à bout de ce soft où histoire et science-fiction s'entremêlent. Sortie prévue sur PC.

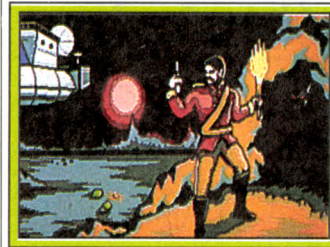
BRODERBUND présente sa version de luxe de **Where in the World is Carmen San Diego**. Rien ne change dans le jeu, à part quelques options de



Megatraveller (PC).



Carmen San Diego Deluxe (PC).



Space 1889 (PC).



Galleons of Glory (PC).

développé par les auteurs de *Magic Candle*. L'action se passe dans les catacombes d'une mystérieuse ville. Sortie prévue sur PC (tous écrans), Commodore 64, Amiga et Apple II. **Megatraveller I: The Zhodani Conspiracy** est le premier d'une longue série de logiciels basés sur le jeu de rôle *Megatraveller*. Sortie prévue dès la rentrée.

Space 1889 est également un jeu inspiré du jeu de rôle *Megatraveller* de Game Designer's

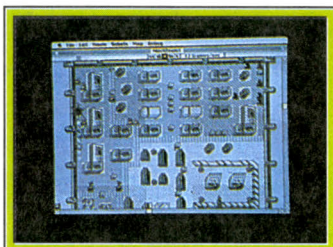
plus et une réalisation qui tire le meilleur parti d'un PC en mode VGA, doté d'une carte sonore (MT-32 ou Ad-Lib). Sortie prévue à la rentrée. **Galleons of Glory** est une simulation de navigation où le joueur campe le rôle de Magellan, l'homme qui fit le tour du monde. Sortie prévue à la rentrée sur PC (tous écrans) et Apple et II GS.

MAXIS : des data disks de **Sim City** vont bientôt relancer l'intérêt de cette superbe simulation. Le principe du jeu reste iden-

DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...



Sim City Data Disk (Amiga).



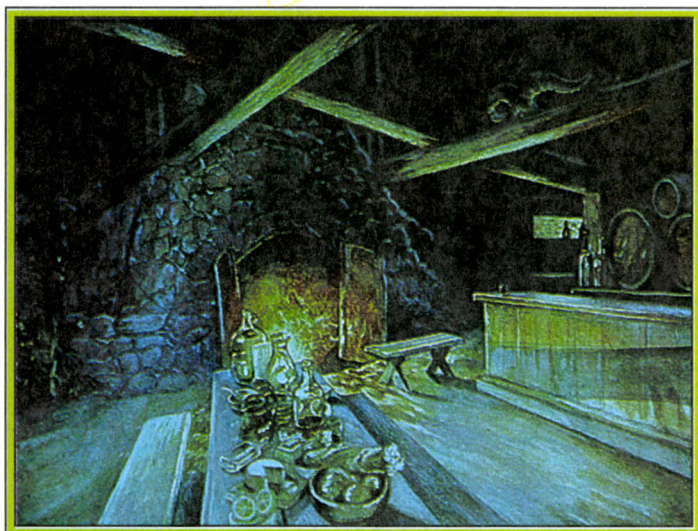
Robotsport (Mac).



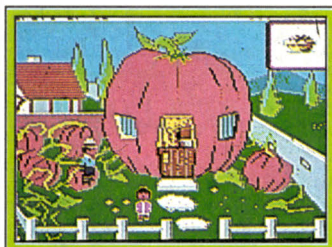
Sim Earth (Mac II).



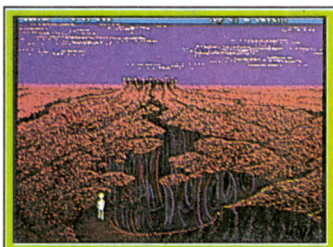
Rise of the Dragon (PC).



Heart of China, de somptueux graphismes (PC).



Mother Goose (PC).



Altered Destiny (PC).

tique, seul le décor change. Ainsi vous pourrez jouer à l'époque médiévale, sur la Lune ou au far-west. Sortie prévue cet été/automne sur ST, Amiga et PC. Mais après Sim City, voici **Sim Earth** ! Il s'agit ici de gérer l'évolution d'une planète (la vie, les climats, etc.). On peut également agir sur les êtres vivants et créer des mutants. Sortie prévue sur ST, Amiga et PC à une date encore inconnue. **Robotsport** est un curieux jeu de stratégie où quatre joueurs créent et pro-

gramment des robots qu'ils constituent ensuite en équipe. Chaque joueur doit ensuite défendre son territoire en plaçant ses robots selon leurs aptitudes. Le jeu était encore en cours de développement quand nous l'avons vu. Nous vous présentons une photo d'écran de la version Macintosh. Date de sortie inconnue. Des versions PC, ST et Amiga sont prévues.

SIERRA : offre le catalogue le plus séduisant pour la rentrée et Noël 1990 ! Vous connaissez

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

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

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

36-15
CODE

ZELDA

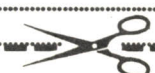
JEU DE ROLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

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

Nom Prénom
Age Adresse

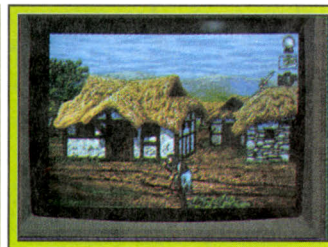
SUITE 1024 43.38.10.24

ILLU 81

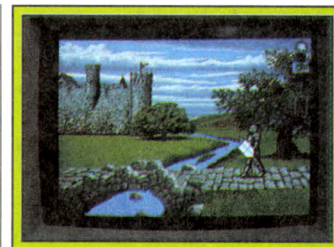




Mother Goose, jeu éducatif de Sierra (PC/CD ROM).



Spirit of Excalibur (PC).



Spirit of Excalibur (PC).



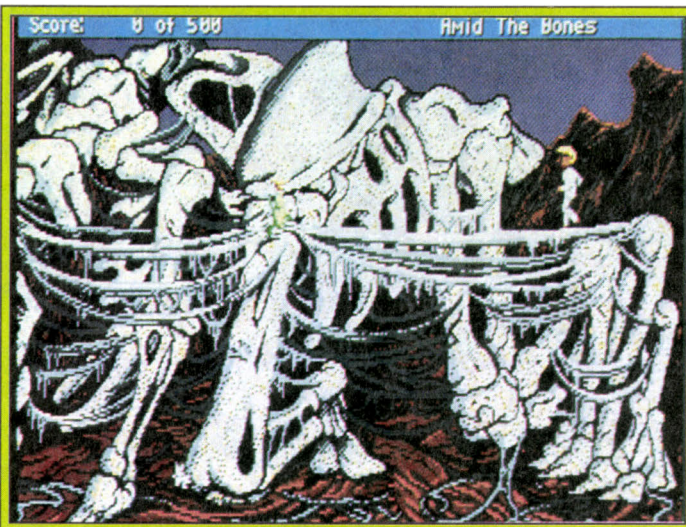
Altered Destiny (PC).



Star Control (PC).



Lord of the Rings, jeu de rôle d'Interplay (PC).



Altered Destiny, jeu d'aventure d'Accolade (PC).



Battle Chess, jeu de stratégie d'Interplay (PC).

déjà tous les titres à venir. Voici d'autres photos d'écrans des jeux d'aventure *Heart of China* et *Rise of the Dragon* (label Dynamix) et de *Mother Goose*. Notez la différence entre la version floppy et la version CD-ROM. A retenir, la sortie de *King's Quest V* sur CD-ROM (PC) à la Noël 1990!

ACCOLADE : pour le plaisir, d'autres photos d'écrans d'*Altered Destiny*, un des premiers jeux d'aventure de cette société. Sortie prévue sur PC cet au-

tomne. **STAR CONTROL** est un jeu d'action/stratégie qui n'était pas très convaincant (*a priori*). Sortie prévue sur PC en automne.

INTERPLAY : *Lord of the Rings*, le jeu de rôle en graphismes animés, doit sortir le 15 septembre sur PC. La version Amiga sortira en décembre. *Battle Chess II*, le superbe jeu d'échecs chinois devrait déjà être disponible sur PC. La version Amiga est prévue en octobre.

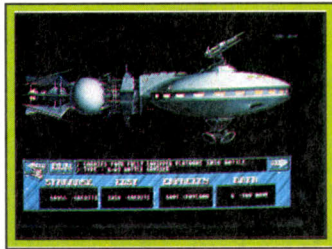
LUCASFILM : *Secret of the Monkey Island* est le tout prochain jeu d'aventure de Lucasfilm. Des versions PC, ST et Amiga en français) sont prévues pour cet automne. Nous vous présentons également une autre photo écran de *Secret Weapons of the Luftwaffe*, une simulation de vol. Avions à réactions contre avions à hélice, ça promet ! Nous serons en mesure de vous présenter le test complet de *The Secret of the Monkey Island* dans le prochain numéro de *Tilt*.

VIRGIN MASTERTRONICS : la légende nous revient une fois de plus sous la forme d'un jeu d'aventure animé, nommé *Spirit of Excalibur* (PC, ST et Amiga). Date de sortie inconnue. **QUASAR** (sur Amiga) est une sorte de wargame spatial où vous dirigez des troupes à la conquête de galaxies. Date de sortie inconnue.

ELECTRONIC ARTS : *War-monger* (voir la rubrique Avant-première dans le n° 80 de *Tilt*) se nomme désormais *Po-*



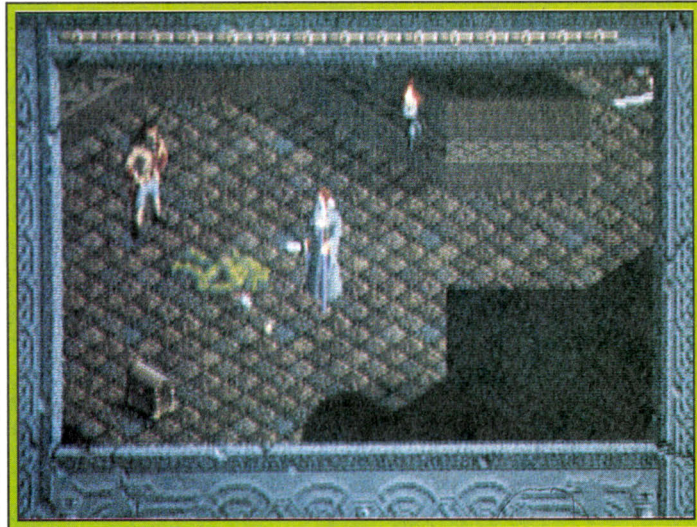
The Secret of the Monkey Island de Lucasfilm (PC).



Quasar (Amiga).



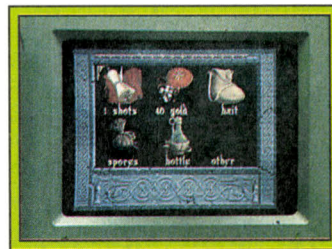
Quasar (Amiga).



Immortal, jeu d'aventure/action d'Electronic Arts (Amiga).

wermonger. Sa sortie est repoussée à septembre sur ST et Amiga. Une version PC est prévue. **Immortal** est un titre à retenir car ce jeu d'action/aventure (heroic fantasy) est aussi beau et paraît aussi intéressant que *Faery Tale*. Toute l'action se passe, semble-t-il, dans un donjon. Actuellement en développement sur Amiga sa date de sortie n'est pas encore connue.

Des versions ST ou 8 bits ne sont pas prévues pour tous les



Immortal (Amiga).

jeux. Nous vous tiendrons cependant au courant de la sortie de tous ces programmes.

Dany Boolauck

LES CRIMES DE NOTRE SIECLE !

A la poursuite de

CARMEN SANDIEGO

dans le monde ...



IBM, MAC,
AMSTRAD CPC,
AMIGA, ATARI.

Explorez les plus grandes villes du monde à la poursuite des malfrats les plus recherchés de la planète! Attrapez l'Atlas de Poche, meilleure source d'informations pour un policier comme vous, dès qu'un des 1000 indices géographiques et culturels vous échappe... Capturez les membres du gang CARMEN; le commissariat Interpol vous le rendra dès lors que vous détiendrez le mandat d'arrêt du bon suspect et que vous saurez là où il a caché son trésor. Testez vos connaissances en famille ou entre amis!



ROUGE & OR

UN LOGICIEL BRÖDERBUND: 47 52 00 30

CHAMPION !!!

AVEC les SUPER TRUCS ET STRATÉGIES POUR JEUX

NINTENDO®



286 pages
Prix : 125 F
(port compris)

Enfin disponible en France, le livre des secrets divulgués. Les 60 jeux NINTENDO® les plus répandus sont ici présentés, analysés et les stratégies gagnantes dévoilées, avec les trucs, codes et mots de passe qui vous éviteront des heures de frustration !...

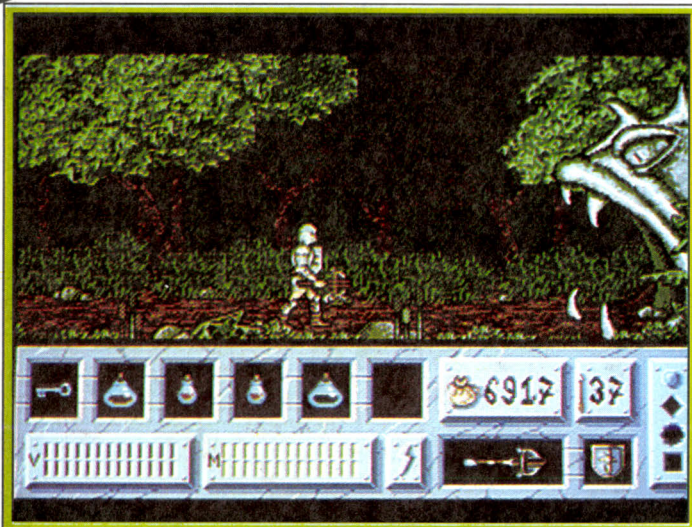
Super Mario Bros.2, Legend of Zelda, Wizards and Warriors, Megaman 2, The Adventure of Link, etc.



BON DE COMMANDE à adresser à :
EDITIONS RADIO, 189, rue St-Jacques, 75005 PARIS.
Je désire recevoir au prix indiqué ci-dessus, le livre : SUPERTRUCS ET STRATÉGIES NINTENDO

NOM _____
ADRESSE _____

Ch joint Chèque postal Chèque bancaire



Back to the Gold Age d'Ubi Soft (Amiga).

Teenage Hero Turtles, Navy Seals...

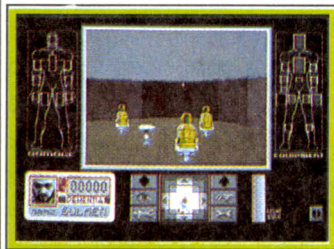
Encore des previews ! Et le déferlement ne fait que commencer ! Beaucoup de bons dans l'ensemble, ce qui va rendre le choix encore plus difficile. A noter, la sortie de nombreuses simulations de vol. On pourrait presque parler de saturation.

PAS D'ACCORD

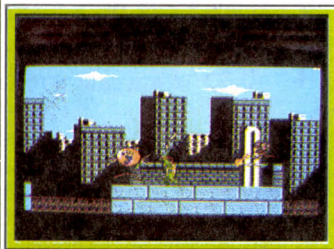
Je sais ce n'est pas l'endroit habituel pour placer un avis sur un jeu. Mais je tenais absolument à marquer mon profond désaccord avec Olivier Hautefeuille sur l'appréciation qu'il porte sur *Neuromancer* (version Amiga), testé dans ce numéro en SOS Courts. Rappelons tout d'abord que *Neuromancer* est un jeu de rôle qui a le mérite de ne pas baser la progression du jeu sur les combats. Ça nous change un peu des *Ultima* et *Bard's Tale* et son « look » aventure ne gâche pas le tableau. Le scénario, original et bien charpenté, de ce Tilt d'or 1989, est un des plus passionnants que je connaisse. Il est vrai que les graphismes et l'animation sont moyens mais l'intérêt du jeu n'en souffre absolument pas et c'est l'essentiel dans un jeu de rôle ! Personnellement je pense que *Neuromancer* mérite amplement la note que je lui ai déjà donnée sur *Commodore 64*, c'est-à-dire 18.

Dany Boolauck

PSYGNOSIS : le Walker est cette curieuse machine de guerre bipède que l'armée de l'empire utilise contre les rebelles dans *L'Empire contre-attaque* et *Le Retour du Jedi*. Chez Psygnosis,



Corporation (Amiga).



Teenage Mutant Turtles (Amiga).

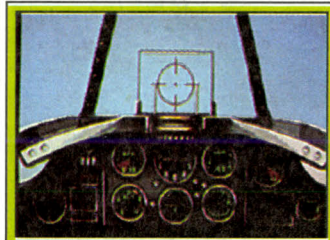
Walker devient un shoot'em up où vous dirigez ce monstre mécanique dont la tête pivote dans tous les sens ! Ce jeu à scrolling



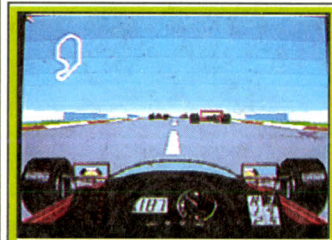
Murder (Amiga).



Fountain of Dreams (PC).



Battle of Britain (PC).



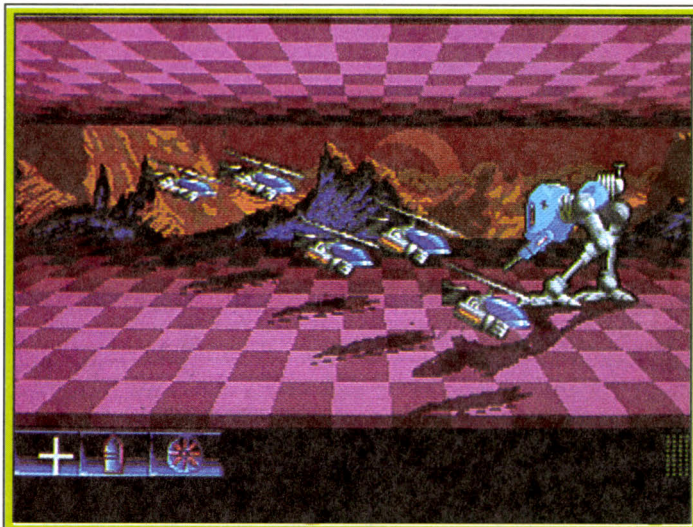
Formula 1 3D (Amiga).



Spy Who Loved Me (ST).



Dr Mallet (Amiga).



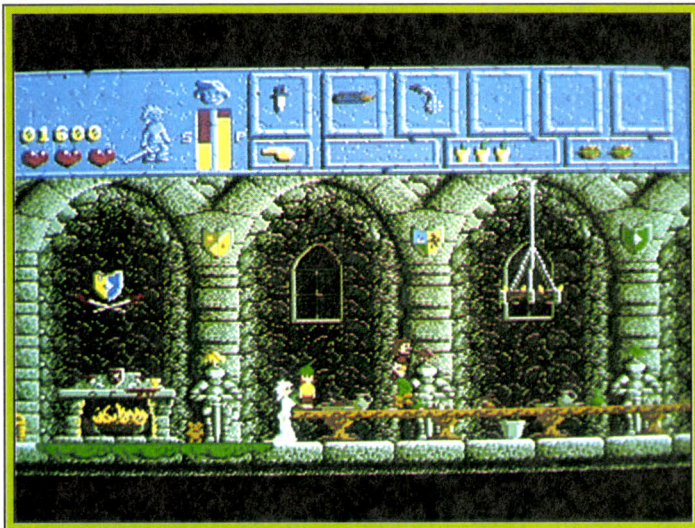
Walker, le prochain shoot-them-up de Psygnosis (Amiga).

horizontal et gérable à la souris ne sera pas disponible avant février 1991 sur Amiga. **Dr Mallet** est un jeu humoristique où le « vilain » utilise un maillet géant pour tuer de petits êtres que vous devez protéger. Date de sortie non communiquée (sur ST et Amiga).

ELECTRONIC ARTS : **Fountain of Dreams** est un jeu de rôle doté d'un scénario de science-fiction. Sortie prévue en septembre sur PC. Les possesseurs de PC pourront enfin jouer

à **Bard's Tale III**, le dernier épisode du célèbre jeu de rôle d'Interplay. Sortie prévue pour le mois de septembre.

MIRRORSOFT : **Battle of Britain** est une simulation de vol (rien à voir avec celle de Lucasfilm qui porte le même titre). Au menu, pilotage d'un Spitfire ou d'un Hurricane et affrontements avec les chasseurs allemands. Sortie prévue cet automne sur ST, Amiga et PC. **Teenage Hero Turtles**, un jeu d'action inspiré d'une BD, arri-



Tomi and the Ghost d'Ubi Soft (Amiga).

vera également cet automne sur Atari ST, Amiga, C64, CPC et Spectrum.

OCEAN : Navy Seals est un jeu d'action inspiré d'un film du même nom. Sortie prévue sur Atari ST, Amiga, CPC, Commodore 64 et Spectrum.

CORE DESIGN : Torvak the

Warrior, un jeu d'action à la Barbarian où vous devez parcourir, avec succès, cinq niveaux avant de combattre LE vilain néromancien. Le jeu sortira en septembre sur ST et Amiga. **Corporation** est un jeu de rôle/action en 3D qui devrait déjà être disponible. Une version PC

est prévue en septembre.

SIMULMONDO : Formula 1 3D est, comme son nom l'indique, une simulation de courses de F1. Sortie prévue en octobre sur ST, Amiga, PC et C64.

DOMARK : Bond est de retour dans une nouvelle aventure d'action ! **The Spy who loved me** sort en septembre sur PC, Amiga, ST, CPC, C 64 et Spectrum.

UBI : Back to the Gold Age est un jeu d'aventure/arcade qui, selon l'éditeur, ressemble à *Dungeon Master* sur de nombreux points ! De plus, il aurait un objectif pédagogique. Sortie prévue sur ST et Amiga en septembre. **Tomi and the Ghost**, prévu également pour le mois de septembre, est un jeu d'action/aventure médiévale (sur ST et Amiga).

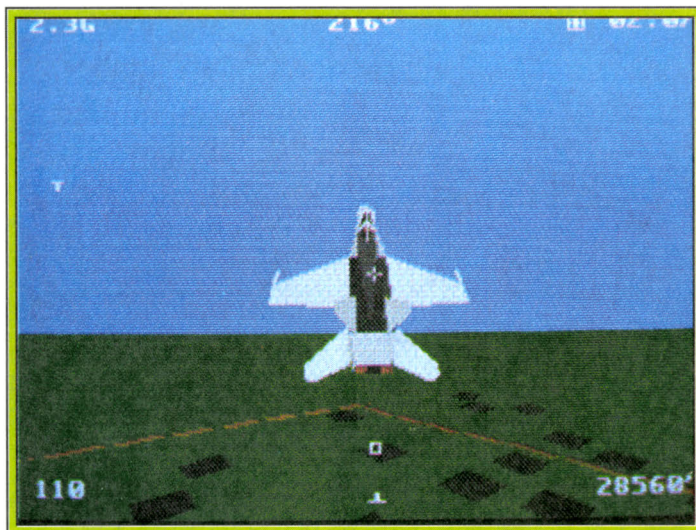
US GOLD : s'attaque au jeu d'aventure ! **Murder** vous plonge dans une enquête policière. Vous avez un temps limité pour découvrir qui est l'assassin. Sortie prévue sur Atari ST et Amiga en septembre.

Dany Boolauck

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0

Ce logiciel est, selon EA, la simulation de vol la plus réaliste après *Flight Simulator III*. Apprenez les rudiments du pilotage d'un avion avec l'aide de Chuck Yeager, en personne.

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, l'excellente simulation de vol en 3D d'Electronic Arts, arrive enfin sur ST et Amiga ! Considéré comme un grand classique du genre sur PC et C64, *Chuck Yeager's AFT 20* se distingue des autres simulations par son concept. Au lieu d'être livré à lui-même, avec comme unique partenaire le manuel d'emploi, le joueur subit, pour ainsi dire, un stage de formation au vol avec, comme moniteur, le grand Chuck Yeager le premier homme à franchir le mur du son ! En effet, l'option *Six Days Flight School* vous initie aux rudiments du pilotage avec, comme support d'appoint, une cassette audio où Chuck vous suit tout au



Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator 2.0 sur ST.



A bord d'un F18 (ST).

long du programme d'entraînement en vous prodiguant de précieux conseils. Un nombre assez impressionnant d'avions sont à votre disposition. Cela va de l'avion à hélices jusqu'à la navette spatiale en passant par le F18 et le FY-117 Stealth Fighter. La sortie de *Chuck Yeager's AFT* est prévue en août/septembre.

Dany Boolauck



TOP 15 Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	SHADOW WARRIORS Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	2
2	OPERATION STEALTH Delphine Cinémat. (ST, Amiga)	1
3	MIDNIGHT RESISTANCE Ocean (Atari ST, Amiga)	NEW
4	TIE BREAK Ocean (Atari ST, Amiga)	NEW
5	DYNASTY WARS US Gold (Amstr.,ST,PC,Amiga)	NEW
6	VENUS Gremlin (Atari ST, Amiga)	NEW
7	ITALY 90 (Ed. les Champions) US Gold (Amstr.,ST,Amiga,PC)	3
8	F29 RETALIATOR Ocean (Atari ST, Amiga, PC)	4
9	TURRICAN Rainbow Arts (Amstrad, ST, Amiga)	6
10	ROTOX US Gold (Atari ST, Amiga)	NEW
11	LES JUSTICIERS N°2 Ocean (Amstr.,ST,Amiga) Comp.	NEW
12	IVANHOE Ocean (Atari ST, Amiga)	5
13	LOST PATROL Ocean (Atari ST, Amiga)	NEW
14	INTERNAT. 3D TENNIS Palace (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
15	COMBO RACER Gremlin (Atari ST, Amiga)	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

- 1 SHADOW OF THE BEAST
Psygnosis (ST/Beast N°2 Amiga)
- 2 SECRET AGENT
Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
- 3 SNOWSTRIKE
US Gold (Amstrad, ST, Amiga)
- 4 GOLD OF THE AZTECS
US Gold (Atari ST, Amiga)
- 5 PLOTTING
Ocean (Atari ST, Amiga)

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL :
3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

FORUM DES HALLES

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

NOUVEAU CHAMPS ELYSEES

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

Exclusif

Micromania publie le 1^{er} catalogue des meilleurs jeux disponibles sur

Catalogue gratuit dans les magasins **MICROMANIA**

Gameboy et Lynx!



La console ATARI LYNX + 4 jeux

(Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

1490 F

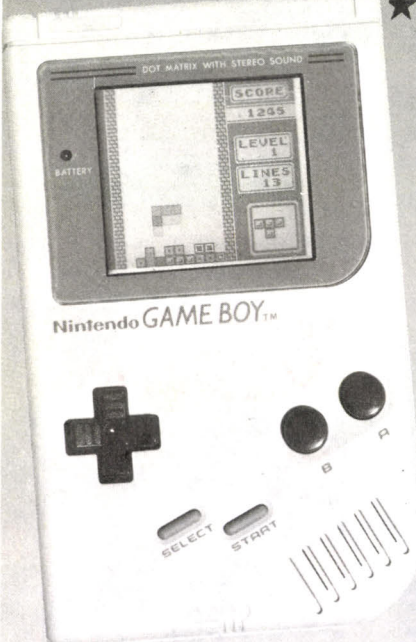
La LYNX de Atari, La 1^{re} console de jeux portable avec un écran couleur!

Les Jeux disponibles

Blue Lightening	275F
Chip Challenge	275F
Electrocop	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet	275F
Klax	275F

et d'autres titres géniaux à venir!

Rampage	275F	Red Baron	275F	Ninja Garden	275F	Rygar	275F	Tournament Cyberball	275F
Xenophobe	275F	Vindicators	275F	Chekered Flag	275F	720°	275F	Turbo Sun	275F
Slime World	275F	3D Barrage	275F	APB	275F	NFL Superbowl foot	275F	War Birds	275F
Zarlord Mercenary	275F	Road Blasters	275F	Scrapyard Dog	275F	Super Soccer	275F	Etc...	
Miss Pac Man	275F	Tournament Cyberball	275F	Paperboy	275F	3D Barrage	275F		



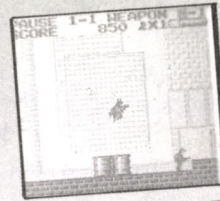
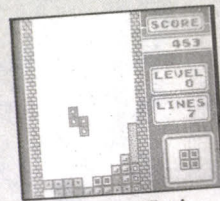
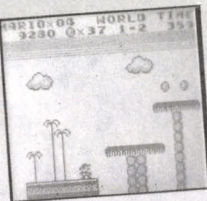
La Gameboy de Nintendo

Une Qualité de Jeu incomparable!

990 F La Console

- + 3 jeux (Tétris, Batman, Super Marioland)
- + Les écouteurs stéréo
- + Le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux.

Super Marioland



Batman

Plus de 50 titres disponibles à partir de 175 F

CATALOGUE GAMEBOY

Lightboy (Nouveau)	275F
Sacoche Gameboy	199F

NOUVEAUTÉS

Beach Volley	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Burai Fighter (Action-Espace)	195F
Card Games (Jeux de cartes)	195F
Cosmo Tank (Action)	195F
Dead Heat Scramble (Cour. auto)	195F
Dexterity (Stratégie-Action)	195F
Ghost'n Goblins	195F
Pipe Dream (Stratégie-Action)	195F
Pitman (Stratégie-Action)	195F
Ranma 1/2	195F
Skate or Die (Skateboard)	195F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
Super Deformer	195F
Tastemania Story	195F
Volley Fire (Action-Combat)	195F
Zoids (Action-Espace)	195F

HIT-PARADE

Double Dragon	195F
Spiderman	195F
Teenage Mutant Turtle Ninja	195F
Batman (Plateau)	195F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	195F
Paperboy (Arcade)	195F
Super Marioland (Plateau)	195F
Vamp. Kil./Cast. Vania (Av.-Arc.)	195F
Lock'n Chase (type Pacman)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	195F

Alley Way (Casse Brique)	175F
Asmik World (Plateforme)	195F
Alien Heianki (Plateforme)	175F
Baseball	195F
Baseball Kids	175F
Blodia (Casse Tête)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Flappy (Casse Tête)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Golf (Simul. golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F

Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs (Sim. Motocr.)	175F
Navy Blue (Bat. Navale)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	195F
Othello	195F
Penguin Land (Plateforme)	175F
Pinball Party (Flipper)	195F
Popeye (Labyrinthe)	175F
Puzzle Boy/Kwirk (Casse Tête)	195F
Puzzle Road/Daedalian Op. (Puzz.)	195F
QBillon (Casse Tête)	175F
Xix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge Gator (Flipper)	195F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Football)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tennis (Simul.)	195F
Tetris	195F
Trumpboy (jeu de cartes)	175F
Volleyball (Simul.)	195F
World Bowling (Simul.)	195F

Nouveau



Le Lightboy. Cette loupe vous permet de jouer dans le noir!

275 F

Plus de nombreux titres à venir en import
Téléphoner au
92 94 36 00
pour connaître la disponibilité exacte.



MICROMANIA

FORUM DES HALLES

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

MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

NON STOP AUX CHAMPS ELYSEES

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

CHAMPS ELYSEES

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13
** Sauf le dimanche : ouvert jusqu'à 20 h.*

NOUVEAU

PRINTEMPS HAUSSMANN

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

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

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

PRINTEMPS NATION

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

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749F
CONSOLE SEGA (+ Pistolet)	1049F
PISTOLET SEGA (+3 Jeux)	359F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	269F
RAPID FIRE SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE	145F
SEGA (SPEED KING)	
QUICKJOY SEGA	199F
LUNETTES 3D	309F

NOUVEAUTES

Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Fire and Forget 2	295F
Golfa Mania	295F
Golden Axe	325F
RC Grand Prix	325F
Spell Caster	325F
Ultima...	N.C.
World Games	285F

HIT PARADE

Altered Beast	325F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	325F
Chase HQ	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
Psycho Fox	325F
R Type	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Vigilante	325F
Wonderboy 3	325F
Wonderboy M.L.	295F
World Soccer	285F
Y'S	395F

PRIX EXCEPTIONNELS

Enduro Racer	99F
Fantasy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid HTV	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Choplipter	285F
Double Dragon	325F
Dynamite Dux	295F
Fantasy Zone 2	295F
Galaxy Force	325F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sword	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Phantasy Star	395F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F
Scramble Spirits	295F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Wanted	285F
Wonderboy	285F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	295F

SEGA MEGA DRIVE

CONSOLE MEGA DRIVE 1890F
+ Altered Beast
+ La Manette de jeux

HIT PARADE

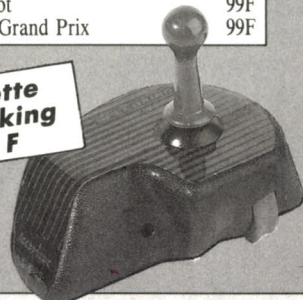
Alex Kdd	299F
Rambo 3	299F
Soccer	299F
Super Thunderblade	369F
Space Harrier	369F
Super Hang On	369F
Revenge of Shinobi	369F
Golden Axe	369F

After Burner 2	395F
Air Driver	395F
Blue Lightning	395F
Curse	395F
D.J. Boy	395F
Final Blow	395F
Forgotten Worlds	395F
Ghouls n'Ghosts	395F
New Zealand Story	395F
Sokoban	395F
Sorcerian	395F
Super Basketball	395F
Thunderforce 2	395F
Whip Rush	395F
Zoom	345F

**Manette
Quickjoy 3
Super Charger
99 F**



**Manette
Speedking
99 F**



**10 Disquettes
3 1/2 DFDD 99 F
Garantie à vie**

**10 Disquettes
AMSTRAD 195 F**

**LIBRE
OU
OCCUPÉ
PASSEZ
AU
SALON**



Botm & Bang RCS PARIS B 350.063.822

**2^{ème} SALON
DE LA
MICRO**

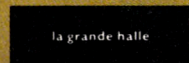


MINITEL 36-15
code CFDL

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA



MICROMANIA

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

- ACTION D'ENFER** 249F
- +DOUBLE DRAGON
- + PLATOON
- + CRAZY CARS
- + DALEY THOMPSON
- PC HITS N°2** 225F
- +GREEN BERET
- +GRYSOR
- +ARKANOID
- +WIZZBALL

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

- BETRAYAL** 349F
- FIRE AND FORGET 2** 269F
- F29 RETALIATOR** 299F
- GOLD OF THE AZTECS** 299F
- LES INCORRUPTIBLES** 249F
- MONTY PYTHON** 249F
- RA** 199F
- SILENT SERVICE 2** NC
- UMS 2** 349F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

- ALPHA WAVES MENTAL 259F
- BAD BLOOD 349F
- BATTLE COMMAND NC
- BATTLE MASTER 299F
- BLADE WARRIOR 249F
- CASH FLOW 259F
- COLOSSUS CHESS X 249F
- CYBERBALL 249F
- DRAGON FIGHT 349F
- DUNGEON MASTER 399F
- DYNASTY WARS 249F
- ESCAPE FROM THE PLANET 249F
- FLIGHT OF THE INTRUDER 349F
- FOUNTAIN OF DREAMS 249F
- HOYLES 2 299F
- IMPERIUM 249F
- INFESTATION 249F
- KICK OFF 2 299F
- LEGEND OF FAERGHAIL 299F
- LORDS OF RISING SUN 249F
- MIDWINTER 349F
- PINBALLS SIMULATOR 275F
- PLAYER MANAGER 269F
- SNOWSTRIKE 249F
- THUNDERSTRIKE 299F
- WELLTRIS 259F

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

HIT PARADE

- BUDOKAN** 249F
- CENTURION** 249F
- E-MOTION** 249F
- ITALY 90** 249F
- LES VOYAGEURS DU TEMPS**
-LA MENACE..... 299F
- LHX ATTACK CHOPER** 399F
- TENNIS CUP** 249F

- BARBARIAN 2 299F
- BATMAN CAPED CRUSADER 199F
- BOMBER MISSION DISK 149F
- CODENAME ICEMAN 449F
- CONQUEST OF CAMELOT 449F
- DAVID WOLF 399F
- DE LUXE PAINT 2 ENHANCED
- FRANCAIS 985F
- DOUBLE DRAGON 2 249F
- EAST V WEST 249F
- ESCAPE FROM HELL 249F
- F19 STEALTH FIGHT. 385F
- INDIANA JONES (AVEN) 299F
- INDY 500 249F
- LAST NINJA 2 249F
- M1 TANK PLATOON 399F
- MIGHT AND MAGIC2 299F
- P47 249F
- PINBALL MAGIC 199F
- PGA GOLF 249F
- POPULOUS 249F
- POPULOUS DATA DISC 99F
- ROTOX 249F
- SHINOBI 249F
- SIM CITY 299F
- SIM CITY TERRAIN ED. 229F
- SKI OR DIE 249F
- SORCERIAN 449F
- STARBLADE 269F
- ULTIMA VI 299F
- ULTIMATE GOLF 249F
- WOLF PACK 349F
- WORLD CUP SOCCER 90 249F
- WILD STREETS 269F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA

LE MONDE DES MERVEILLES 249 F

- + New Zealand Story
- + Rainbow Island
- + SuperWonderboy
- + Bubble Bobble **GENIAL**

EDITION N° 1 249 F

- + Silkworm
- + Double Dragon
- + Xenon **DEMENT**
- + Gemini Wing

LES JUSTICIERS N°2 249F

- +GHOSTBUSTERS 2
- +CABAL
- +OPERATION THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS 249F

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

HEROES 299F

- + BARBARIAN 2 + STARWARS
- +PERMIS DE TUER +RUNNING MAN

ACTION D'ENFER 249F

- +DOUBLE DRAGON+ PLATOON
- + CRAZY CARS+ DALEY THOMPSON

TNT 299 F

- + Hard Drivin' + Xybots
- + Dragon Spirit **NOUVEAU**
- + APB + Toobin

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

- LES GEN' D'OR** 149F
- LES JUSTICIERS** 149F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

- ADIDAS CHAMPION CHIP SOC.** 249F
- BETRAYAL** 299F
- FIRE AND FORGET 2** 269F
- GOLD OF THE AZTECS** 249F
- L'ESPION QUI M'AIMAIT** 199F
- MATRIX MARAUDERS** 249F
- MONTY PYTHON** 199F
- NIGHT BREED-CABAL ACTION** NC
- PLOTTING** 249F
- RA** 199F
- ROBOCOP 2** NC
- SECRET AGENT** 249F
- SHADOW OF THE BEAST 2** 349F
- SUPREMACY** 199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

- ALPHA WAVES MENTAL 259F
- ANARCHY 249F
- APPRENTICE 199F
- BATTLE COMMAND NC
- BATTLE MASTER 299F
- BLADE WARRIOR 249F
- BSS JANE SEYMOUR 249F
- CENTURION 249F
- COSMOS 249F
- CHUCK YEAGER 2.0 249F
- DRAGON FLIGHT 299F
- DYNAMIC DEBUGGER 249F

AUTRES NOUVEAUTES * (suite)

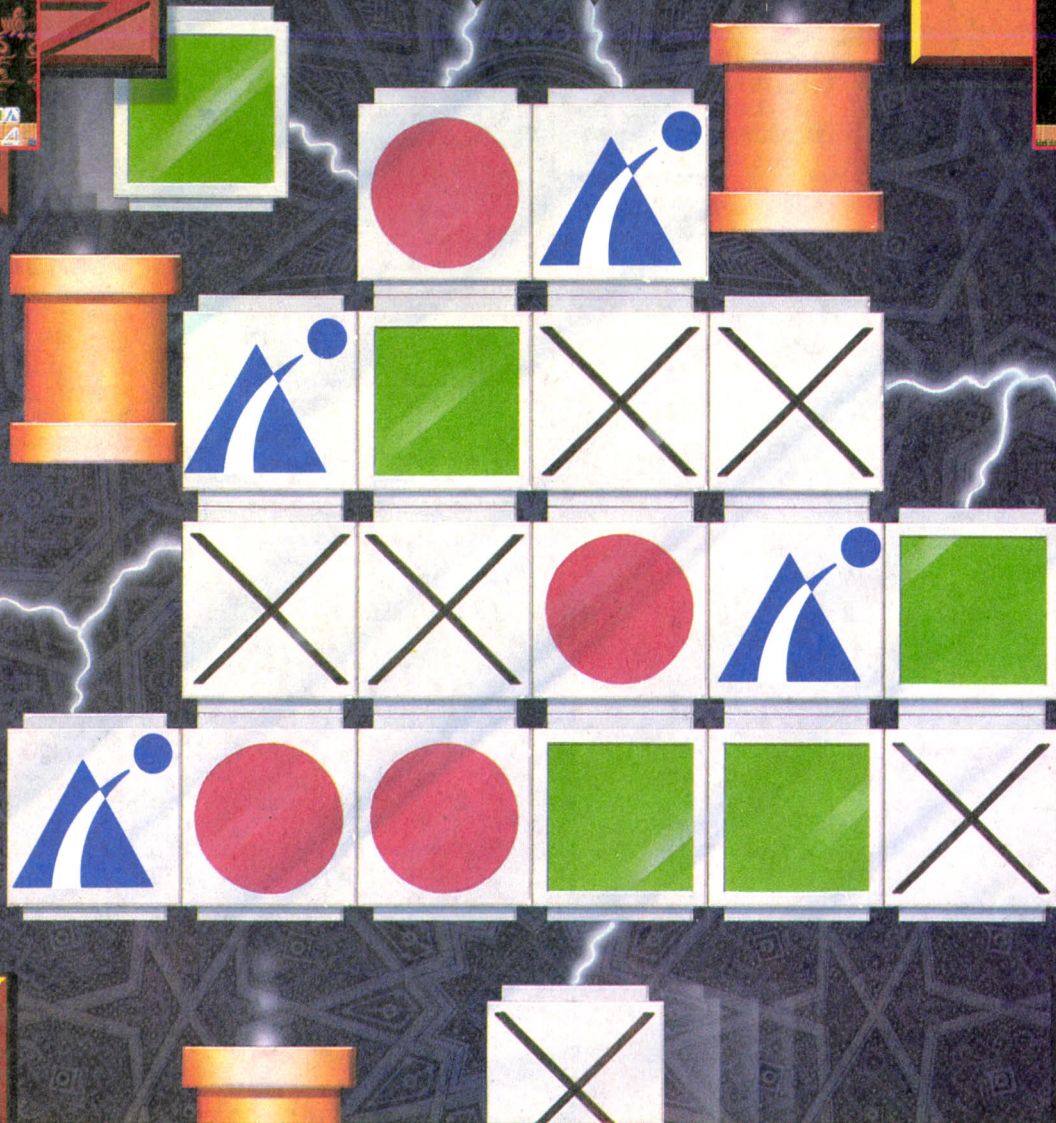
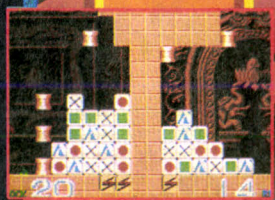
- F19 STEALTH FIGHTER 289F
- HALL OF MONTEZUMA 249F
- KILLING GAME SHOW 249F
- KING ARTHUR 249F
- LEGEND OF FAERGHAIL 299F
- LOOM N.C.
- MAGIC FLY 249F
- M1 TANK PLATOON NC
- NEW YORK WARRIORS 199F
- ORIENTAL GAMES 249F
- SAMOURAI NC
- TIME MACHINE 249F
- ULTIMA V 299F
- UMS 2 299F
- WELLTRIS 259F
- INT. SOCCER. CHALL. 249F

HIT PARADE

- EAST V WEST** 249F
- F29 RETALIATOR** 249F
- FLOOD** 249F
- IMPERIUM** 249F
- INTERNAT. 3 D TENNIS** 249F
- ITALY 90 (LES CHAMPIONS)** 199F
- IVANHOE** 249F
- KICK OFF 2** 249F
- LOST PATROL** 249F
- MIDNIGHT RESISTANCE** 249F
- SHADOW WARRIORS** 249F
- SECRET DEFENSE..
- ..OPERATION STEALTH 299F
- SNOWSTRIKE** 249F
- TIE BREAK** 249F
- TURRICAN** 249F
- VENUS** 199F

- 688 ATTACK SUBMARINE 249F
- BATTLE OF BRITAIN 299F
- BLACK TIGER 249F
- BOMBER MISSION DISK 149F
- BUDOKAN 249F
- COLONEL BEQUEST 399F
- COMBO RACER 249F
- CONQUEST OF CAMELOT 399F
- DE LUXE PAINT 3 749F
- DE LUXE VIDEO 3 785F
- DRAGON'S BREATH 299F
- DYNASTY WARS 249F
- E-MOTION 249F
- FIRE AND BRIMSTONE 249F
- HEROES QUEST 349F
- INFESTATION 249F
- KING QUEST 4 349F
- KLAX 199F
- LAST NINJA 2 249F
- LEISURE SUIT LARRY 3 399F
- MAUPITI ISLAND 289F
- MIDWINTER 289F
- MIGHT AND MAGIC 2 299F
- NUCLEAR WAR 249F
- PIRATES 249F
- PLAYER MANAGER 269F
- POLICE QUEST 2 349F
- POPULOUS 249F
- POPULOUS(DATA DISK) 99F
- PROJECTYLE 249F
- RAINBOW ISLAND 249F
- ROTOX 249F
- SIM CITY 299F
- SIM CITY TERRAIN ED. 229F
- SKIDZ 199F
- TENNIS CUP 249F
- THUNDERSTRIKE 249F
- TUSKER 249F
- UNREAL 249F
- ULTIMATE GOLF 249F

Blazing



Tout cela parait si facile, mais pouvez-vous battre l'ordinateur ou votre adversaire à ce jeu particulièrement ahurissant.

Certaines briques vous donneront un pouvoir destructeur plus grand ou bien un passage direct vers un autre niveau... SUPER! Mais croyez moi, vous devrez tirer avantage de ces armes exceptionnelles. Vous aurez besoin de la dextérité d'un maitre du Rubik's cube et les reflexes d'un tireur d'élite. Déterminez votre mouvement, visiez et tirez!... C'est aussi simple que cela... aussi simple que de faire griller un glaçon!

DEPENDANCE!

Dépendance! C'est vraiment de cela qu'il s'agit. Le concept est simple... Bâtir des blocs! Mais une fois que vous contrôlez ces briques pourrez-vous vous en passer?

TITO

ocean

AMSTRAD - CBM AMIGA - ATARI ST/STE



MICROMANIA

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
 BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
 OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

**LES NOUVEAUTES
 SONT D'ABORD CHEZ
 MICROMANIA**

DES COMPILATIONS GEANTES

LES JUSTICIERS

NOUVEAU N° 2
149/199 F

- + GHOSTBUSTERS 2
- + CABAL
- + OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS

149/199 F

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

HEROES

149/199 F

- + BARBARIAN 2
- + STARWARS
- + PERMIS DE TUER
- + RUNNING MAN

EDITION N° 1

129/249 F

- + Silkworm
- + Double Dragon
- + Xenon
- + Gemini Wing

12 JEUX FANTASTIQUES

149 / 199 F

- + STORMLORD (arcade)
- + SUPER SCRAMBLE (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)

LE MONDE DES MERVEILLES

149/199 F

- + New Zealand Story
- + Rainbow Island
- + SuperWonderboy
- + Bubble Bobble

**Un coffret
 de 4 HITS
 déments**

LES BARBARES

149 / 199 F

- + BARBARIAN 2
- + RENEGADE 3
- + DOUBLE DETENTE
- + GUERRILLA WAR

DOUBLE ACTION

149 / 199 F

- + DOUBLE DRAGON
- + WEC LE MANS
- + REAL GHOSBUSTERS
- + DALEY THOMPSON OLYM.

LES 100 % A D'OR

149 / 199 F

- Les 4 meilleurs scores
 de Amstrad 100 %**
- + OPERATION WOLF
 - + AFTERBURNER
 - + R TYPE - + TITAN
 - + 1 autocollant inédit
 - + 1 super poster de Miss X

LES FANATIQUES

ND / 249 F

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

SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

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

**LA MANETTE
 QUICKJOY 3
 SUPERCHARGER
 99 F**

**LA
 MANETTE
 SPEED
 KING
 99 F**

OFFRE SPECIALE

- CABAL 59/99 F
- OPERATION THUNDERBOLT 59/99 F
- LES INCORRUPTIBLES 59/99 F
- THE STRIDER ND/99 F
- FORGOTTEN WORLDS 59/99 F

COMPILATIONS

- LES BEST DE US GOLD 99/149 F
- EPIX ACTION ND/99 F
- LA COMPIL'OCEAN 59/99 F
- HEAT WAVE 59/99 F
- JOYSTICK THUNDER 59/99 F

OFFRE SPECIALE 99/149 F

- + OPERATION THUNDERBOLT
- + LES INCORRUPTIBLES

COMPILATIONS

- | | |
|---|---------------------------------------|
| LES VAINQUEURS 149/199F | 12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F |
| +Forgotten Worlds | +Cybernoïd |
| +Thunderblade | +Deflektor |
| +Tiger Road | +Mask +Blood Brothers |
| +Last Duel | +Nebulus +Hercules |
| +Blasteroids | +Northstar +Exolon |
| LES MAITRES NINJAS 129/179F | +Les Maîtres de l'Univers |
| +Double Dragon | +Venom Strikes Back |
| + Last Ninja 2 | +Marauder + Ranarama |
| EPYX 21 CHALLENGE | OCEAN DYNAMITE 149/199F |
| OLYMPIQUE 149/199F | +Platoon |
| 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... | +Predator+Karnov |
| LES JUSTICIERS 145/195F | +Crazy Cars+Combat School |
| LES 3 MEILLEURS JEUX
DE COMBAT DE CHEZ OCEAN! | +Gryzor+Salamander+Driller |
| +Dragon Ninja | +Rolling Thunder |
| +Robocop | GAME SET MATCH 2 149/199F |
| +Rambo 3 | +Match Day 2 |
| | +Basket Master |
| | +Super Hang On |
| | +Champion Chip Sprint |
| | +Track and Field |
| | +Cricket+Snooker+Golf |



**GAGNEZ 1 GAMEBOY, 1 LYNX
et des dizaines de logiciels sur**

MICROMANIA

**3615
MICROMANIA**



Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

**2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE
POUR 99 F SEULEMENT NOUVEAU**
Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC
réédités dans une collection exceptionnelle.

DES HITS FABULEUX

**NOUVEAUTES
A NE PAS
MANQUER***

ADIDAS CHAMPION CHIP SOCCER	129/179F
APPRENTICE	99/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
MONTY PYTHON	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SNOW STRIKE	109/149F
SWITCHBLADE	99/149F

* à paraître

HIT PARADE

BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
BOMBER	149/199F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
DYNASTY WARS	109/149F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	ND/199F
TENNIS CUP	169/199F
TURRICAN	99/149F

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

**AUTRES
NOUVEAUTES***

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

**1 an de
garantie sur
tous les
logiciels**

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 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)

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



TILT 81	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =		F

NOM

ADRESSE

Code postal Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

T.Shirt PLAY AGAIN
M. L. XL (entourez votre taille)

T.Shirt HIGH SCORE
M. L. XL. (entourez votre taille)

Montre MICROMANIA

Date d'expiration - / - Signature :

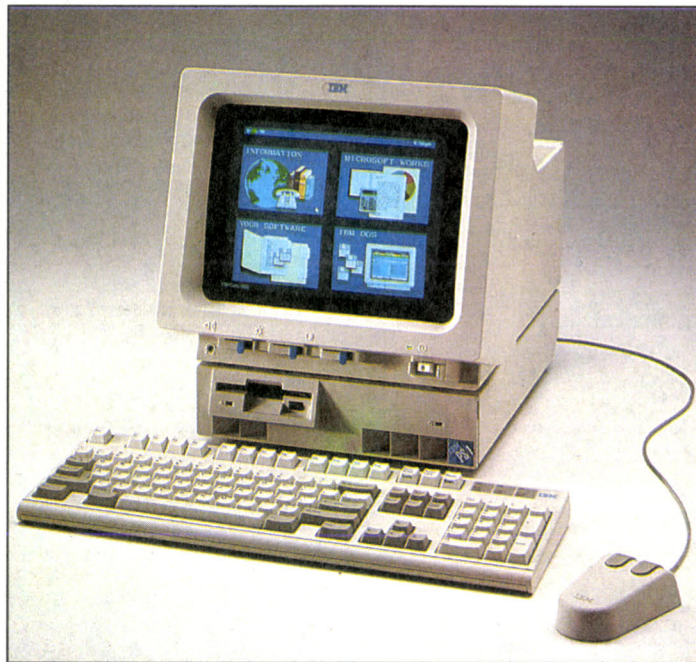
I.B.M. PS/1: Big Blue a l'assaut du marche ST/Amiga

Marché en progression plus lente, concurrence de plus en plus difficile, course à la puissance : le mot de crise s'impose en matière de micro professionnelle. Les fabricants sont ainsi contraints de trouver de nouvelles sources de revenus. D'où le retour en force d'ordinateurs bas de gamme destinés aux applications personnelles. Et IBM, lui-même, revient sur le marché avec le PS/1.

Surprise ! IBM déterre la hache de guerre. Six ans après l'échec de son PC junior, Big Blue réédite sa tentative de créer une norme pour le marché familial. Le géant arrive cette fois-ci avec une machine compétitive techniquement : un micro-ordinateur architecturé autour d'un 80286 cadencé à 10 Mhz proposé en diverses configurations. L'une dispose ainsi de 512 Ko de RAM et d'un lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 (1,44 mégaoctets), l'autre de 1 Mo de mémoire vive accompagné d'un disque dur de 30 Mo. On peut choisir entre un moniteur couleur ou monochrome à la norme VGA (640x480), en 16 niveaux de gris ou couleur.

IBM copie sur Amstrad ?

Reprenant le concept de simplicité d'installation qui a fait le succès d'Amstrad pour ses CPC et autres PC, le PS/1, car tel est son nom, est très simple à mettre en place. Il suffit, après avoir préalablement connecté souris et clavier, de poser l'écran sur l'unité centrale, puis de les relier par les câbles d'alimentation et vidéo. A noter que l'alimentation électrique de l'ensemble se situe dans le moniteur (comme pour l'Amstrad). Contrairement à la rusticité de l'ancienne gamme PC, d'IBM, le PS/1 a fait l'objet d'un réel souci d'esthétique. On remarquera les formes futuristes de son moniteur et la compacité de son unité centrale qui ne fait que 34 centimètres de large, 42 de profondeur, 13 d'épaisseur. Le clavier de 102 touches reprend quant à lui la disposition classique de celui des AT. IBM a pourvu son dernier rejeton de tous les connecteurs habituellement présents sur des machines haut de gamme. On note la pré-



Esthétique le PS/1 ? Oui, mais à la mode Big Blue...

sence d'un connecteur série RS/232 et d'une sortie parallèle. Pour d'inexplicables raisons, le PS/1 ne dispose pas de connecteur pour carte d'extension interne. Il faut donc acquérir un boîtier externe que l'on relie au bus d'extension de l'unité centrale. Il sera dès lors possible d'installer jusqu'à trois cartes de type AT : carte modem, graphique, extension mémoire, etc. Si vous ne disposez que de la version 512 Ko et lecteur de disquettes, vous pouvez passer d'une configuration à l'autre sans faire l'achat d'un boîtier d'extension. Il existe ainsi un emplacement spécifique dans l'unité centrale qui permet d'insérer un disque dur de 30 Mégaoctets. Concernant le logiciel, la machine est fournie avec le Dos 4.0 en mémoire morte (ce qui permet d'épargner de la RAM), le Dos Manager qui permettra aux

débutants de ne pas « s'empatouiller » dans les commandes de Ms-Dos, s'ils veulent faire des copies de fichiers et autres créations de répertoires. A noter la présence de logiciels de formation destinés aux néophytes. Confirmant l'idée que la micro familiale doit être avant tout utile, IBM fournit aussi le fameux intégré Works version 2.0. Ce logiciel Microsoft réunit à lui seul, des fonctions justifiant l'achat de la machine (traitement de texte, gestionnaire de fichiers, tableur, logiciel de communication). A noter aussi la présence d'un programme graphique de gestion de répertoire. Bien entendu l'inévitable GW basic achèvera la danse pour ceux qui voudront s'adonner aux joies de la programmation. Il convient maintenant de voir à qui s'adresse exactement cette machine. Aux Etats-Unis, le mar-

ché éducatif et familial est résolument orienté PC. Le PS/1 logiquement dispose ainsi d'un potentiel de vente important. D'autant plus que la réputation d'IBM lui permet de jouir du plus puissant des réseaux de distribution. Compétitif, le prix des différentes configurations du PS/1, (aux environs de 7 000 F pour le modèle monochrome à disquettes, 16 000 F pour le modèle à disque dur et moniteur couleur), n'a cependant rien de révolutionnaire.

Une recette made in IBM...

De nombreuses marques présentent des configurations équivalentes à des prix équivalents autour d'un 80286 à 12 ou 16 Mhz (plus rapide donc que le PS/1). Le choix du PS/1 se justifie surtout par l'énorme capital confiance dont il dispose auprès des maisons de logiciels et de fabricants de périphériques. Le PS/1 risque d'être à l'origine d'une nouvelle dynamique dans le monde de la micro éducative et familiale. En France, les choses seront certainement plus difficiles, puisque l'Amiga et le ST (en particulier le ST à vocation plus généraliste) sont déjà solidement implantés.

La présence de Works, la compatibilité Ms-Dos, la réputation d'IBM, risquent tout de même de faire la différence en particulier chez les étudiants, ou dans les petites entreprises. Ce retour d'IBM sur les machines d'entrées de gamme risque de relancer l'activité du marché micro bas de gamme qui avait tendance à s'endormir. Les conditions sont donc réunies, concurrence oblige, pour que le consommateur y trouve très rapidement son compte.

Eric Caberia

Disney-Nathan-Titus: ça va tracer!

Main dans la main, Disney-Nathan et Titus s'en vont vers de nouvelles aventures... Au programme, co-développement de jeux et produits éducatifs.



H. Caen et M. Bussac de Nathan.

C'est courant juin que la nouvelle est tombée sur nos téléscripteurs : Titus devient partenaire de Walt Disney par l'entremise de Nathan. Cet accord n'est pas tombé du ciel ! Première étape : Disney décide de lancer le label Disney Software aux Etats-Unis. En toute logique, la firme d'outre-Atlantique pense à l'Europe. Problème de taille que ce continent-là, car voyez-vous les habitudes de con-

sommation, les machines et les demandes du public sont différentes. Il faut donc trouver un partenaire en mesure d'assurer la distribution mais aussi le développement des produits. Disney s'est adressé à Nathan Logiciel – son partenaire – afin de trouver une société en mesure de supporter cette tâche.

Et le choix s'est finalement porté sur Titus. Le premier rôle de cet éditeur français sera de développer des logiciels sur les standards bien implantés en Europe. (ST, PC, Amiga, Amstrad, Spectrum, et Commodore 64). Toutefois, loin de se borner à de strictes conversions, Titus pourra, dans une certaine mesure, recréer des produits sur certaines machines aux capacités limitées, voire développer des logiciels originaux (*Arachnophobia*, *Dick Tracy*).



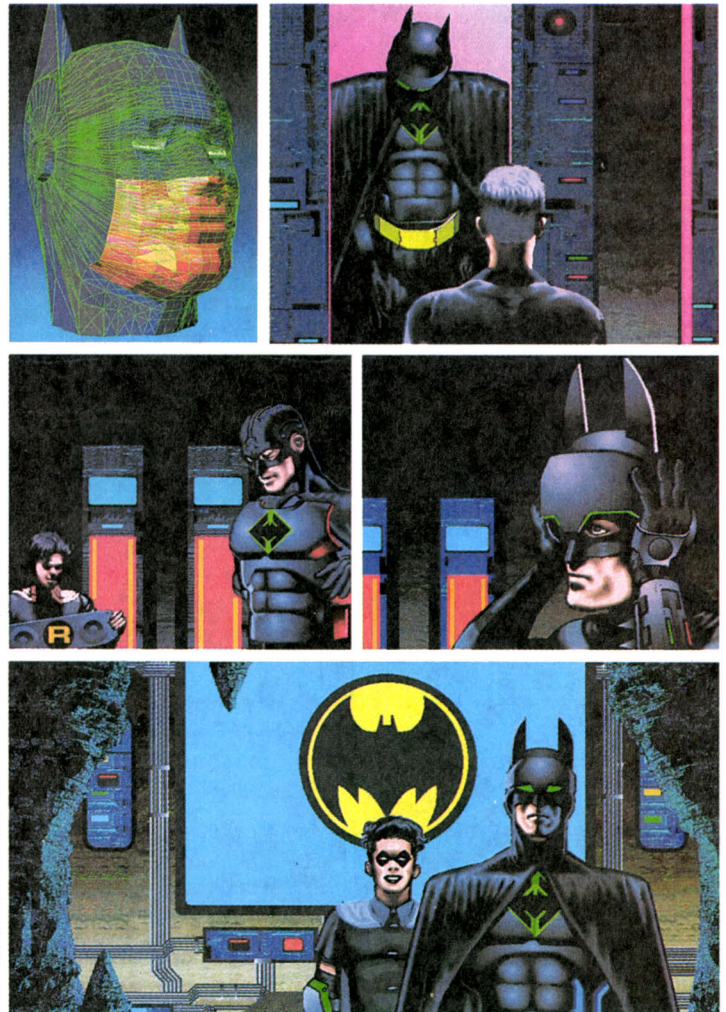
Eric Caen sourit pour la photo.

Cela s'explique, comme le souligne Hervé Caen de Titus, par l'intérêt de tous « de vendre le maximum de produits ». Or pour atteindre cet objectif, il faut que les logiciels soient le plus proche possible des attentes des consommateurs. Attendons les premiers résultats de cet accord afin de juger si l'objectif avoué est atteint... Mathieu Brisou

BATMAN pixelisé

Publié par Comics USA et diffusé en France par Glenat, Justice Digitale est un album de B.D. mettant en scène Batman. Principale originalité de cet ouvrage, l'utilisation de l'ordinateur pour la réalisation des planches.

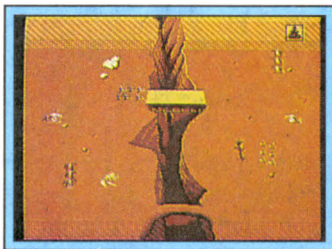
Certes, ce n'est pas nouveau mais ici l'auteur - Pepe Moreno - s'est penché sur l'utilisation de la 3D. Résultat, certaines images offrent une profondeur rarement vue en B.D. L'hyperréalisme progresse encore... M.B.



Infogrames: l'âge de raison

Après des passages difficiles, Infogrames attaque la rentrée avec un nouveau mot d'ordre : donner une dimension internationale au petit tatou. Dorénavant la société lyonnaise développera ses produits sur tous les supports du marché (console, micro, CD ROM, CDI, etc.).

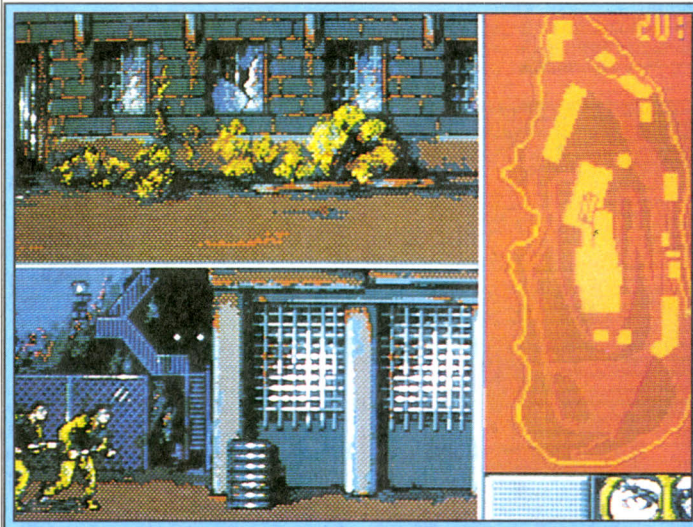
Infogrames a sept ans ! L'occasion rêvée de faire le point avec Bruno Bonnel, P.D.-G. de la société. « Infogrames a atteint non sans mal, l'âge de raison. La période 88/89 n'a pas été bonne. Tout d'abord parce que nous avons perdu, à ce moment là, notre distributeur français (à cause du dépôt de bilan de FIL). Ensuite, il y a eu le dépôt de bilan d'Epyx avec qui nous avions un projet important de lancement d'une opération américaine. Ces deux événements ont été assez difficiles à vivre pour Infogrames. Une restructuration de la société s'est avérée nécessaire. Elle s'est traduite par une concentration des activités à Lyon. De plus, notre nouvelle stratégie est de développer des produits, en priorité sur 16 bits et d'étendre nos activités vers les consoles. Cela sous-entend un investissement important de notre part afin de développer des produits de qualité. Et comme il faut toujours se donner les moyens d'atteindre ses objectifs, Infogrames a augmenté son capital de 13 millions de francs. Nos nouveaux partenaires sont des investisseurs français dont le principal est un établissement bancaire. Cela devrait nous permettre d'entamer une phase de croissance dont on a déjà senti les premiers signes (70 million de chiffre d'affaires et 3 millions de francs de bénéfices). »



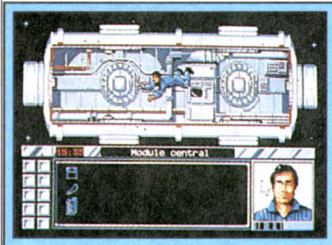
North and South (Nintendo).

Tout va donc très bien chez Infogrames, et 1990 sera une année d'embauche ! Infogrames recherche ainsi des programmeurs, des graphistes, des scénaristes et toute personne intéressée par le pari du média interactif (CD ROM, PC multimédia, CDI,

ondes alpha censées stimuler le cerveau humain ! Sortie en septembre sur ST, Amiga et PC. Murders in Space vous propulse à bord d'une station orbitale. Vous devez retrouver un meurtrier et éviter qu'il récidive. Sortie en septembre sur ST, Amiga et

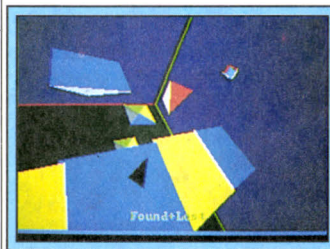


Alcatraz, un jeu d'action/aventure qui ressemble à Operation Jupiter (ST).



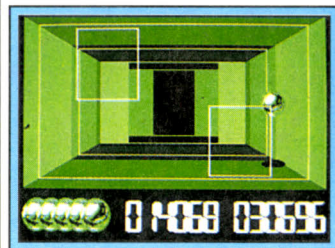
Murder in Space (ST).

etc.). Avis, donc, aux amateurs ! Place aux jeux maintenant. Tout d'abord. Vous pourrez jouer dès la rentrée à Welltris, jeu d'Alexey Pajitnov, le successeur de Tetris (voir test dans le présent numéro) Alpha Waves, un jeu de plates-formes assez curieux, vous propose contrôler un objet dans un espace en 3D. Notez que, pendant le jeu, l'ordinateur émet des



Alpha Waves (ST).

Sortie sur ST, Amiga et PC en octobre. En ce qui concerne les consoles, on verra North and South sur Nintendo 8 bits, The Light Corridor sur Game Boy et Drakkhen sur Super Famicom (Nintendo 16 bits). A noter que Drakkhen sera également développé sur la FM Town en version CD ROM. Au fait, y aura-t-il un Drakkhen II ? « oui, répond Bruno Bonnel, la suite de Drakkhen sera commercialisée au printemps 1991 ». Ce n'est pas tout,



Light Corridor (ST).

Infogrames sortira également des titres sur Sega 16 bits et sur la nouvelle console Amstrad. Dany Boolauck

Sony toujours plus fort

Récemment annoncé au Japon par Sony, le Data Discman est le premier lecteur autonome de CD ROM. Concrètement, il s'agit d'un Discman au format 3 pouces disposant d'un écran LCD et d'un clavier qui permettent à l'utilisateur, à tout instant et en tout endroit, de consulter des données, et d'avoir accès aux informations enregistrées sur un CD. Léger, peu encombrant, le Data Discman se pose en tant que livre électronique. Du reste, le disque avec lequel il sera livré (un dictionnaire) le montre bien. On imagine aisément la rapidité d'accès aux informations recherchées ! Certes, la taille du disque (3 pouces) limite la quantité de données disponible à environ 150 Mo. Cela reste cependant largement suffisant pour des applications telles que liste de restaurants ou de cinémas, petite base de données, etc. Le prix du Data Discman est de 60 000 Yens pour le lecteur (environ 2 500 F) et chaque disque sera proposé à environ 150 F. Sa disponibilité en Europe n'est pas annoncée pour le moment...

Mathieu Brisou.

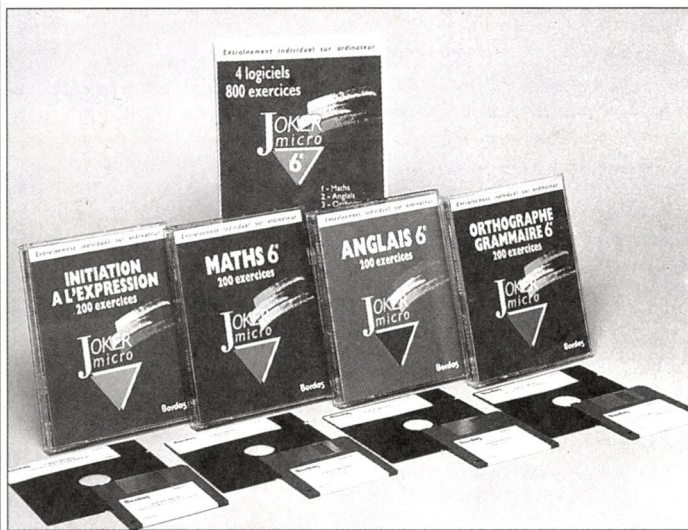
Bordas joue son joker!

Le 1er mai 1990, Bordas a lancé une gamme de logiciels éducatifs destiné au grand public : les *Jokers Micro* directement inspirés des célèbres fascicules d'exercices *Jokers Bordas*. Ils proposent un travail varié et complet sur la totalité du programme d'une année scolaire.

Véritable outil pédagogique, cette collection offre un vaste éventail d'exercices divers corrigés, commentés et notés. La première cuvée s'adresse aux élèves de 6^e et couvre la totalité du programme en anglais, mathématiques, orthographe-grammaire et initiation à l'expression. Mais Bordas ne souhaite pas en rester à ce coup d'essai : son objectif est d'étendre son action aux autres classes de collèges et lycées. Mais, pourquoi une arrivée si tardive sur le marché des éducatifs ? A en croire Jean-Claude Bardot qui s'occupe du nouveau

département informatique de Bordas, les machines disponibles, tant à l'école qu'à la maison, ne donnaient pas la possibi-

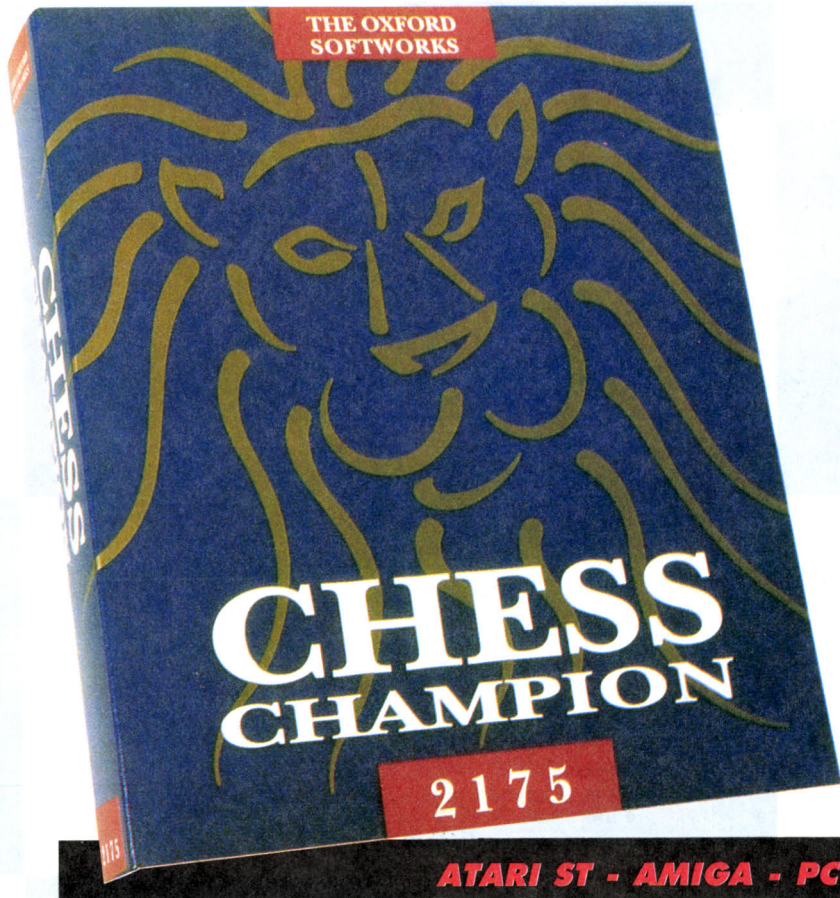
lité de développer des produits de bonne qualité. Avec l'extension et l'introduction des compatibles PC dans le scolaire et l'en-



Les Joker de Bordas constituent une véritable famille...

trée de l'Atari ST dans les maisons, cet argument était écarté. Loin de briguer une place dans la course aux scénarios organisée par l'Education nationale dans le cadre du plan Informatique pour tous, Bordas préfère cibler un plus large public et développer des produits utilisables à domicile par des élèves qui ne présentent pas de difficultés scolaires particulières. L'accent est donc mis sur l'autonomie et la personnalisation du rythme de travail. Grâce à la possibilité de gérer des carnets de notes, ces logiciels peuvent aussi être utilisés par des professeurs dans le milieu scolaire. Bordas s'est assuré la participation de Nathan Logiciels pour développer et diffuser les programmes. Les produits sont conçus par une équipe d'enseignants maison qui suivent scrupuleusement l'évolution des programmes de l'Education nationale. Bordas souhaite se faire rapidement une place sur le marché de l'éducatif. Nous suivons cette affaire de très près et verrons si l'essai est transformé.

Brigitte Soudakoff



LE DÉFI STRATÉGIQUE

- Un nombre infini de niveaux de jeu
– accessible aux débutants
– un défi pour les joueurs confirmés
- Echiquiers variés (orientation, graphismes, pions...)
- Maniabilité des commandes
- Système intelligent.
L'ordinateur continue à apprendre en jouant
- Une librairie massive
d'ouverture de 300 kilooctets

ATARI ST - AMIGA - PC

The
Software
Business

distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL/
SS/BOIS

Utilitaires tous azimuts

Dans le domaine des utilitaires, tout va très vite et les versions se succèdent à un rythme d'enfer. Pour preuve, les trois logiciels que nous vous...

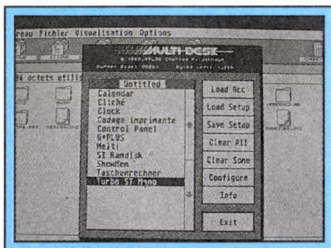
Turbo ST 1.8

Turbo ST change ! La nouvelle version de cet utilitaire accélère notablement les opérations graphiques du GEM, à la manière du blitter des *STE* et *Mega ST*. Elle est disponible sous deux formes : accessoire de bureau ou programme à placer dans un dossier « Auto ».

Signalons qu'il existe des problèmes d'incompatibilité entre la forme accessoire de bureau et *Hotwire* lancé en Auto sur les dernières ROM des *STE*.

Outre l'accélération des scrollings texte, affichage et déplacement de fenêtres de la précédente version, *Turbo ST 1.8*, traite aussi le tracé des polygones vides ou remplis, des diagonales, des icônes, cercles et dessins à main levée. De plus, il est désormais compatible avec les écrans géants. Les routines ont été optimisées et permettent un gain de près de 50 % par rapport au GEM seul (Tos 1.2) et de 30 % par rapport au blitter, pour les fonctions traitées uniquement bien entendu (disquette Arobace pour *Atari ST*, prix : D).

Multidesk 2.1



Multidesk 2.1 sur ST.

Multidesk est un utilitaire permettant de dépasser la limite fatidique des six accessoires du bureau. Il se présente lui-même, au choix, en accessoire de bureau ou en programme classique. Il autorise à tout moment (c'est-à-dire même au sein d'un programme sous GEM) le chargement d'accessoires de bureau

jusqu'à concurrence de 32. Cette limite peut d'ailleurs être facilement contournée en chargeant une nouvelle fois *Multidesk*. Ces accessoires pourront ensuite être effacés au besoin pour récupérer de la place mémoire ou en cas d'incompatibilité avec un programme. Cette nouvelle version fixe les quelques bugs résiduels de la version précédente et s'avère d'une grande fiabilité. A signaler que le programme est interfacé avec *Hotwire* pour une plus grande facilité d'utilisation. La disquette contient en outre de nombreux accessoires (calculatrice scientifique très performante, calendrier perpétuel, horloge, disque virtuel, topogramme mémoire, etc.) ainsi que deux *freewares* bien utiles.

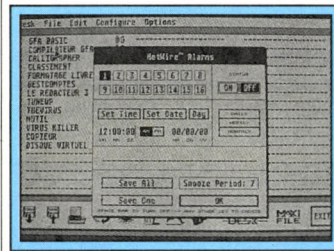
Le premier, *Little Green Selector*, est un sélecteur de fichier qui remplace celui du GEM. Il se montre nettement plus pratique grâce à ses options de recherche d'un nom de fichier au sein d'une partition, sélection directe du drive courant, ou information sur la taille ou la date de création d'un fichier.

Le second programme, *Pinhed16*, accélère notablement le chargement des programmes placés dans le dossier Auto. Toutefois, il ne fonctionne pas avec les ROM des derniers *STE* (disquette Arobace pour *Atari ST* : prix D).

Hotwire 1.41

Nous vous avons déjà parlé de ce logiciel dans le n° 78 de *Tilt*. Rappelons qu'il permet, entre autres, de lancer n'importe quelle application sur *Atari ST* par simple appui sur une touche. Quand on connaît la gymnastique qu'il faut effectuer au sein des multiples dossiers et sous-dossiers d'un disque dur bien rempli, on ne peut qu'apprécier cette simplification. *Hotwire* permet aussi le lancement automatique de programmes GEM tout comme le Tos 1.6 des *STE*.

Cette nouvelle version 1.41 propose un certain nombre d'améliorations. Tout d'abord, elle



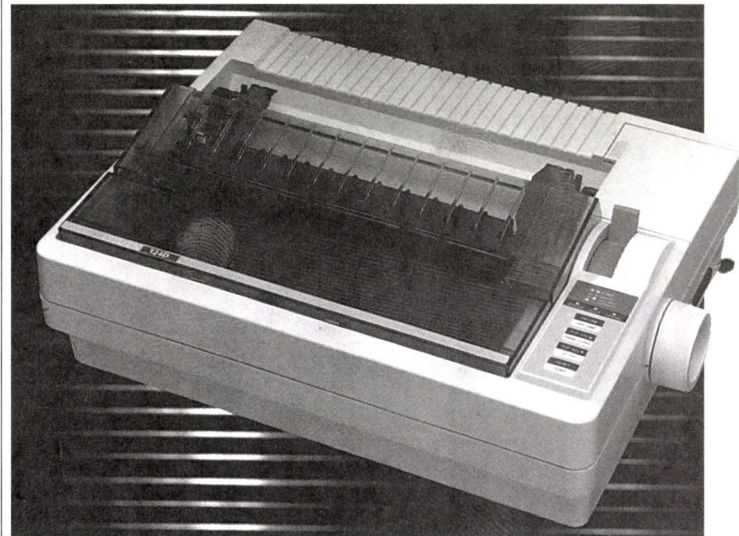
Hotwire 1.41 sur ST.

fonctionne avec toutes les versions du Tos (*STE* compris), que ce soit directement à partir du bureau ou lorsque le programme est inclus dans le dossier Auto. Il

est désormais possible de sauvegarder des pages de menus (et non plus seulement l'attribution des touches de lancement des programmes). Cela permet un meilleur « rangement » de vos programmes et ne limite plus le nombre de programmes lançables. D'autres fonctions ont été rajoutées, comme la présence d'une horloge avec alarme éventuelle ou d'un rappel de la date sur le bureau, et l'amélioration de la manipulation des listes créées grâce à la fonction Bloc. Une importante mise à jour de cet utilitaire quasi indispensable à tout possesseur de disque dur (manuel en français) (disquette Arobace pour *Atari ST*, prix : E). Jacques Harbonn

Imprimantes: affaires à faire

Une imprimante performante et peu coûteuse, c'est le pari lancé par Citizen avec sa petite dernière, la 124D.



La 124D et aussi compatible NEC.

Quand on parle d'imprimante, on pense aussitôt à Epson ou à NEC. Pourtant, un autre fabricant s'est hissé presque sans effort au niveau de ses concurrents : Citizen est actuellement le deuxième fournisseur en France, toutes imprimantes confondues - le premier est Epson - et se situe même en tête pour les imprimantes à moins de 150 cps (caractères par seconde). Il doit

cette place, dans une large mesure, à l'illustre 120D, dont il s'est vendu 150 000 exemplaires !

Le succès de cette machine, remplacée maintenant par la 120D+, est surtout dû aux distributeurs qui n'ont pas hésité à rogner généreusement sur leur marge pour la proposer à moins de 1 500 F, alors que son prix officiel est de 3 000 F.

La Wells Fargo passe toujours...



Le Laser Scope de Konami se branche à la place du phaser. Il permet de viser la cible avec l'œil, et le bouton de feu est remplacé par la voix.

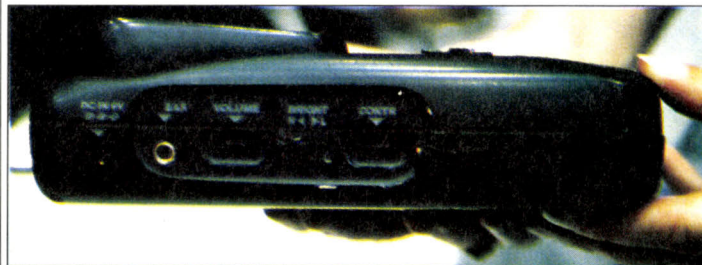
Compagnie de diligences célèbre aux États-Unis, la Wells Fargo était le vecteur par qui les informations transitaient d'un bout à l'autre du pays. A l'occasion du C.E.S. de Chicago, nous avons décidé de donner ce rôle à un de nos journalistes. Malgré toutes les embûches, Dany Boolauck est allé de l'avant et apporte...

...quelques précisions sur la nouvelle portable de NEC. Elle est visiblement conçue pour satisfaire les besoins des marchés américain et japonais. L'argument de vente de NEC est que la Turbo Express peut se transfor-



La Turbo Express de NEC avec son tuner télévision.

mer, à l'aide d'un tuner TV, en téléviseur portable pour un prix sensiblement équivalent au watchman de Sony. Un argument qui ne tient pas en France, où le watchman n'est pas un gadget très populaire. De plus, aucun responsable de NEC présent sur le stand du CES n'a pu me dire si un tuner PAL/SECAM était prévu. Pour terminer, le gros « plus » apporté par la to-



La Turbo Express dispose d'une prise pour adaptateur de courant, d'un connecteur pour casque walkman, de réglages pour le son et l'image.

TILT JOURNAL



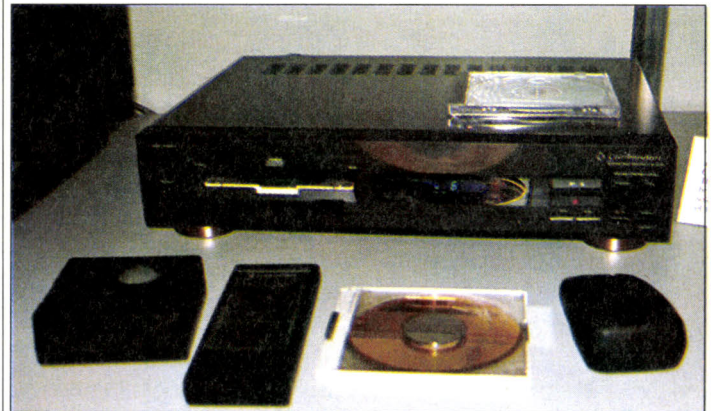
Dany Boolauck de Tilt en compagnie de Miss Pacman.

...tale compatibilité de la Turbo Express avec des cartouches de la PC Engine ne lui enlève pas l'élément dissuasif qu'est son prix (entre 1 300 et 1 600 F sans le tuner, qui vaut 500 F!).

Le CDTV sans conviction

En ce qui concerne le CDTV de Commodore (Commodore Dynamic Total Vision Player, voir Tilt n° 80, page 134), la cible est essentiellement un public adulte. Le prix du CDTV est annoncé à moins de 6 000 F (aux États-

phismes). Ce fameux CD+G, qui vient d'être lancé aux USA, se branche à la fois sur une chaîne hi-fi et sur un téléviseur. On écoute et on regarde un CD+G à la manière d'un clip musical. L'argument de Commodore est simple : un CD+G coûte actuellement 6 000 F aux États-Unis, le CDTV offre plus de possibilités pour le même prix, (ordinateur CD-ROM ou Amiga). C'est là que le bât blesse. Ceux qui voudront transformer leur CDTV en Amiga, devront acheter la souris ou le trackball, le joystick, le clavier et le lecteur de disquettes. Hormis le lecteur, tous les éléments sont à infrarouge. On estime le prix (en France) d'une telle configuration à 10 000 F au bas mot ! Néanmoins, les produits CD-ROM ne nécessiteront que l'utilisation de la souris ou du joystick. Une centaine de titres (jeux, éducatifs, bases de données) seront disponibles dès le lancement du CDTV en automne aux États-Unis. Cette logithèque devrait atteindre le chiffre de 300 titres à la fin de 1990 ! A



Avec son CDTV, Commodore coiffe Atari au poteau de l'innovation.

Unis) en version standard c'est-à-dire l'unité centrale et la télécommande à infrarouge). Tel quel, le CDTV est un lecteur de CD audio ou de CD+G (Compact Disc plus Gra-

titre d'exemple, le prix d'un disque oscille entre 60 F pour les jeux éducatifs, 250 F pour les jeux et 600 F pour les encyclopédies.

... et encore des consoles

Le CES de Chicago, nous l'avons déjà dit, c'est avant tout la console... la Nintendo pour être plus précis. Un bref rappel de la situation. Avec ses 25 millions d'unités, Nintendo règne sans partage sur le marché. Comment se comportent ses concurrents ? La TurbographX de NEC subit aux États-Unis un échec cuisant et la

Megadrive de Sega ne se comporte guère mieux avec 500 000 unités vendues. Mais attention, cette dernière qui est une bonne console, ne fait que commencer son offensive. Au rayon des consoles portables, le Game Boy caracole en tête, loin devant la Lynx (1 million de Game Boys contre 100 000 Lynx).

Cela ne semble pas troubler les dirigeants d'Atari qui espèrent vendre 500 000 unités vers la fin 1990 alors que Nintendo place ses prévisions à 5 millions d'unités vendues !

Éditeurs : pas de « tout consoles »

De leur côté, les éditeurs tentent le difficile pari de répondre aux besoins d'un marché en pleine mutation. Aux États-Unis, la même attitude se retrouve chez presque tous les éditeurs. Faire de la console oui, mais pas question d'abandonner les jeux sur micro : tout le monde a encore en mémoire la chute brutale des consoles au début des années

quatre-vingt et veut ménager ses arrières. Un flop sur disquette est un malheur, cela devient une catastrophe sur cartouche. En effet, la production d'un jeu sur ce support requiert une mise de fonds beaucoup plus importante.

nous ont affirmé qu'il fallait vendre largement plus de 50 % des cartouches produites pour gagner de l'argent.

Tous les principaux éditeurs de jeux sur micro-ordinateurs étaient au CES ! Leur nombre

dans la gestion. Un jeu comme *Wing Leader* d'Origin mobilise une quinzaine de personnes.

Un PC pour jouer, sinon rien !

Autre signe des temps, les grands noms de la micro-informatique comme, par exemple, Brian Fargo (*Bard's Tale*), Richard Garriot (*Ultima*) ne programment plus, ils sont devenus des hommes d'affaires. Aiguilloné par la concurrence de la console, la micro se défend avec ses moyens qui ne sont pas négligeables. Le PC est, répétons-le, devenu une superbe machine de jeu. Avec les 256 couleurs du VGA, la vitesse du 386, les capacités sonores de l'A-Lib ou le Roland MT-32 et l'aisance que procure un disque dur, les programmeurs ne se sentent plus bridés ; la majorité des jeux présents sur les stands sont étonnamment bien réalisés. Et, avec l'arrivée très prochaine du CD-ROM, les jeux seront encore plus déments ! Dany Boolauck



Le Power Glove de Mattel (pour console Nintendo) en pleine action...

Les risques que comporte le marché de la console pourraient mettre rapidement sur la paille un éditeur inconscient ou trop confiant. La plupart des éditeurs

n'a cessé de diminuer depuis quelques années. Le marché est trop étroit, il n'y a de la place que pour les meilleurs tant dans le domaine de la créativité que

N'ATTENDEZ PAS 1992 FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

Téléphonez EN FRANCAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+ 44) 291 625 780 du lundi au samedi de 8 h à 19 h

GAMME SINCLAIR

- 1 - Pièces de rechange pour SPECTRUM 48
- 2 - Pièces détachées pour SPECTRUM
- 3 - Logiciels pour SPECTRUM 48/128

COMMODORE 64

- 1 - Logiciels K7 aux prix les plus bas!
- 2 - Kits de réglage lecteurs K7 et Disc
- 3 - Wargames
- 4 - Logiciels sur disquettes à des prix incroyables

ATARI ST

- 1 - Digitaliseur VIDI-ST (manuel Français) Prix : Incroyable !
- 2 - Logiciels ludiques à partir de 50 FF
- 3 - Wargames
- 4 - Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables

AMIGA

- 1 - Digitaliseur VIDI-AMIGA (manuel Français) Prix : Incroyable !
- 2 - Logiciels ludiques à partir de 50 FF
- 3 - Wargames
- 4 - Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables
- 5 - Extensions mémoire
- 6 - Digitaliseurs de son
- 7 - Amplis stéréo

Téléphonez EN FRANCAIS ou écrivez pour obtenir votre catalogue
S.V.P. : Précisez la marque et modèle exact de votre ordinateur !

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International (+ 44) 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION DANS LE MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUE LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec carte de crédit internationale !

Alexey Pajitnov: de Tetris à Welltris



Quel choc lorsque l'Occident découvre, pour la première fois, *Tetris*. Ainsi, la micro existe aussi de l'autre côté, se dit-on. Devenu en peu de temps connu des amateurs, personnage hors normes, Alexey Pajitnov, père du jeu le plus simple et le plus génial jamais programmé depuis bien longtemps, fait désormais partie du paysage de la micro de loisirs. Ses propos permettent de mieux comprendre les problèmes qu'il a dû surmonter...

Le CES de Chicago fut également l'occasion pour nous de rencontrer des auteurs célèbres, en l'occurrence, Alexey Pajitnov, l'homme de l'Est qui a rendu presque tout le monde fou avec Tetris! Célébrité très demandée, Pajitnov nous a accordé un petit entretien entre deux réunions d'affaires.

Tilt. Comment vous est venue l'idée de créer *Tetris* ?

Alexey Pajitnov. J'ai toujours été friand de puzzles. Ma première création, assez populaire en URSS, était un puzzle nommé Pentamminer. Le principe de ce puzzle était basé sur l'utilisation des blocs comme dans *Tetris*. Étant programmeur de profession, l'idée de faire une version micro de ce puzzle m'est naturellement venue à l'esprit. C'est en m'attelant à la tâche que, petit à petit, le principe de Pentamminer a changé pour devenir *Tetris*.

T. Sur quel ordinateur avez-vous programmé *Tetris* ?

AJ. Ah ! Sur un excellent ordinateur soviétique nommé *Electronika 60* (64k avec écran alpha-numérique) ! Il est compatible avec les mini-ordinateurs DEC (une marque américaine, spécialisée dans les gros systèmes).

T. Comment *Tetris* a-t-il traversé les frontières soviétiques ?

AJ. En programmant ce jeu, je sentais bien que je tenais là un produit d'excellente qualité. J'ai donc programmé une version PC que j'ai offerte à des personnes de mon entourage. Des copies de cette version ne tardèrent pas à se multiplier et à se

répandre plus rapidement qu'une épidémie de grippe ! Au bout de deux ou trois semaines, *Tetris* était présent en Hongrie, en Pologne, en Bulgarie et bien d'autres pays de l'Est ! C'est à ce moment qu'un homme d'affaires britannique a remarqué mon jeu (en Hongrie). Il a aussitôt tenté d'entrer en contact avec moi afin d'acheter les droits de *Tetris*.

T. Ce contrat a-t-il été juteux pour vous ?

AJ. Eh bien... à vrai dire, le contrat de *Tetris* s'est fait sans moi ! C'est le Computer Center of Academy of Science of USSR moscovite, un institut scientifique pour lequel je travaille qui a signé... Ils sont les propriétaires du jeu et touchent les royalties (!!).

T. Pensiez-vous que *Tetris* aurait un tel succès ?

AJ. Comme je vous le disais plus tôt, *Tetris* était à mon sens un excellent jeu. Mais j'étais à mille lieues d'imaginer le succès mondial qu'il a connu. J'espère que mes prochains jeux, *Welltris* et *Faces*, seront aussi populaires.

T. Vous travaillez pour votre propre compte maintenant ?

AJ. Pas vraiment ! (rires) Je suis toujours un employé de l'institut... Disons que je travaille en free lance et une partie des royalties reviennent automatiquement à mon employeur ! C'est sur cette base que j'ai signé un contrat pour *Welltris* et *Faces* avec mon institut qui, de son côté, a signé un contrat avec les éditeurs occidentaux.

T. Vous devez sûrement savoir que cette pratique est extrêmement rare, voire inexistante, dans les pays de l'Ouest.

AJ. Tout cela est effectivement plus compliqué pour nous, Soviétiques ! J'ai connu pas mal de problèmes pour les droits de *Tetris* qui, comme vous le savez, ne m'appartient plus. Mais cela m'a permis de mieux connaître et de revendiquer au mieux mes droits en tant qu'auteur dans le cadre du droit soviétique.

T. Est-ce seulement le système juridique soviétique qui est responsable de cet état de fait ?

AJ. (temps de réflexion) Non... j'ai bien entendu eu des problèmes juridiques en URSS, mais j'en ai également rencontré dans les pays de l'Ouest. Trouver un bon compromis entre les deux systèmes juridiques, qui soit avantageux pour toutes les parties en présence est difficile.

T. Être créateur de jeux en URSS semble être un métier très dur, à vous entendre ?

AJ. Non, je ne le crois pas. J'ai de plus ou moins bonnes conditions de travail. On me laisse tra-

vailer sur les projets de mon choix et j'entre facilement en contact avec les éditeurs étrangers établis en URSS. Je n'ai donc aucun problème pour commercialiser mes jeux.

T. Vos impressions, lorsque vous avez été confronté pour la première fois avec la technologie des pays de l'Ouest ?

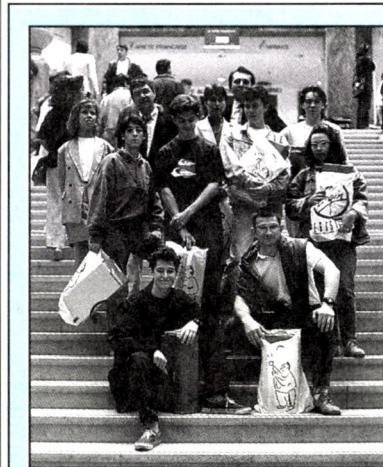
AJ. J'ai été impressionné ! Il est évident que l'URSS est très en retard par rapport à ces pays... et le Japon.

T. Quel est le micro-ordinateur qui vous a le plus impressionné ?

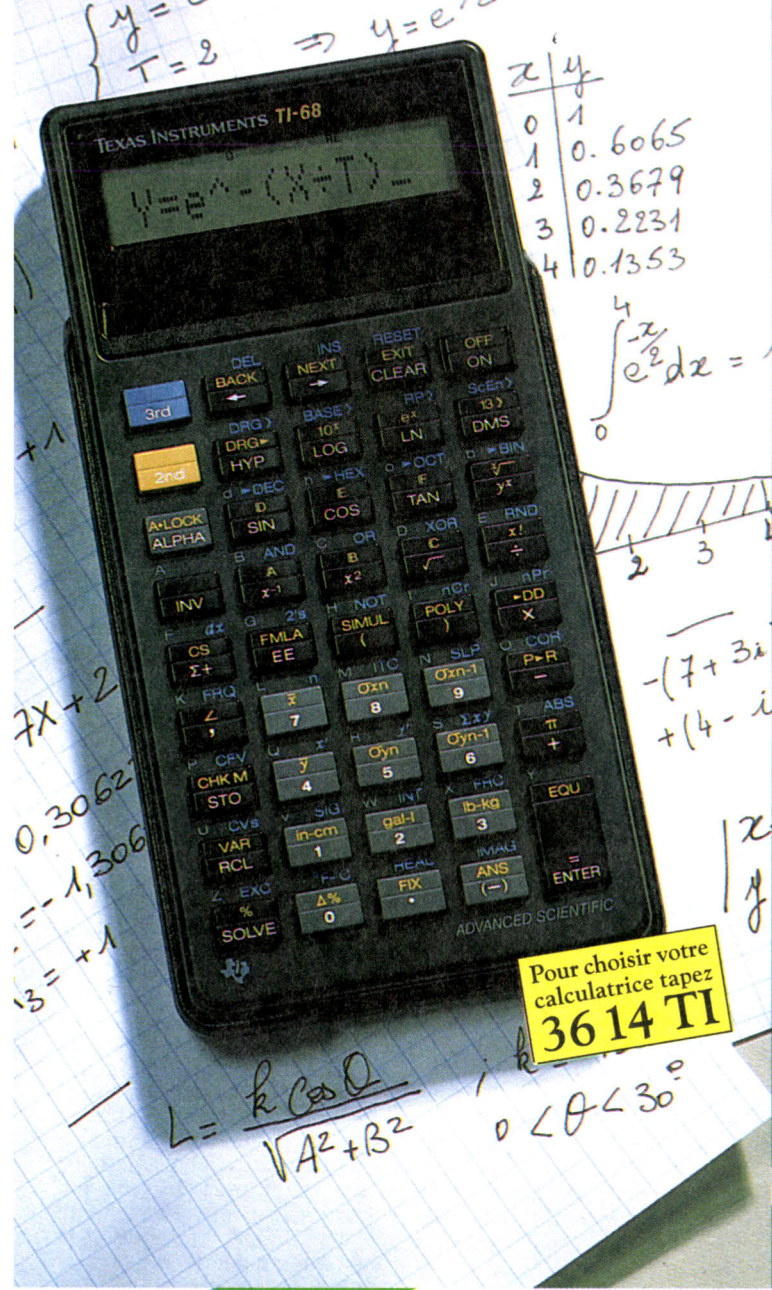
AJ. Sans hésitations, le *Next*. Et si cela peut intéresser vos lecteurs je travaille actuellement sur un PC 386.

T. Vous avez rencontré des programmeurs aux États-Unis. Vos impressions à leur sujet ?

AJ. Oui, j'en ai rencontré pas mal. Le contact s'est établi très rapidement. Nous ne sommes pas différents les uns des autres, quelle que soit notre nationalité ou notre culture.



C'est courant juin 1990 que s'est déroulé le Lynx Challenge. Organisée par Tilt, Atari et Virgin Megastore, cette compétition permettait aux participants de remporter une console Lynx. Pas moins de dix ont ainsi été gagnées dont huit par le biais du concours et deux par tirage au sort. Sachez que cette opération aura des suites très prochainement, notamment à l'occasion du Forum Atari qui se déroulera du 18 au 21 octobre 1990 au CNIT à Paris.



Programmation de formules

La nouvelle TI68. Elle m'aide à travailler plus vite !

C'est incroyable le temps gagné avec la nouvelle TI68 ! Grâce à la puissance de ses programmes et à sa facilité d'utilisation, les problèmes les plus complexes se résolvent en un temps record.

La TI68 vous rend plus performant notamment grâce à la programmation de formules : 440 pas de programmes pour créer jusqu'à 12 formules. Son écran alphanumérique facile à lire, visualise 12 caractères et vous permet d'en faire défiler jusqu'à 80.

La TI68 parle votre langage. Vous entrez les formules exactement comme vous les écrivez. Fini

les programmations fastidieuses qui ralentissent votre travail. Grâce au système EOS, vous pouvez rappeler, vérifier et modifier vos calculs.

Et pour encore plus de performance, les 254 fonctions de la TI68 vous permettent d'effectuer rapidement des calculs de haut niveau comme par exemple la résolution de systèmes d'équations linéaires d'ordre 5 à coefficients réels ou complexes. Les messages de la TI68 vous guident tout au long de vos calculs.

Avec la TI68, vous calculez facilement les intégrales de fonctions. Vous obtenez automati-

quement les racines réelles ou complexes de polynômes de second, troisième ou quatrième degré. Et la TI68 est la calculatrice qui vous offre la possibilité de choisir le format d'introduction et d'affichage des données.

Jamais autant de puissance, de possibilités de calculs et de facilités d'utilisation n'ont été réunies dans une même calculatrice.



CPC: un peu moins, un peu Plus!

Evolution en douceur semble avoir été le mot d'ordre lors de l'élaboration de la nouvelle gamme Amstrad. Les utilisateurs en seront-ils satisfaits ?

gique cette fois. Pour le joueur moyen, cela n'a pas beaucoup d'importance mais les amateurs de conversion analogique/numérique apprécieront. Autre amélioration, la présence d'une interface pour pistolet. Enfin, signalons la présence d'un connecteur stéréo pour casque type *Walkman*. La face arrière de la machine révèle la présence de la classique interface Centronics – avec connecteur standard –, du non moins classique connecteur écran à la norme Amstrad. Surprise de taille, toutefois, en ce qui concerne l'interface de bus permettant la mise en place d'extensions : le format change. Les extensions pour CPC ne seront pas directement connectables sur les *Plus*. Cela pose notamment problème sur le 6128 lorsqu'on désire disposer d'un

second lecteur de disquettes. Cette machine propose cependant un port dédié à cet effet. Pour conclure signalons en vrac divers points mineurs Le 464 + perd le compteur du magnéto (dommage) et le flux de données n'est plus audible, la led du lecteur de disquettes du 6128 + est sur le côté droit de la machine (peu pratique). Autre point important l'écran est désormais commun à toute la gamme et ce dernier restitue le son...

Plus de sons et de graphismes ?

Cela permet de disposer de la stéréo, les nouveaux écrans ayant en effet deux haut-parleurs. On dispose toujours de trois voies, comme sur *Atari ST* avec, tout de même, un net apport qualitatif. Cela montre que les CPC n'ont jamais eu la piètre capacité sonore que leur prêtait certains. Seule la qualité du HP interne des anciens modèles posait problème : une connection sur chaîne hi-fi a toujours été possible par l'intermédiaire de la prise casque.

Second point, le graphisme. Pas de miracle, les capacités de la



Le CPC 6128 Plus.

machine sont similaires à celles de la console. On dispose, certes, d'une palette de 4096 couleurs, de sprites et il est possible d'effectuer des dégradés de bonne qualité. Cependant, cela n'est *a priori* pas directement possible sous basic. Messieurs les programmeurs en assembleur, tirez les premiers ! En outre, les résolutions graphiques ne changent pas : de 160 par 200 à 640 par 200 et la palette théorique sous basic conserve ses 32 valeurs et non pas 4096.

Plus ou moins ?

C'est certain, la gamme plus bénéficie de diverses améliorations. Du reste, elle remplace purement et simplement – tant en terme de positionnement que de prix – les anciens CPC. Mais, il y a de quoi être sceptique. Le microprocesseur reste le même, la quantité de mémoire aussi et le basic livré ne permet pas de tirer parti des nouvelles capacités de ces machines. En outre, notre première évaluation des CPC 464 et 6128 Plus nous a permis de mettre en lumière divers problèmes de compatibilité avec l'ancienne gamme...

Si le joueur moyen y trouve son compte, l'amateur de bidouilles et de programmation restera un peu sur sa faim. D'autant plus que les capacités de la machine restent celles d'un 8 bits. Son prix est certes intéressant sur le marché de l'initiation mais les véritables fanas ne succomberont sans doute pas au charme des *Plus*. Ils ne sont pas aussi compétitifs par rapport aux 16/32 bits que ne l'étaient les anciens modèles à leur sortie. Mais, au risque de nourrir l'habitude de s'agir là d'un raisonnement de mordu. Amstrad vise un tout autre public. Un public qui lui a permis de diffuser pas moins de 800 000 CPC en France ! Voilà un acquis de taille pour les *Plus*.

Mathieu Brisou



Le CPC 464 Plus.

Depuis plusieurs mois déjà, les rumeurs allaient bon train : Amstrad va sortir une console de jeux et deux nouvelles machines. c'est désormais chose faite. En ce qui concerne la console GX 4000, reportez-vous au dossier consoles du présent numéro. Pour le reste, lisez la suite...

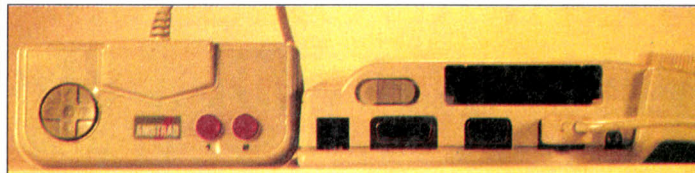
Porteurs de doux noms de CPC 464 + 6128 +, les nouveaux Amstrad se reconnaissent d'emblée à leur nouvelle robe. Exit les touches de couleur du 464, terminée la livrée sombre et triste des anciens modèles, finie la largeur excessive du boîtier. La couleur du plastique évoque inmanquablement les *Mac d'Apple*, l'esthétique sacrifiée à la mode actuelle du *Bio Design* et le clavier (*Azerty SVP*) sort tout droit de l'univers *PC*... Il n'est pas sans rappeler celui du *PCW* du point de vue taille et touché. Il est toutefois plus agréable que celui de l'ordinateur à écrire d'Amstrad et laisse entrevoir d'intéressantes possibilités pour la saisie. Traitement de textes, petites gestions de fichiers, ainsi que saisie de listings, bien évidemment. Bref, au premier regard et au premier contact l'utilisateur ou l'acheteur potentiel se dira : c'est plus !

Plus d'interfaces

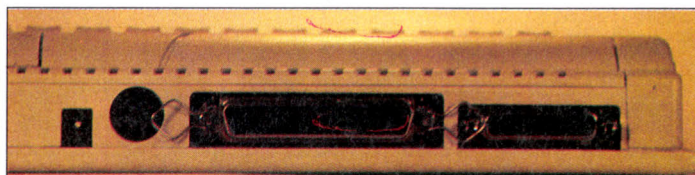
Une étude attentive de la machine permet de déceler la présence d'interfaces inconnues sur l'ancienne gamme. Tout d'abord, un port cartouche sur le côté gauche des machines. Ce dernier permet l'utilisation de jeux développés pour la console du fabricant anglais. En outre, ce port reçoit la cartouche basic livrée avec la machine. Juste en dessous, on découvre deux connecteurs pour joysticks genre *Atari* qui permettent d'utiliser des manettes classiques. Soulignons que la machine est livrée avec un pad comparable à ceux proposés par *Nintendo* et *Sega*. Du même côté, se trouve un autre port joystick, mais analo-



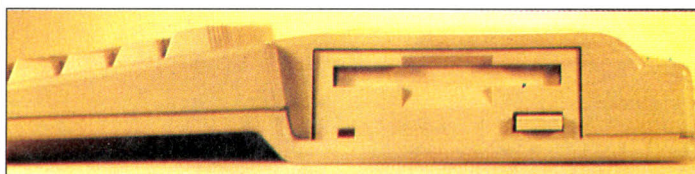
Plus de compteur magnéto (464+).



Nouvelles interfaces et joystick des CPC 6128 et 464+.



Face arrière de 464+. Notez les nouveaux connecteurs.



Le drive du 6128 à droite du boîtier? Un air de ST ou d'Amiga..

VOUS AVEZ 4 JOURS POUR DEVENIR DES DIEUX.

CNIT PARIS LA DÉFENSE
du 18 au 21 Octobre.

Toute la micro de loisirs.

Création graphique, musique, éducation, jeux vidéo. Les ateliers libre-service, toutes les nouveautés, tous les grands éditeurs, les clubs...

Toutes les solutions pour l'entreprise. Du traitement de texte à la P.A.O., le PORTFOLIO, la nouvelle station graphique TT 68030, les solutions par profession...

Pour toute information : tapez 36.15 code ATARI ou appelez le service informations au 40.85.31.31.



Kid's School

Découvre les pays du monde

Ce programme proposé par Esat Software nous emmène autour du monde. Programme ambitieux, *Découvre les pays du monde* permet de voyager à l'aide de la souris à travers les cinq continents et de situer plus de 200 pays. Si vous êtes un peu perdu, vous pouvez toujours faire appel à une aide qui vous fournira des informations précieuses. Mais attention, autant d'aides demandées, autant de points en moins. Si vous choisissez de travailler sur l'Europe, une planisphère très bien réalisée apparaît et les noms des pays s'affichent sur le côté de l'écran. Lorsque le pays est correctement placé, s'inscrit le nom de la capitale, la langue parlée et le nombre d'habitants. Une fois les pays situés, vous pouvez aborder leurs capitales. Là encore, celles-ci s'affichent sur le côté de l'écran et à vous de jouer.



Découvre les pays (Amiga).

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez classer, sous forme de tableaux, les pays en fonction de leur superficie, leur nombre d'habitants et le produit national brut. Tâche plus ardue mais qui permet une classification comparative intéressante. Un bon logiciel qui à l'avantage d'être clair (disquette Esat Software pour Amiga).

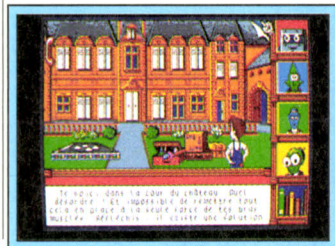
Matière _____ géographie
Contenu pédagogique _ ★★★★★
Intérêt _____ 15
Prix _____ C

Horizon CE1

Organiser une réunion au sommet des grands chefs de quatre planètes au Château de Briselalune, voilà qui n'est pas une mince affaire ! Mil, diplomate intergalactique, est chargé de cette mission. Pour l'aider, il a quatre ambassadeurs bizarroïdes, chacun spécialisé dans une matière

étudiée en classe. Voici donc la toile de fond de ce programme proposé aux élèves de cours élémentaire et qui sert de prétexte à une aventure éducative haute en couleurs. Mais avant toute chose, Mil doit identifier ses quatre ambassadeurs et mettre de l'ordre dans la cour du château en replaçant dans les bonnes pièces les meubles qui traînent.

Il faut ensuite corriger la lettre de Super B.B. ce qui constitue un exercice de relecture active. La mémoire auditive est aussi testée dans un jeu d'identification



Horizon CE1 (PC).



Rody et Mastico II (ST).

d'ombres qui bougent en fonction du son qui les accompagne. Se rendre chez les voisins, ranger la bibliothèque, consulter les livres ou préparer le grand festin sont autant d'étapes importantes dans le déroulement de l'histoire et qui font appel : aux notions de repérage dans l'espace et compréhension de consignes, au français, aux mathématiques, à l'observation et à la mémoire. Les exercices se font en douceur, de façon très ludique mais efficace. Le graphisme réalisé avec soin apporte un « plus » certain à ce programme très bien adapté à la population visée. Un bon logiciel pour commencer l'année en douceur ! (Disquette Coktel Vision pour Atari ST et Compatible PC).

Matière _____ français-mathématiques
Contenu pédagogique _ ★★★★★
Intérêt _____ 15
Prix _____ C

Rody et Mastico II

Il y a quelque temps déjà que nous attendions la suite des aventures de notre jeune ami Rody. Notre petit bonhomme et son fidèle compagnon nous emmènent à leur suite dans une aventure périlleuse. Ouf ! Je reprends mon souffle pour pouvoir vous raconter cette nouvelle histoire. C'est bientôt Noël, et jouets et sapins ont disparu ! Mais que fait donc le père Noël ? Si vous voulez le sauver et réussir une fête joyeuse, tous à vos machines ! Rody vous attend pour résoudre cette nouvelle énigme. Nous retrouvons notre jeune héros juché sur sa bicyclette, mais la forêt est grande. Il devra trouver le bon chemin pour mener à



Orthographe grammaire 6e (PC).

bien sa mission et rencontrer tous les personnages qui lui permettront de réunir les indices nécessaires. Construit comme son prédécesseur, ce programme mobilise toute l'attention et le sens de l'observation de l'enfant. Celui-ci doit répondre à une ou deux questions au choix pour avancer dans le jeu. Le graphisme et la synthèse vocale sont très bien réalisés et permettent aux plus petits de s'adonner en toute liberté aux plaisirs du dessin grâce à son option savamment étudiée. C'est donc toujours avec autant de plaisir que nous retrouvons le jeune héros

(disquette Lankhor pour Atari ST, Amiga et Amstrad CPC).

Matière _____ éveil
Contenu pédagogique _ ★★★★★
Intérêt _____ 18
Prix _____ B

Joker micro Orthographe grammaire 6e

Voici donc le premier-né de la nouvelle gamme de logiciels éducatifs lancée depuis peu par Bordas. Ce soft s'inspire directement du fascicule d'exercices corrigés *Joker Bordas*. L'objectif premier étant de couvrir la totalité du programme, une multitude d'exercices sont proposés sous diverses formes. Une interface graphique avec multifenêtre et menus déroulants confère au logiciel un confort d'utilisation et une clarté non négligeables. Les exercices sont conçus de façon à éviter un travail trop répétitif. On trouve des mots croisés, selon le principe bien connu, les taquins où l'enfant doit remettre en ordre mots ou phrases, les puzzles constructifs, les QCM fléchés, l'enfant devant choisir la bonne réponse dans celles proposées et les QCM « poubelle » où il faut éliminer les mauvaises réponses. Pour chaque exercice, deux essais permis avec possibilité de faire appel à une aide. En outre, un lexique des règles de grammaire est à disposition à tout moment. Enfin, l'enfant peut suivre l'évolution de son travail grâce à des diagrammes dans un carnet de notes. Un programme intelligemment réalisé (disquette Bordas pour Atari ST et Compatible PC).

Matière _____ Français
Contenu pédagogique _ ★★★★★
Intérêt _____ 16
Prix _____ C

Brigitte Soudakoff

Dr Dos contre l'épidémie Ms-Dos

Alors que Microsoft poursuit ses efforts afin d'imposer définitivement Windows 3 et Ms-Dos 4.0 dans le monde PC, quitte à laisser sur la touche les ordinateurs bas de gamme, Digital Research s'entête à peaufiner Dr-Dos. Ce système d'exploitation pour PC en est désormais à sa version 5. Au programme, toujours la compatibilité avec les applications Ms-Dos avec, en plus, la possibilité de réserver le maximum de mémoire pour les logi-

ciels. Signalons en outre que Dr-Dos dispose en standard d'un système de fenêtrage dont l'aspect n'est pas sans évoquer Gem. Cela suffira-t-il à lui assurer une place sur le marché ? C'est à voir. En tout cas, il a au moins le mérite de talonner Ms-Dos sur son propre terrain. N'oublions pas que l'on ne dispose pas forcément d'un 386 à 20 Mhz avec disque dur de 40 Mo ! Ce n'est déjà pas si mal que ça !

Mathieu Brisou



Cette Année Ils Veulent Sa Peau

FM Town: le micro du futur

Le FM Town de Fujitsu réunit nombre de concepts très avancés. Puissant, cet ordinateur 32 bits particulièrement doué pour les sons et le graphisme dispose en version de base d'un lecteur CD ROM intégré. Résultat, il se pose en tant qu'Hypermedia Personal Computer. Mais en matière de jeux, le FM Town préfigure des machines comme le CDTV.

Après le cuisant échec du standard MSX en Europe, les Japonais réussiront-ils enfin leur percée sur le marché des micro-ordinateurs avec le FM Town, dernier-né des usines Fujitsu ? Bâti autour d'un 80386 cadencé à 16 Mhz, il présente en effet des caractéristiques techniques impressionnantes. La résolution culmine à 640 x 480 en 256 couleurs parmi 16,7 millions : autant qu'un Mac II équipé d'une carte 8 bits étendue ! D'autres modes, moins gourmands en mémoire et en temps de calcul sont également disponibles. Ainsi, la basse résolution gère 320 240 pixels en 16 couleurs parmi 32768. Les capacités sonores de la machine ne sont pas en reste : synthé sur 8 voies, FM sur 6 voies (le tout en stéréo) et sampler. De quoi créer des effets jamais vus sur micro ni sur console.

Au Japon, le CD ROM est inclus

En version de base, l'appareil possède 1 Mo de RAM et 512 Ko de mémoire vidéo. Mais c'est surtout au niveau de la mémoire de masse que le FM Town crée la révolution : il est livré d'office avec un CD ROM. Une pratique qui se généralise au Japon (NEC a fait de même avec son PC 8801) mais peu répandue en Occident. Lecteur de disquettes et disque dur (SCSI) sont disponibles en option. Cet ordinateur professionnel, lancé pour concurrencer le X68000 de Sharp (Tilt n° 53) se serait pour l'instant vendu à 45 000 exemplaires au Japon. Il dispose déjà d'une logithèque impressionnante. Dans l'ensemble, du sérieux, avec même Ms-Dos et quelques best-sellers PC (Lotus 1-2-3), mais également une belle brochette de Programmes.

Des hits japonais bien sûr (Afterburner, Turbo Outrun, R-Type, Operation Wolf, Final Blow),



Disposant d'un design agréable, le FM Town est un espèce de PC sauce nipponne. Outre un CD Rom intégré il dispose de capacités graphiques et sonores importantes non compatibles avec les standards occidentaux.



Lancé sur Mac, The Manhole existe aussi pour FM Town.



Spécifiquement développé pour FM Town, Aat est un jeu d'aventure sur CD ROM. Il est donc très graphique et il met en scène une femme mystérieuse qui n'est pas celle qu'on croit... Mais que cache-t-elle ?

mais également nombre de softs américains ou européens (Titan, Gunship, Rocket Ranger, Indiana Jones, Sim City, Populous, Manhole, Ultima, Dungeon Master, Heroes of the Lance, Drakkhen, Loom, Space Rogue). Certains jeux, créés spécialement pour le CD-ROM (comme Ayat, un dessin animé/jeu d'aventure), sont superbes.

Une machine somme toute assez chère

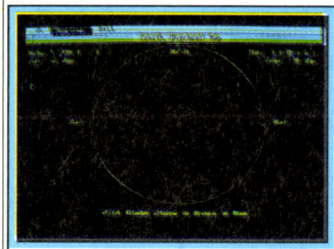
L'addition est, en revanche, salée puisque les prix vont de 318 000 à 548 000 yens (soit environ 12 720 à 21 920 F) sans compter le clavier (800 F) et l'écran (3 596 F). Même les tarifs réellement pratiqués à Tokyo sont in-

férieurs, cela reste cher et confirme l'orientation professionnelle de cette machine de rêve. Uniquement destiné au marché nippon, le FM Town ne devrait pas être disponible en France avant longtemps. Mais des rumeurs (tout à fait officieuses pour l'instant) font état de projets à courte ou moyenne échéance. Pourtant, même si c'était le cas, on peut douter de ses chances sur un marché où les compatibles et le Macintosh règnent en maître. Seule la compatibilité PC pourrait assurer des ventes appréciables. Et elle n'est pas du tout assurée pour l'instant puisque nul ne sait si les softs PC disponibles ont seulement été traduits ou ont dû être reprogrammés. Olivier Scamps

Dompub spécial ST

Nous allons ce mois-ci reprendre notre tour d'horizon des logiciels du domaine public disponibles sur Atari ST.

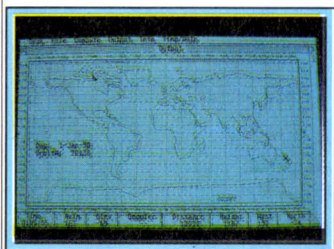
The Astronomer est un logiciel d'astronomie fonctionnant en monochrome ou en couleurs. Il est à même de calculer l'emplacement des planètes, comètes et astres à un moment et un endroit donnés. La représentation du ciel s'effectue en mode horizontal ou au zénith et les informations peuvent être sorties sur im-



Astronomer (ST).

primante. Les temps de calcul restent tout à fait raisonnables pour ce type de logiciel (au plus quelques secondes). En revanche, on regrettera l'absence de représentation animée des planètes au cours de l'année par exemple ou l'impossibilité de connaître le nom d'un astre en cliquant sur la carte du ciel. En dépit de ces lacunes, ce programme pourra cependant apporter une aide certaine aux astronomes en herbe.

AstroCal fonctionne en monochrome ou couleurs mais pas sur STE. Il se charge de calculer, sur une année et en heure locale, l'heure des levers et couchers de Soleil et de Lune, les phases lunaires, les éclipses de Lune et



Astrocal (ST).

de Soleil, les solstices et les équinoxes. En complément, le programme peut vous livrer toutes les éclipses de Lune ou de Soleil

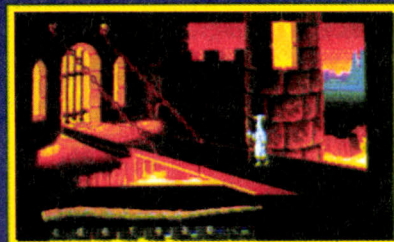
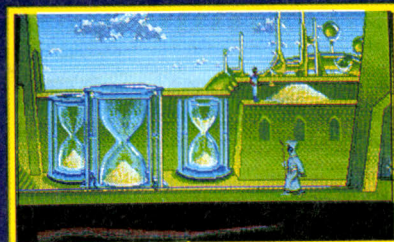
REVE OU REALITE ?

LOOM

Le rêve...

Bien après le passage de la Deuxième Ombre, alors que les dragons régnaient sur le crépuscule et que maintes étoiles brillantes, débuta l'époque des Grandes Guildes.

Forgerons, bergers, et le clergé, chacun d'entre eux dédiés au contrôle absolu d'un savoir secret. Les tisserands faisaient partie d'une autre guild. Durant des siècles, leur artisanat transcenda des limites mêmes du tissu, et finit par inclure la matière même dont la réalité était faite. A présent une force étrange dissémine les tisserands, en laissant seul un jeune garçon pour élucider ce mystère. Aidez donc le jeune Bobbin à sauver sa Guilde... et vous pourrez peut-être ainsi aider le monde à éviter une catastrophe épouvantable.



Photos d'écran sur divers formats



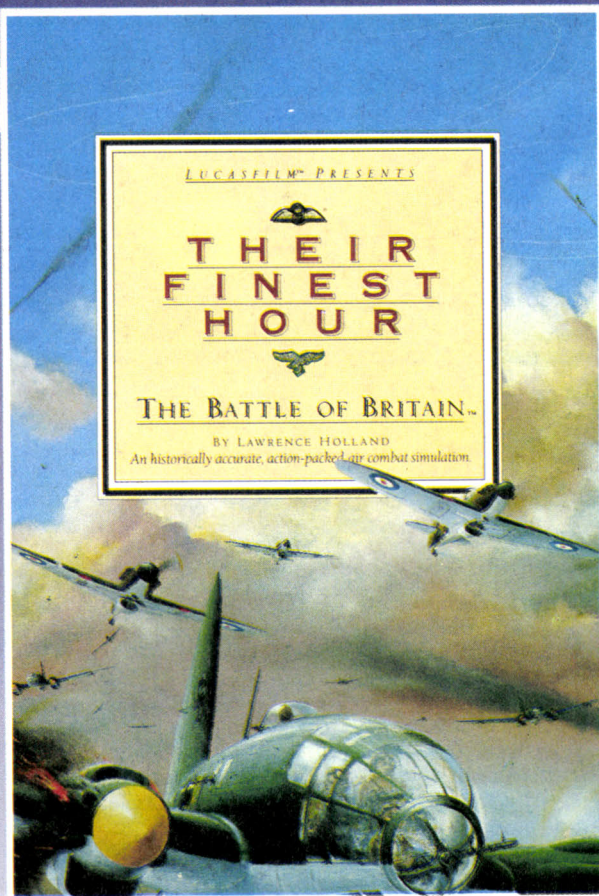
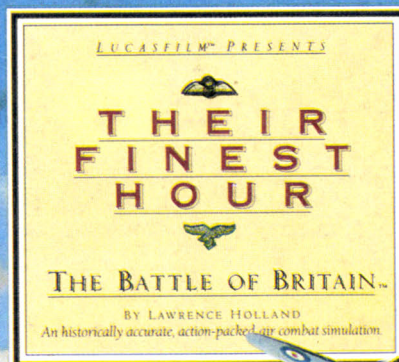
Disponible en français sur PC, ST et Amiga

THEIR FINEST HOUR THE BATTLE OF BRITAIN.

La réalité...

Le nouveau simulateur de combat aérien Lucasfilm Games cloue littéralement à leur siège tous les mordus de simulations et les fous de jeux d'action.

Dès que vous mettez les gaz, vous êtes frappé par le réalisme photographique des avions, de la fumée et du terrain de *Battle of Britain*. Il est possible de sauvegarder les combats les plus mémorables et de les revivre ensuite en temps réel, en accéléré ou image par image. Pilote de la RAF, combattez contre la Luftwaffe dans votre solide petit Hurricane ou dans le légendaire Spitfire. De votre succès au cours de chaque mission, dépend le suivant : détruisez un contrôle radar aujourd'hui et tout sera plus facile pour vous demain. Qui sait — peut-être modifierez-vous le cours de l'histoire ?



Disponible en français sur PC, et bientôt sur ST et Amiga

LUCASFILM™

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

fnac

DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS

qui ont eu lieu ou auront lieu sur une période donnée, pour peu que leur magnitude ne soit pas trop faible. Les informations peuvent être imprimées. Sur la même disquette se trouve un second programme, *Orbit*, qui ne fonctionne qu'en monochrome mais sur tous les ST. Il effectue le pistage des principaux satellites en orbite autour de la Terre. Il pourra donc se révéler d'une grande utilité pour les radio-amateurs qui veulent utiliser un de leurs satellites dédiés.

Europa est un petit jeu d'arcade qui fonctionne en haute résolution (ce qui est loin d'être courant). Quatre niveaux vous sont proposés, très différents les uns des autres. Le premier niveau se



Europa (ST)

borne à vous faire rechercher une bombe en suivant les indications du scanner, tout en évitant les monstres. Le second, beaucoup plus difficile, se rapproche de l'ancien *Jumping Jack*. Vous devez accéder au but en franchissant des "trous" mobiles dans les planchers. Les deux niveaux suivants sont vraiment très diffi-

ciles. Un petit jeu sans prétention, mais varié et bien réalisé.

Tinystuf est un utilitaire graphique qui autorise le changement de format d'image entre Neo, Degas et Tiny, un format particulier compacté et remarquablement efficace. Ainsi, une image digitalisée n'occupera en moyenne que de 18 à 25K, tandis qu'un dessin pourra souvent descendre à 9K (au lieu des 32K habituels). Un *slide show* est fourni sur la disquette (avec possibilité de régler le temps d'apparition des images) ainsi que de nombreuses images souvent digitalisées représentant de superbes créatures en habit d'Ève (disquettes Station pour Atari ST : prix : A). Jacques Harbonn

D'autre part, Bandai prévoit de publier six autres titres d'ici la fin de l'année : *Baloon Kid*, *Revenge of the Gator*, *Penguin Bowl*, *Wizards n' Warriors*, *Burai Fighter Deluxe* et *Kwirk*.

De leur côté, plusieurs boutiques vendent de nombreuses cartouches importées direct du Japon. A la suite d'une razzia chez Shoot Again, nous avons sélectionné quelques programmes particulièrement alléchants.

Rebaptisé *Gradius* sur Nintendo, *Nemesis* de Komani n'a rien perdu de son charme en passant sur Game Boy. On est vraiment surpris de retrouver les cinq niveaux du programme original, avec une fidélité à toute épreuve. Tout y est : les volcans en éruption, les statues de l'île de Pâques, toutes les armes supplémentaires, etc. Un must !

Dans *Hyper Lode Runner*, Bandai reprend le principe du classique de Broderbund. A l'instar de la version d'arcade, les tableaux ne sont pas représentés dans leur intégralité, mais défilent en scrolling multidirectionnel. C'est un programme passionnant, mais le niveau de difficulté est très élevé, bien plus que la version originale.

Dans *Castlevania* (Konami), armé d'un fouet, vous affrontez des créatures démoniaques et franchissez de périlleux obstacles. Bien qu'assez différente des précédentes, cette nouvelle version est passionnante, mais elle exige beaucoup d'habileté et de précision...

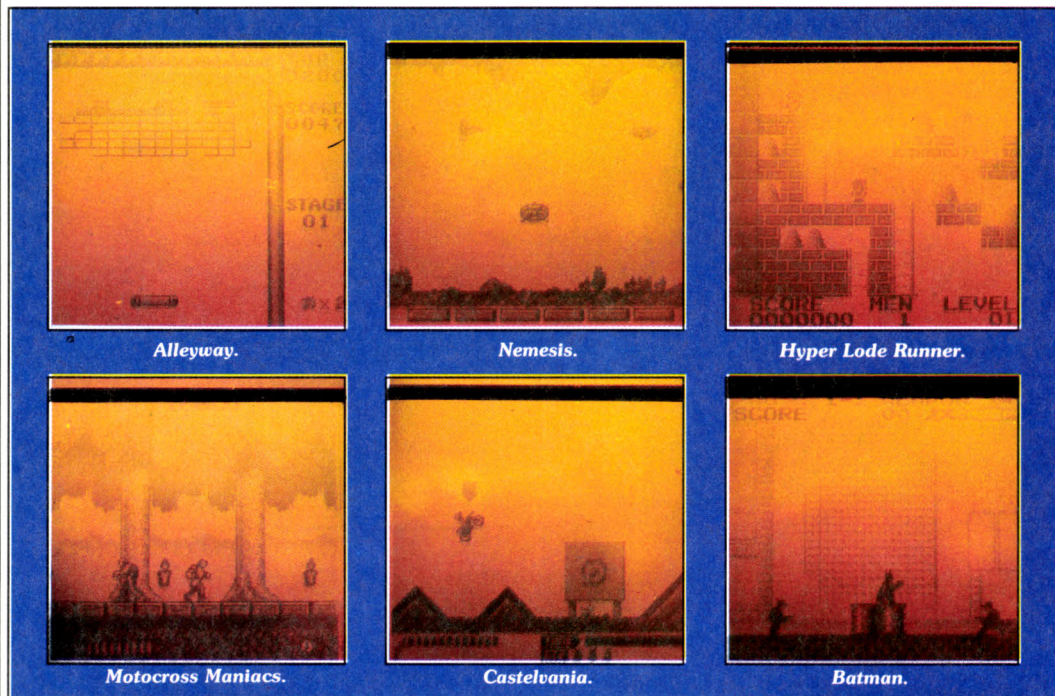
Si vous avez le cœur bien accroché, lancez-vous dans d'impressionnants numéros de voltige sur les huit parcours acrobatiques de *Motocross Maniacs* (Konami). Un programme très excitant avec lequel on joue des heures entières. Vous devez déplacer des blocs de formes différentes, de manière à pouvoir traverser chaque salle jusqu'à la sortie. La difficulté est progressive et, au bout d'un certain temps, il faut vraiment s'accrocher.

A mi-chemin entre shoot-them-up et jeu de plates-formes, *Batman* de Sunsoft vous prend la tête dès la première partie et l'on n'a de cesse de progresser. Les commandes sont particulièrement souples, ce qui est indispensable pour franchir les redoutables obstacles disposés sur le parcours du héros masqué.

Alain Huyghues-Lacour

18 nouveautés pour le Game Boy

Enfin importé officiellement en France par Bandai, le Game Boy est déjà bien connu de nos lecteurs. Cette console portable dispose de bien des qualités dont la plus appréciable est d'offrir un nombre relativement important de jeux de qualités. Cela, dès son lancement...



Alors que le Game Boy est commercialisé en France ce mois-ci, de très nombreux logiciels sont déjà disponibles et nous ne pouvons pas vous les présenter tous, faute de place. Voici donc une sélection des meilleurs.

Bandai, le distributeur officiel de Nintendo, publie sept titres dès le mois de septembre. Outre les

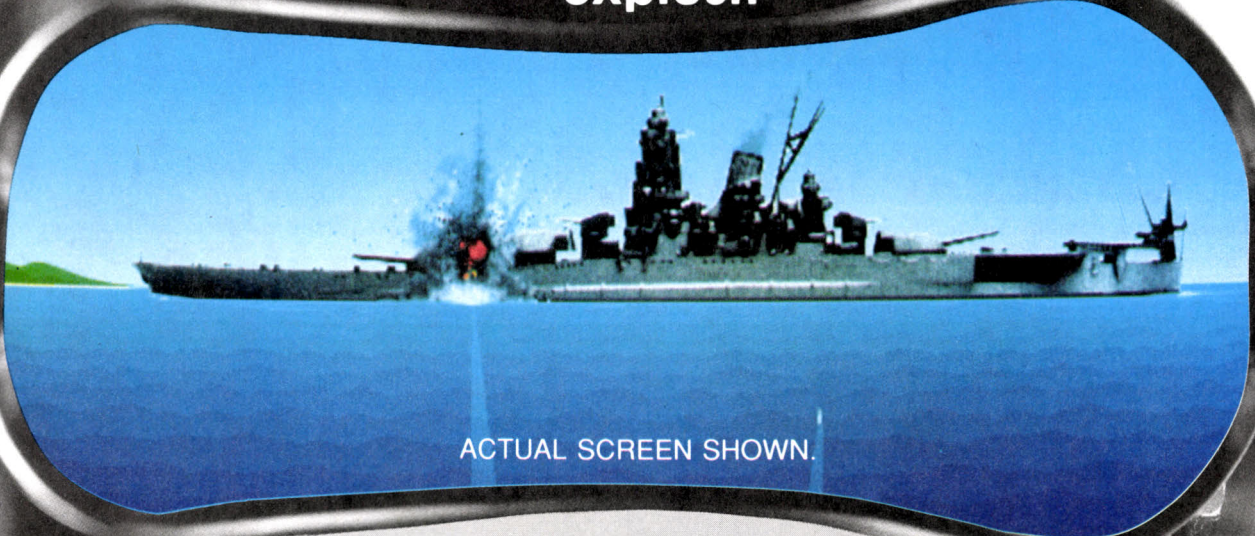
titres présentés sous la rubrique Rolling Softs, on trouve *Solar Striker* de Nintendo, un shoot-them-up à scrolling vertical, avec armes supplémentaires et monstres de fin de niveau. Action et animation sont rapides. Un programme aussi classique qu'efficace... Toujours chez Nintendo, *Alleyway* est un casse-

briques amusant et varié mais qui n'est pas à son avantage sur le Game Boy.

Excellente conversion d'un vieux classique d'arcade de Taito, *Qix* met en avant habileté et stratégie. Le dernier programme, une simulation de golf épatante, fera l'objet d'un test complet dans le prochain numéro.

SILENT SERVICE IITM

Le numéro 1 a déjà fait un tabac
Le numéro 2 est encore plus
explosif



ACTUAL SCREEN SHOWN.

Le premier Silent Service a été, en 1986, la Simulation de l'année dans le monde entier. Voici la suite qui offre des combats sous-marins de la Seconde Guerre mondiale plus excitants que jamais.



- * Des graphiques exceptionnels – VGA, EGA, Tandy
16- couleurs
- * Effets sonores réalistes et musique originale
* Caractéristique nouvelle: le Replay
- * Davantage d'options Jeu
- * Missions et scénarios
nouveaux

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

**A NE MANQUER SOUS AUCUN
PRETEXTE!**

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris

U.S.N. BUSHIPS
SUBMARINE PERISCOPE

DESIGN DESIG.
REGISTRY NO.
STOCK NO.



Shoot Again craque pour l'arcade

Shoot Again s'est fait un devoir de défendre le jeu sur micro puis sur console. Mais, avoir été précurseur en matière d'importation de console *NEC PC Engine*, premier à présenter une *Sega Megadrive* ou encore la *SNK Neo-Geo*, ne suffit pas à Gille Breuil, son fondateur. Désormais donc, Shoot Again vous propose de véritables bornes d'arcade ! Le jeu en vaut-il la chandelle ?

Depuis sa création, Shoot again a toujours été à l'avant-garde du jeu. Il faut dire que Gilles Breuil (le boss) est un passionné du genre et qu'il n'hésite pas à se laisser emporter par son enthousiasme. Cette fois, il frappe vraiment un grand coup en ouvrant un département arcade : à partir de septembre, Shoot again propose des machines d'arcade aux particuliers. Il est maintenant possible de jouer à vos jeux d'arcade préférés chez vous. Deux machines réalisées spécialement pour Shoot again sont disponibles. La SA-500, une borne



La SA 300.

aux dimensions standard (179x57x63 cm), est pourvue de deux joysticks comportant quatre boutons chacun. Cette machine dispose d'un écran de 51 cm, qui pivote sur lui-même, permettant de jouer indifféremment avec des programmes horizontaux ou verticaux. La SA-300 est de taille plus réduite (139x57x60 cm), de manière à pouvoir s'intégrer plus facilement dans un appartement. Cette machine comporte également deux joysticks complets et un écran non pivotable de même taille. Il faudra se contenter des

programmes horizontaux, ce qui vous laisse quand même un choix assez large (80 % des jeux environ). La SA-500 est vendue 12 990 F et la SA-300 9 900 F. La plupart des grands succès d'arcade sont disponibles, à l'exception de ceux qui nécessitent des accessoires particuliers (volant et pédales, manche à balai,



La SA 500.

Les salons de la rentrée

Traditionnellement, les mois de septembre et octobre sont riches en nouveautés et événements. Cela est encore plus marqué en matière de micro-informatique comme en témoigne le nombre de salons se déroulant sur cette période. Nous vous proposons ici un petit récapitulatif qui, du reste, ne se prétend pas exhaustif mais permet de prendre date des événements majeurs. Vous aurez ainsi tout le loisir d'aller voir les nouveautés...

Salon	Date	Lieu	Remarques
Consumer Entertainment Show	du 13 au 16 septembre	Earls Court (Londres)	Premier salon européen du genre, le CES 90 accueillera une fois encore les ténors des microloisirs. Un rendez-vous à ne pas manquer. Tout simplement.
Salon de la Musique	du 16 au 18 septembre	Grande Halle de la Villette (Paris)	Fanatiques de M.A.O., ce salon est pour vous. Au programme, cette année, les derniers développements sur ST, la présentation de divers produits sur PC et compatibles et un zest de Mac pour pimenter le tout.
Apple Expo	du 19 au 22 septembre	CNIT (Paris La Défense)	Une expo qui risque de faire date ! Pour 90/91 Apple prévoit, en effet, un redéploiement vers des machines plus accessibles. On pourra donc voir à Apple Expo une imprimante laser Apple à moins de 20 000 F et surtout, avec un peu de chance, en savoir plus sur les Macintosh bas de gamme.
Comdex Europe/Sicob Micro	du 3 au 6 octobre	CNIT (Paris La Défense)	Cette seconde édition du Sicob/Comdex sera-t-elle aussi peu intéressante que la précédente ? Nul ne le sait pour le moment. Vous pouvez toujours vous y rendre par curiosité... En cas de grosse déception vous pourrez faire un tour à Infomart.
Forum Atari	du 18 au 21 octobre	CNIT (Paris La Défense)	Repoussé d'un an du fait de l'incendie des locaux d'Atari, le premier Forum Atari se tiendra donc en octobre 1990. Les supporters des ST s'y retrouveront mais n'oublions pas que la firme des Tramiels fabrique aussi des PC.
Salon de la Micro	du 26 au 29 octobre	Grande Halle de la Villette (Paris)	Seul salon français véritablement ouvert aux microloisirs, le salon de la Micro quitte le modeste Espace Champerret. Au programme, diverses conférences et animations et surtout la deuxième édition des European Videogames Championship.

etc.). Les jeux se présentent sous forme de plaques originales, qui se placent dans la machine. Le changement de carte n'est guère plus long que celui d'une cartouche dans une console. Shoot Again propose *Robocop*, *Cabal*, *Double Dragon II*, *Silkworm*, *Ghosts n' Goblins*, etc. Ces programmes se situent dans une fourchette de 1 700 à 3 000 F. Toutefois, si vous désirez l'un des grands succès de l'année, cela vous coûtera nettement plus cher. Mais, Shoot again étudie différentes formules de location et de reprise.

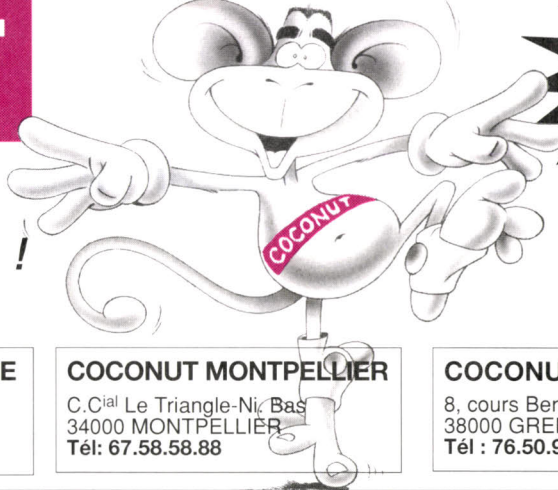
Ces machines d'arcade ne coûtent pas le même prix qu'un *Game Boy*, mais leur prix n'est pas tellement plus élevé que celui d'une *Neo-Geo* avec un moniteur. Elles ne sont pas à la portée de tous, en raison de leur prix et de leur encombrement mais réservées aux passionnés.

Alain Huyghues-Lacour

COCONUT

BIENTOT DISPO :
la TURBO
EXPRESS

1^{er} REVENDEUR DE
CONSOLES EN FRANCE !
Pour mieux te servir...



SPECIAL
CONSOLES
DE JEUX

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68 - M^o Argentine

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M^o 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



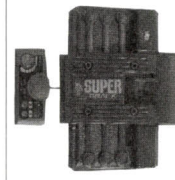
MEGADRIVE 1690F

MEGADRIVE PERITEL + 1 JEU 1690	MEGADRIVE + MONITEUR COULEUR STEREO 2990	NOUVEAU : BATMAN 380 COLUMNS 375 ES-WAT 375 MOONWALKER 380 PHELIOS 375 TURBO OUT RUN 380 SUPER MONACO GP 380 ARRIVAGE CHAQUE SEMAINE. TELEPHONEZ-NOUS.	AFTER BURNER 2 375 ALTERED BEAST 375 ALEX KID 290 AIR DIVER 375 BASKETBALL 375 CURSE 375 DARWIN 4081 375 DJ BOY 375 FINAL BLOW BOXING 375 FORGOTTEN WORLD 375	GHOSTBUSTERS 375 GHOULS AND GHOSTS 375 GOLDEN AXE 375 HERZOG 2 375 HURRICANE 1943 390 KEN LAST BATTLE 375 LEYNOS 375 NEW ZEALAND STORY 375 RAMBO III 375 SOKOBAN 375	SPACE HARRIER II 375 SUPER HANG ON MOTO 375 SUPER SHINOBI 375 SUPER MASTER GOLF 375 TATSUJIN 375 THUNDERFORCE II 375 WHIP RUSH 375 WORLD CUP SOCCER 375 ZOOM 375
MEGADRIVE PERITEL + 2 JEUX 1790	JOYPAD 1 290 XE 1 SG JOYSTICK 390 WONTEC JOYSTICK 399	NOUVEAU : ROAD RUNNER 299 SHOW MOMOTARO 349 SUPER VOLLEYBALL 349 WORLD BEACH VOLLEY 299 W-RING 349 BLUE BLINK 349 CHASE HQ 349 DEVIL CRUSH 390 DOWNLOAD 390 DRAGON SPIRIT 390	F1 TRIPLE BATTLE 390 FORMATION FOOTBALL 349 GALAGA 88 390 GUNHED 390 HEAVY UNIT 390 LEGENDARY AXE 390 MR HELI 450 NAXAT OPEN GOLF 390 NEW ZEALAND STORY 390 NINJA SPIRIT 349 NINJA WARRIOR 390 P 47 390	PC KID 390 PUZNIC 390 POWER DRIFT 390 RASTAN SAGA 2 349 SHINOBI 390 SIDE ARMS 390 SPACE HARRIER 290 SPACE INVADER 349 SPLATTER HOUSE 390 SUPERSTAR SOLDIER 349 TIGER ROAD 390 VIGILANTE 390	WORLD COURT TENNIS 340 XEVIOUS 299
SUPER PACK MEGADRIVE + 3 JEUX AU CHOIX 2090 (TELEPHONEZ POUR CHOISIR)					



PC-ENGINE 1290F

PC ENGINE + 1 JEU 1290 SUPER GRAFX CD ROM UNIT 2490 TURBO EXPRESS NC PC SHUTTLE 1490 JOYSTICK HORI 199 JOYSTICK BX 149 JOYSTICK WONTEC 399 XE 1 PRO JOYSTICK 699 ADAPTEUR 2 JOUEURS 190 ADAPTEUR 5 JOUEURS 290	NOUVEAU : BATMAN 349 DIE HARD 349 F1 CIRCUS 349 GONOLA SPEED 349 HELL EXPLORER 349 HONEY IN THE SKY II 349 IMAGE FIGHT 349 KING OF SWORD II 349 KLAX 349 OPERATION WOLF 349 POWER LEAGUE BASEBALL 299	RADIO LEPUS SPECIAL 349 ROAD RUNNER 299 SHOW MOMOTARO 349 SUPER VOLLEYBALL 349 WORLD BEACH VOLLEY 299 W-RING 349 BLUE BLINK 349 CHASE HQ 349 DEVIL CRUSH 390 DOWNLOAD 390 DRAGON SPIRIT 390	F1 TRIPLE BATTLE 390 FORMATION FOOTBALL 349 GALAGA 88 390 GUNHED 390 HEAVY UNIT 390 LEGENDARY AXE 390 MR HELI 450 NAXAT OPEN GOLF 390 NEW ZEALAND STORY 390 NINJA SPIRIT 349 NINJA WARRIOR 390 P 47 390	PC KID 390 PUZNIC 390 POWER DRIFT 390 RASTAN SAGA 2 349 SHINOBI 390 SIDE ARMS 390 SPACE HARRIER 290 SPACE INVADER 349 SPLATTER HOUSE 390 SUPERSTAR SOLDIER 349 TIGER ROAD 390 VIGILANTE 390	WORLD COURT TENNIS 340 XEVIOUS 299
---	---	--	--	--	---



SUPER GRAFX 2490F

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA 749 MASTER SYSTEM PLUS 1049 SUPER SYSTEM 1399	ALTERED BEAST 295 AFTER BURNER 325 ALEX KIDD 265 ALEX KIDD 2 295 ALEX KIDD 3 285 ACTION FIGHTER 99 ASSAULT CITY 295 AMERICAN BASEBALL 295 AMERICAN PRO FOOTBALL 295	CHASE HQ 325 CLOUD MASTER 295 CALIFORNIA GAMES 295 CHOPLIFTER 285 DYNAMITE DUX 325 DEAD EAGLE 295 DOUBLE DRAGON 325 ENDURO RACER 99 FANTASY ZONE 3 265 FANTASY ZONE 2 295	FANTASY ZONE 99 GOLDEN AXE 325 GHOSTBUSTERS 295 GALAXY FORCE 325 GOLVELLIUS 325 GREAT GOLF 265 GREAT BASKETBALL 285 GREAT VOLLEYBALL 285 GLOBAL DEFENSE 99 KUNG FU KID 265	LORD OF THE SWORD 325 MIRACLE WARRIOR 395 NINJA 99 OPERATION WOLF 325 PSYCHO FOX 325 PHANTASY STAR 395 RC GRAND PRIX 325 RASTAN 295 RAMPAGE 295 R TYPE 325	RESCUE & MISSION 99 ROCKY 295 SLAP SHOT 325 SCRAMBLE SPIRIT 295 SHINOBI 325 SECRET COMMAND 99 SUPER TENNIS 99 TENNIS ACE 325 THUNDERBLADE 295 TEDDY BOY 99	VIGILANTE 325 WORLD GAMES 285 WORLD SOCCER 285 WORLD GRAND PRIX 99 WONDERBOY 285 WONDERBOY 2 285 WONDERBOY 3 325 Y'S 395 ZILLION 2 285
---	--	--	---	---	---	---

NEO-GEO SNK 3490F

LA PLUS BELLE CONSOLE...
CONSOLE NEO GEO SNK
PERITEL 3850
NEO GEO + ECRAN COULEUR
STEREO 5840

GOLF 1990
MAHJONG 1990
BASEBALL 1990
MAGICIAN LORD 1990
NAM 1975 1990

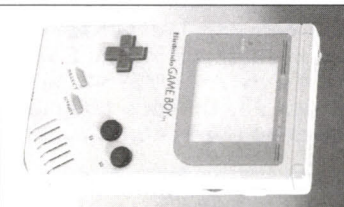
REPRISE DES JEUX POUR
L'ACHAT D'UN NEUF
CE MATERIEL EST IMPORTE.
NOTICE ETREANGERE.



LYNX 1490F

CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + CABLE LIAISON 2 LYNX + ALIMENTATION 1490

GAUNTLET 290
CALIFORNIA GAMES 290
GATES OF ZENODOON 290
BLUE LIGHTNING 290
ELECTRO COP 290
CHIPS CHALLENGE 290



GAME BOY 590F

CONSOLE GAMEBOY 590	DOUBLE DRAGON 240 BOXING 240 HYPER LOAD RUNNER 240 MOTOR CROSS 240 SOCCER BOY 240 POPEYE 240 TENNIS 240 CHESS 240 SPACE INVADERS 240	SOLAR STRIKER 175 NAVY BLUE 240 WORLD BOWLING 240 PINBALL 240 SUPER MARIOLAND 175 VOLLEYBALL 240 MICKEY MOUSE 240 ALLEYWAY 175 TETRIS 175 BATMAN 175 KEN 240
----------------------------	---	---

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NINTENDO 690	GALAGA 330 GHOST'N GOBLINS 330 GRADIUS 330 IKARI WARRIOR 360 ICE HOCKEY 290 LINK (ZELDA 2) 390 LIFE FORCE 360 LEGEND OF ZELDA 390 MAGAMAN 360 RYGAR 360	ROBOT WARRIOR 360 RUSH'N ATTACK 360 SIMON'S QUEST 390 SOLOMON'S KEY 330 SECTION Z 360 SOCCER 290 SUPER MARIO 2 390 TRACK & FIELD 2 390 TIGER HELI 330 WIZARDS & WARRIORS 360
-----------------------------	--	---

ATARI 2600

BATTLE ZONE 120 BOXING 149 CALIFORNIA GAMES 190 DARK CHAMBER 149 DECATHLON 190 DIG DUG 130 DOUBLE DRAGON 190 DRAGSTER 110 F14 TOMCAT 190 GHOSTBUSTER 140	GALAXIAN 120 GRAND PRIX 125 ICE HOCKEY 125 KUNG FU MASTER 180 MARIO BROS 149 MEGAMANIA 110 MIDNIGHT MAGIC 120 MOON PATROL 120 PINBALL 110 PHOENIX 140	POLE POSITION 120 ROAD RUNNER 160 REALSPORT SOCCER 120 REALSPORT TENNIS 120 RIVER RAID 2 179 SECRET QUEST 169 SOLARIS 130 SUMMER GAMES 180 VOLLEYBALL 120 WINTER GAMES 180
---	--	---

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Tél _____

N° Carte Bleue _____ Date d'expiration ____/____/____
Signature: _____

TITRES

CONSOLE

PRIX

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

Règlement : je joins chèque bancaire CCP Mandat -lettre CB
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

COCONUT
INFORMATIQUE

Thomas Ormond : The Disc Joker !

Après trois ans à la direction de Microprose France, Thomas Ormond rejoint The Disc Compagny, éditeur américain spécialisé



Thomas Ormond

en logiciels utilitaires et en jeux sur ST, Amiga et PC. Thomas Ormond assurera les fonctions de directeur général de The Disc Compagny Europe. Microprose France, qui a vu son chiffre d'affaires passer de 2 à 15 millions de francs continue sa route : si la distribution est dorénavant gérée en direct par Microprose Angleterre, les relations publiques sont toujours assurées par la France. « Je suis tout à fait confiant, précise Thomas Ormond, et laisse Microprose France entre des mains très sûres ». The Disc Compagny connue pour ses utilitaires sur Amiga (*Kind Words*, *Maxi Plan*, *Info File*)... et PC entend bien se développer dans l'univers ludique avec des jeux de qualité, essentiellement orientés vers la simulation. Premier titre prévu : *Port of call*, une simulation sous-marine sur PC, Amiga et ST. Autre aspect important de l'activité de The Disc Compagny : la conception de packs, de bundles - c'est à dire un ensemble qui réunit un micro et un ensemble de logiciels, vendu à un prix très compétitif - pour différentes sociétés informatiques. Ainsi cette compagnie à conçu pour Commodore le Home Office kit, le Starter Kit ou encore le Test Pilot et proposera d'autres solutions très alléchantes très prochainement. The Disc Compagny, 9, rue de Vanves, 92100 Boulogne, tél. : 49.10.99.95.

Lynx : quel avenir

Comment imposer la Lynx compte tenu de son prix de vente relativement élevé et d'un catalogue de logiciels restreint ? La réponse tient en une rumeur rapportée il y a peu par notre confrère britannique CTW.

Atari aurait pris contact avec divers éditeurs bien connus des amateurs de microloisirs et certains accords de développement seraient d'ores et déjà effectifs. Les noms de Tengen, Tecmo, SSI et d'autres sont cités. En tout, environ quarante sociétés seraient concernées par ce type d'accord. Bref, de quoi redonner un peu de dynamisme au catalogue. Ajoutez à cela qu'il semble qu'Atari travaille actuellement sur un nouveau modèle : la Lynx II. Mathieu Brisou

Tilt change d'adresse

Suivant l'exemple de son illustre voisin de la rue des Italiens, le quotidien *Le Monde*, *Tilt Microloisirs* déménage. A partir du mois de septembre, vous adresserez vos courriers à : **Tilt-Microloisirs, 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Ou vous téléphonerez au (16-1) 46.62.20.00.**

Un nouveau C 64

Oui, répond Commodore. La firme ne dispose pas, en effet, de véritable machine bas de gamme comme sont en mesure d'en proposer Atari (*XE Game System*) ou Amstrad (*CPC*). Le concept du nouveau C64 serait d'ailleurs assez proche de celui du *XE Game System* d'Atari : l'ordinateur console. le marché visé est évidemment celui du jeu (et lorsque l'on voit la logithèque de petit nouveau, il y a de quoi être impressionné) mais cette machine sera aussi certainement en mesure de s'imposer sur des segments tels que l'initiation à l'in-

formatique. A la clef, une machine intéressante à un prix accessible. Diverses rumeurs prétendent qu'il disposera d'un clavier en version de base, d'autres affirment l'inverse. Bref, nous n'allons pas nous lancer dans un concours de pronostics. Toutefois, soulignons qu'un éditeur britannique de revues de micro-informatique (*Future Publishing*) y croit tellement qu'il a décidé de lancer un nouveau titre dédié aux C64! Dernière précision : Commodore compte vendre 100 000 nouveaux C64 la première année. Mathieu Brisou



C'est grâce au concours Italy 90 organisé par US Gold-Tilt-Auchan que Gérard Manière et sa fille ont eut l'occasion d'assister à une partie du Mondiale. Après leur participation à ce concours au magasin

Auchan, de Saint-Etienne, ils ont en effet gagné un voyage pour Rome d'une semaine (tous frais payés) ainsi que deux places pour une demi-finale et pour la finale au Stadio Olimpico de Rome.

The Second European Videogames Championship

Mais où en est la seconde édition du *European Videogames Championship* ? Eh bien, disons que ça suit son petit bonhomme de chemin. Les gagnants des sélections régionales effectuées dans les magasins Auchan doivent maintenant s'affronter pour faire partie de l'équipe nationale. Les armes se nomment Atari ST, Amiga 500, Amstrad CPC, consoles Sega et Nintendo. Ce concours national aura lieu le samedi 27 octobre 1990, au salon de la Micro qui se tiendra à la Grande Halle de la Villette - à Paris - du 26 au 29



octobre 1990. Sachez que le vainqueur emportera un chèque de 10 000 F, le deuxième la moitié de cette somme, ainsi de suite jusqu'aux 4^e et 5^e qui auront chacun la somme de 1 250 F. Enfin, du sixième au vingtième, les participants remporteront un bon d'achat Auchan d'une valeur de 500 F. La finale européenne aura lieu au même endroit le dimanche 28 octobre 1990 et se déroulera sur les mêmes machines que le concours national. En guise de récompense on nous promet des surprises... M. B.

FLIGHT OF THE
IRON HAND

INTRUDER



Spectrum HoLoByte™



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

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

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

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

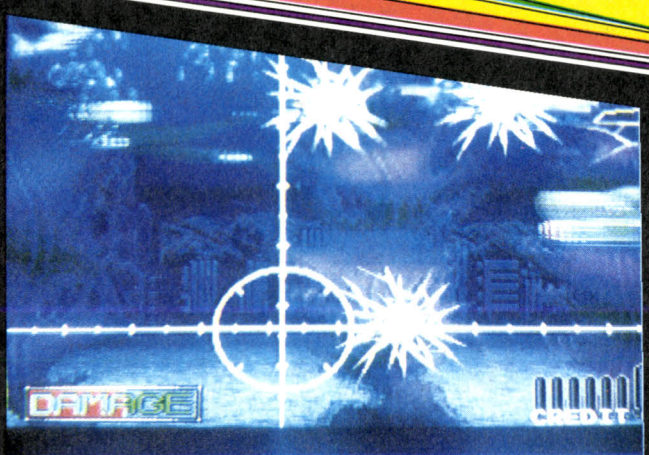
Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.

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

DISTRIBUE PAR
UBI SOFT

8-10, rue de Calmy
93100 Montreuil/Bois

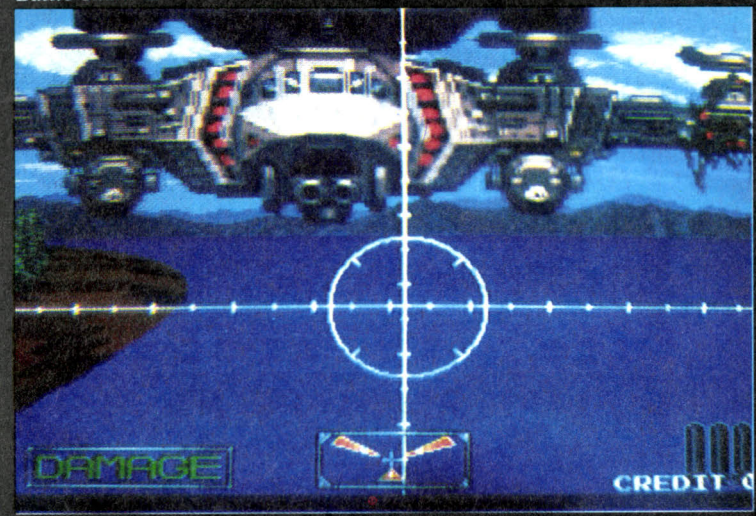
BIEN EN
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST



▲ Battle Shark

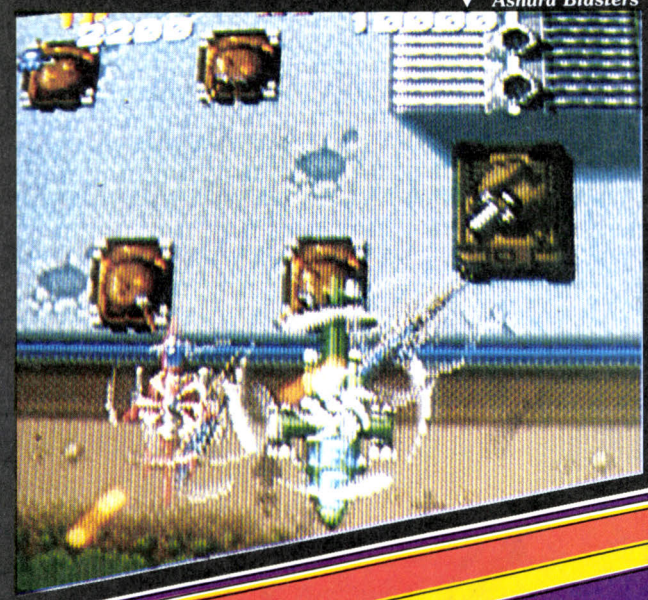
▲ Battle Shark ▼

▼ Cameltry



▼ Ashura Blasters

▼ Sagaia



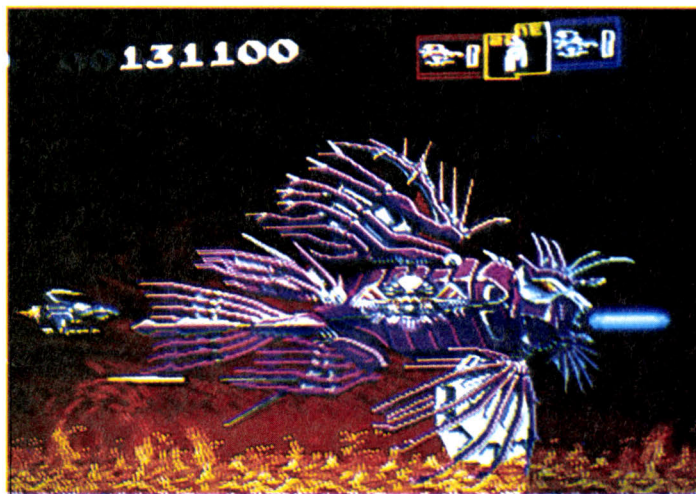
Nous avons découvert les dernières nouveautés de ce géant de l'arcade lors de l'inauguration des nouveaux locaux de WDK, la société qui distribue les programmes de Taito et d'Atari, ce qui n'est pas rien ! Le mois prochain, nous parlerons des nouveautés Atari, mais nous reviendrons sur Taito à l'occasion de la sortie d'*Air Inferno*, une simulation d'hélicoptère qui risque de décoiffer.

Cameltry

Cameltry est un jeu très original. Vous devez guider une bille dans un labyrinthe particulièrement tortueux et vous disposez d'un temps limité pour arriver au but. Le principe de ce jeu est le même que celui de *Marble Madness*. Mais ici les parcours sont vus de dessus, la bille se trouve toujours au centre de l'écran et le décor tourne autour d'elle, ou défile dans toutes les directions (comme dans *Rotox*). Le contrôle s'effectue par l'intermédiaire d'une *paddle* qui vous permet de faire tourner le décor. Les graphismes ne sont pas beaux, mais qu'est-ce que ça bouge bien ! C'est un jeu très amusant, mais assez difficile et on se perdrait dans ces labyrinthes si l'itinéraire n'était pas fléché. Et puis, il faut faire très vite, vous êtes pénalisé en temps si vous heurtez une paroi.

Battle Shark

Dans cette autre nouveauté de Taito, vous partez au combat à bord d'un sous-marin. Ne vous méprenez pas, il ne s'agit pas d'une simulation,



Mieux vaut être deux pour vaincre les poissons de *Sagaia*.

Taito vous propose deux shoot-them-up réchauffés mais surtout un jeu de balle original, *Cameltry*, et un combat sous-marin, *Battle Shark*.

mais d'un shoot-them-up assez particulier où vous n'aurez pas une seconde de répit. Vous vous asseyez sur le siège situé face à la machine et vous placez votre visage contre la vitre du périscope. Vous agrippez les manettes disposées de chaque côté et vous manœuvrez de manière à amener le viseur sur votre cible. Dans le premier niveau vous avez surtout affaire à des sous-marins ennemis dont il est assez aisé de se débarrasser. Bien sûr, comme vous ne disposez que de torpilles, il faut anticiper sur les déplacements de vos adversaires pour atteindre votre cible. Mais attention aux torpilles que vous lancez vos agresseurs car, comme vous n'avez aucun moyen de contrôler les déplacements de votre vaisseau, vous devez absolument les détruire d'un tir bien ajusté avant qu'il ne soit trop tard. Vous devez également tirer sur des bulles de couleur qui traversent le champ de bataille afin d'obtenir des équipements supplémentaires. Après quelques combats, vous attaquez la base sous-marine ennemie où vous attend un énorme engin de guerre qui vous donnera bien du fil à retordre. Votre vaisseau refait alors surface pour combattre l'escadre ennemie. Il s'agit de vaisseaux de guerre de toutes tailles, généralement équipés de tubes lance-torpilles. De plus,

cette flotille est soutenue par des avions et des hélicoptères qui tentent de vous détruire. Si vous parvenez à triompher de vos ennemis, votre sous-marin plongera de nouveau pour d'autres missions encore plus dangereuses. *Battle Shark* bénéficie d'une réalisation soignée. Les scènes sous-marines sont réalistes, grâce à d'excellents effets visuels. L'action s'accompagne d'une bande sonore diffusée par deux haut-parleurs disposés de chaque côté de votre tête. D'autre part, lorsque votre sous-marin est touché par une torpille ennemie, le périscope se met à vibrer entre vos mains et les haut-parleurs se déchainent, ce qui vous met vraiment dans l'ambiance.

Sagaia

Ce nouveau shoot-them-up n'est autre que la suite du célèbre *Darius*, dont il reprend bon nombre d'éléments. Cette fois la machine se compose de deux écrans mis bout à bout dans le sens de la largeur, ce qui donne une image de type cinémascope. Aux commandes d'un vaisseau spatial, un ou deux joueurs affrontent les escadrilles ennemies dans de magnifiques décors. Au premier niveau, vous survolez une étendue de lave en fusion, d'où jaillissent

des boules de feu qui traversent le ciel et filent autour de votre appareil.

La destruction de certains aliens vous permet de ramasser des icônes correspondant à divers équipements fort utiles. En plus des armes, vous pouvez obtenir un bouclier protecteur qu'il ne faut surtout pas manquer, car il vous simplifie énormément la vie pendant un temps. A la fin de chaque niveau, vous affronterez un redoutable gardien, et comme dans *Darius*, il s'agit de gigantesques poissons mécaniques de toute beauté. Soyons francs *Sagaia* ne révolutionnera pas le genre. On cherchera en vain la moindre innovation. Le concept est nettement calqué sur celui de *Darius*, jusqu'au choix du niveau suivant (les différents secteurs sont disposés en pyramide). Un programme très plaisant, mais qui ne séduira que les inconditionnels du genre.

Ashura Blasters

Si les chefs-d'œuvre de Taito ne se comptent plus, il faut bien reconnaître que, sur l'énorme quantité des jeux d'arcade de cet éditeur, bien des programmes se ressemblent comme des frères jumeaux. En effet, Taito a pris l'habitude de réutiliser les mêmes recettes, se bornant à redessiner les sprites et à apporter de très discrètes modifications. *Ashura Blasters*, qui est un remake de *Tiger Heli*, est un excellent exemple de cette méthode.

Tout est identique : les hélicoptères, les tourelles au sol, le système d'armement supplémentaire, jusqu'aux séquences d'attaque des escadrilles ennemies.

Seule différence notable : on a le choix entre quatre types de super-bombes au lieu d'une seule, mais cela n'a pas beaucoup d'influence sur le jeu. *Tiger Heli* étant un bon shoot-them-up, on ne peut pas dire que cette copie conforme soit nulle. Mais ça sent vraiment le réchauffé... Est-ce bien raisonnable ?

Alain Huyghues-Lacour

Thunder Force III



MEGADRIVE

Un grand shoot-them-up qui fera craquer tous les possesseurs de Megadrive... et verdir de rage tous les autres. Si tous les jeux qui nous arrivent pour console 16 bits sont de ce niveau, les ST, et Amiga n'ont qu'à bien se tenir ! Impressionnant...

Techno Soft.

On attendait encore l'arrivée d'un grand shoot-them-up sur la Megadrive, c'est maintenant chose faite. *Thunder Force III* va faire mal ! Il y a des problèmes dans un système de six planètes qui se trouvent aux confins de notre galaxie. Pour remettre les choses en ordre, la meilleure solution consiste à envoyer un pilote d'élite à bord d'un vaisseau très puissant. Pas question de faire dans la dentelle, vous foncez dans le tas et vous massacrez ce joli monde de monstres. Attaquez les planètes dans l'ordre qui vous convient, mais quel que soit votre choix, sachez que le combat sera rude. Les aliens arrivent de partout sont très

rapides, et attaquent dans toutes les directions... De plus, des pièges redoutables vous attendent sur chaque planète. Parfois, ce sont des colonnes de feu qui surgissent du sol, ou bien les parois qui se referment, écrasant votre vaisseau. Heureusement, votre appareil répond merveilleusement bien et vous disposez d'armes puissantes. En effet, vous ramassez différentes armes et vous passez de l'une à l'autre à volonté, mais attention, lorsque votre vaisseau est abattu, vous perdez l'arme que vous étiez en train d'utiliser. Quant aux traditionnels monstres de fin de niveau, ils sont si beaux que l'on a envie de les contempler, mais

ce n'est pas le moment de relâcher sa vigilance : ce sont de redoutables attaquants.

La réalisation de *Thunder Force* est vraiment impressionnante, à tel point que l'on a parfois du mal à en croire ses yeux. Les graphismes sont tout simplement superbes, tant en ce qui concerne les



Heureusement, vos armes sont puissantes.



Les monstres de fin de niveau vous en feront voir de toutes les couleurs.



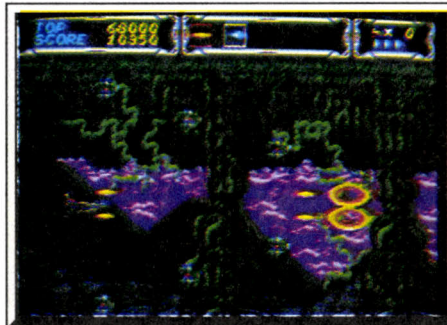
De sombres corridors où rôde la mort...



Un scrolling différentiel hyper-performant.



La maniabilité hors pair de votre appareil...



... vous permet de survivre un certain temps !

sprites que les décors. A lui seul, l'effet de flammes qui sert de décor à la planète Gorgon vous ferait craquer pour ce programme. L'animation est rapide et le scrolling différentiel est parfaitement utilisé, ce qui donne beaucoup de profondeur aux décors. Mais ce n'est pas tout, la bande sonore est tout aussi impressionnante, avec des bruitages particulièrement suggestifs. Un spectacle à vous couper le souffle ! S'il n'y avait que cela, on se laisserait assez vite de ce programme, mais ce n'est pas le cas, car la jouabilité est excellente et on se prend tout de suite au jeu. *Thunder Force III* est un programme assez difficile, qui s'adresse aux habitués des salles d'ar-



La jouabilité est excellente.

cade. On ne fait pas long feu lors des premières parties, mais cela s'arrange une fois que l'on a mémorisé les séquences d'attaques ennemies. On progresse alors en jouant avec les différentes armes, en anticipant sur les mouvements de l'adversaire. *Thunder Force III* est le meilleur shoot-them-up sur Megadrive, ça décoiffe !

Alain Huyghues-Lacour

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



Admirez les décors de la planète Gorgon.

Avis

Thunder Force III est vraiment un grand shoot-them-up. Bien que son principe ne soit pas très original (énième clone de *R-Type*), ce soft m'a enthousiasmé par son ambiance et sa superbe réalisation (Rhââ les monstres de fin de niveau !). Encore un jeu comme ça et je file m'acheter une Megadrive.

Olivier Scamps

Voilà un boom boom qu'il est dur ! Même AHL rencontre ici des difficultés... Un très bon programme qui offre des graphismes vraiment superbes et originaux, surtout pour les décors du fond.

Olivier Hautefeuille

Dragon Strike

PC tous écrans, carte Ad-Lib

Dragon Strike, encensé par la presse micro méritait-il tant d'éloges ? A mi-chemin entre simulation de vol et le jeu arcade, il ne satisfait finalement personne et lassera à long terme...

SSI. Programme : L. Castle ; C. Yates et J. Bostic ; graphismes : A. Powell, J. Hewitt IV, M. Starkey, R. Parks et L. Castle ; musique : P.S. Mudra.

Dragon du bien contre dragon du mal, cette nouvelle simulation SSI associe à un scénario typique du jeu de rôle, une aventure où l'arcade l'emporte. Annoncé comme le tout premier simulateur de « vol à dos de dragon », *Dragon Strike* offrira aux possesseurs de PC « costauds » des parties passionnantes. Mais pour combien de temps ? Bien réalisé, original et facile à prendre en main, ce soft souffre en effet de quelques défauts. A mi-chemin entre simulation et action, *Dragon Strike* ne comblera pas nécessairement à long terme, les

passionnés de l'un ou l'autre genre. L'utilisation de ce programme nécessite que vous possédiez au moins un PC AT, muni du mode EGA. Inutile de parler des graphismes CGA. Ils sont bien trop pauvres pour rendre la vitalité de l'action. Les modes EGA et VGA sont tous deux bien traités. *Dragon Strike* compte également, dans ses menus de jeu, différentes options qui vous permettront de réduire la précision du dessin, et par conséquent d'augmenter la vitesse des animations. Enfin, le programme se manie, soit au



Dragon Strike a besoin d'un PC puissant.

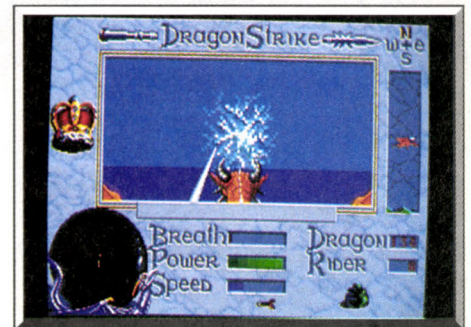


Des menus clairs facilitent la prise en main.

clavier, soit au joystick, soit à la souris. La documentation, bien que non traduite de son anglais d'origine, est claire. En bref, rien ne s'oppose à la bonne prise en main du soft. Côté bruitages, le soft est compatible avec la carte Ad-Lib qui apporte à la partie de superbes musiques d'accompagnement. Dommage que celles-ci ne concernent que les phases de préparation de la mission et que la carte ne gère pas les bruitages de l'aventure. Il faudra se résigner aux « bips » simplistes du PC ! En début de partie, le joueur novice se voit attribuer un personnage et un dragon de faibles capacités. Au fil des victoires, vos deux héros gagneront bien sûr des points d'expérience... Dès la première mission, votre dragon vole à la rencontre de ses ennemis. Dans un paysage 3D superbe (quatre vues disponibles, avant, arrière, gauche et droite), le mouvement des ailes, le défilement du paysage sont très souples. A l'aide du « manche » (touches, clavier, souris), il suffit d'un petit mouvement avant gauche pour que l'animal plonge sur le côté. Rien à redire à l'animation de cette partie fluide, jolie, fidèle à la moindre action du « pilote ». Sur le « tableau de bord », on apprécie de même la présence d'un radar (une pierre magique, bien sûr) et de différents indicateurs qui rappellent l'altitude, la vitesse, la puissance de votre équipage.



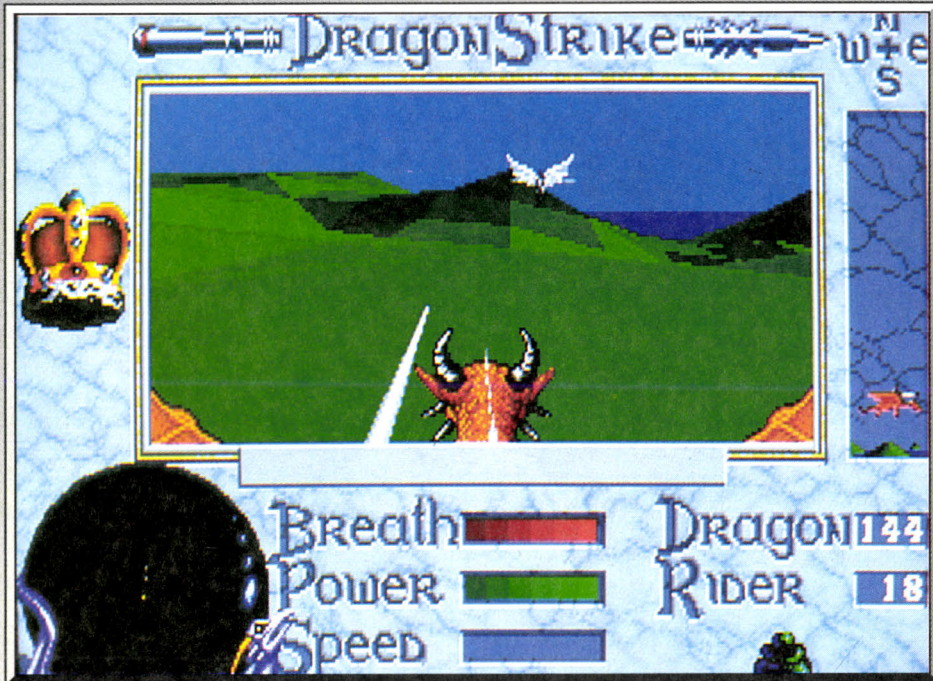
Les victoires vous apportent de l'expérience.



Rien à redire à l'animation très fluide.

Dragon Strike est assurément très bien conçu. Mais cela suffit-il à garantir l'intérêt du jeu à long terme ?

L'évolution de votre équipage est très progressive. Impossible par exemple de se lancer dans certaines missions tant que l'on n'a pas atteint un certain niveau d'expérience. Malgré tout, j'ai pour ma part rencontré une certaine lassitude à jouer longtemps dans le ciel de ce soft. Cela provient, à mon sens, de la trop grande simplicité des combats. Si le joueur peut collecter et utiliser des armes magiques, les modes de combats sont trop répétitifs. Lorsque vous approchez l'ennemi, vous pouvez, soit cracher quelques flammes dévastatrices (qui



Originalité et qualité des graphismes suffisent-ils à faire un grand jeu ? Non, bien sûr...

atteignent bien rarement leur but...), soit approcher plus encore l'adversaire pour combattre à l'épée ou à la lance. Dans ce dernier cas, l'orientation de l'arme, régie par certaines touches du clavier, est peu précise. On se retrouve vite à ne prêter attention qu'au vol même. Il suffira, par exemple, de survoler l'adversaire pour que votre dragon le griffe, de foncer droit sur l'ennemi en espérant que la lance touche au but... De missions en missions, les combats s'enchaînent ainsi, certes toujours plus difficiles mais sans nouveauté.

Pour conclure, *Dragon Strike* séduira certainement

un grand nombre de joueurs grâce à son originalité et à la qualité de ses graphismes et animation (pour une machine puissante, bien sûr). D'autres, et j'en suis, trouveront l'aventure trop pauvre, trop répétitive, face à ce que l'on attendait d'un tel soft (notice anglaise).

Olivier Hautefeuille

Type _____ arcade
 Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★★★★ (EGA, VGA)
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★, ★★★ (carte son)
 Prix _____ C

Formation Soccer

NEC PC Engine

Difficile à maîtriser au début, *Formation Soccer* ne révèle l'étendue de sa diversité qu'après quelques parties. Une fois ce premier cap franchi, vous découvrirez alors un jeu très riche, capable, osons le dire, de rivaliser avec *Kick Off* !

Carte Human

Sorti fin mai au Japon, ce soft s'est tellement bien vendu que, moins de quinze jours après, c'était la rupture de stock. La situation se sera heureusement clarifiée et à l'heure où vous lirez ces lignes. *Formation Soccer* devrait être disponible dans votre boutique préférée. Quoiqu'il en soit, l'attente en valait la peine puisque ce programme se classe parmi les meilleurs jeux de football, toutes machines confondues.

Dès la phase de sélection des joueurs, on prend conscience de la richesse du soft. Une à quatre personnes (avec le quadrupleur de joypad) peuvent jouer, dans des combinaisons variées : 2 contre 1, 3 contre 1, 2 contre 2... Il faudra ensuite sélectionner les équipes en compétition. Chacun des seize pays a son style. Ainsi, les Hollandais

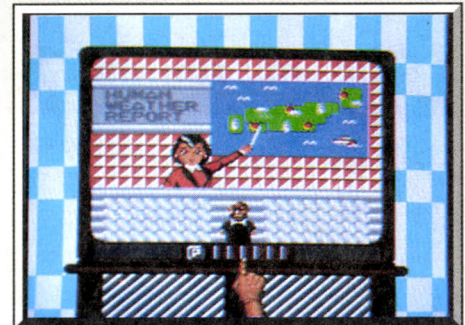
sont agressifs, les Argentins rapides et les Japonais plutôt mauvais (ce qui étonne lorsqu'on connaît le pays d'origine de ce programme). De même, le temps de jeu ou la position des équipes sur le terrain sont paramétrables. Cela permet de choisir entre différentes tactiques, plus ou moins offensives. Afin de ne pas désavantager les gauchers, les programmeurs ont même prévu la possibilité d'inverser les commandes des joysticks.

Ce souci de réalisme, omniprésent pendant la sélection, se retrouve dans le jeu proprement dit. La partie se déroule en vue aérienne fausse-3D. Le joueur dispose de neuf coups différents. Passes, shoots, lobs, têtes, tackles et autres subtilités de ce sport sont accessibles par une combinaison des deux boutons de tir et des flèches de direction. La

possibilité de choisir le joueur à qui est destinée la passe (bouton run) rend possible l'élaboration des stratégies les plus complexes. Mais attention ! L'ordinateur m'a semblé mémoriser mes attaques afin de les contrer lorsqu'elles se répétaient trop souvent. En cas d'égalité, le match se termine par une série de pénalités représentés en 3D. Il est préférable de commencer par le mode exhibition qui permet de se familiariser avec le jeu et de tester les différentes équipes. Ce n'est qu'après



Chacun des seize pays possède son style.



Important : les conditions climatiques.



Une à quatre personnes peuvent jouer.

que vous pourrez attaquer au championnat et, peut-être, contempler les images digitalisées qui accompagnent la victoire finale.

Formation Soccer bénéficie d'une réalisation très efficace qui surpasse nettement celle de *Kick Off*. Les sprites sont grands et l'animation excellente. Il faut voir avec quel réalisme les joueurs tacklent ou amortissent le ballon avec leur poitrine. On trouve même des pointes d'humour çà et là, comme la télévision lors des mi-temps. Si vous zappez pendant trop longtemps, un arbitre sortira de l'écran et éteindra le poste ! Quant au scrolling multidirectionnel, il est parfait, comme toujours sur cette machine. Les bruitages, en revanche, sont pénalisés



Passes, shoots, lobs, têtes, takles, le joueur dispose de neuf coups différents...



La réalisation surpasse celle de Kick Off.



Admirez la taille des sprites !



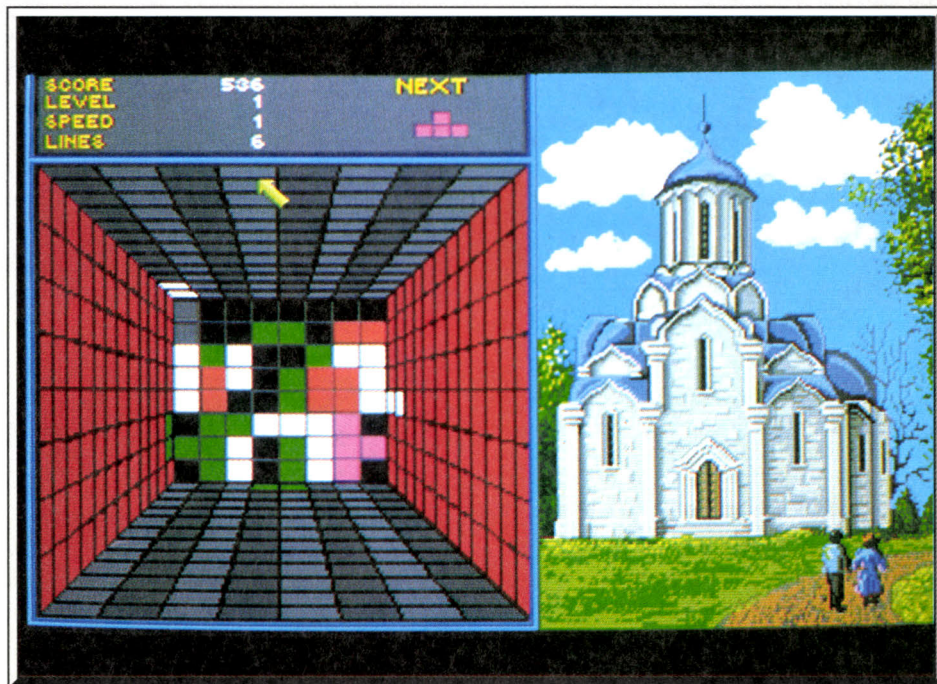
En championnat, il faut vraiment s'accrocher.

Welltris

AMIGA

Beaucoup plus complexe que Tetris, Welltris n'est pas un simple clone de son célèbre prédécesseur. Attention, cependant : il ne s'adresse pas à un public aussi large mais bien plutôt aux passionnés de jeux de réflexion aux nerfs solides et affûtés...

Spectrum Holobyte



La stratégie revêt une importance considérable si vous ne voulez pas vous retrouver coincé.

par le choix d'une carte deux Méga. Résultat : des musiques moyennes et des digitalisations à la limite du pitoyable (les hurlements de la foule me font penser au bruit des vagues sur la plage). On peut également regretter l'absence de scanner et l'impossibilité de faire des fautes. Mais, tel qu'il est, Formation Soccer est un must. Riche et beau, il enthousiasmera aussi bien le spécialiste que le néophyte.

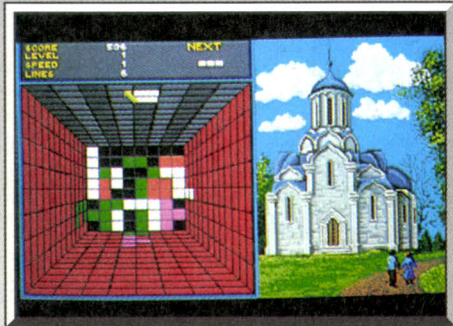
Olivier Scamps

Type	_____	football
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★
Prix	_____	D

Avis

Cette première simulation de foot sur PC engine est l'un des très rares programmes capables de rivaliser avec Kick Off. Formation Soccer est une simulation aussi réaliste que ludique, mais c'est un programme difficile qui exige beaucoup d'efforts au début. En mode championnat, il faut vraiment s'accrocher dès le premier match. Indispensable (mais en rupture de stock actuellement !).

Alain Huyghues-Lacour



Trois murs sont bloqués, gare à la panique !

Décidément, les Russes n'ont pas fini de nous surprendre ces temps-ci : qui aurait imaginé qu'un jeu *made in URSS* devienne l'un des plus gros succès de ces dernières années ? Aujourd'hui, il n'y a guère de micros ou de consoles qui ne disposent d'une version de *Tetris*, sans compter les nombreux clones qui n'ont pas fini de nous arriver. L'influence de ce programme ne se limite d'ailleurs pas aux appareils domestiques, puisque *Tetris* s'est également imposé dans les salles d'arcade, entraînant dans la foulée de nombreux autres programmes de réflexion/action. Le cama-

ment les différentes pièces. Une fois descendues au fond du puits, ces dernières continuent sur leur lancée jusqu'à ce qu'elles rencontrent un obstacle. Alors, il faut bien calculer son coup et il convient de suivre une stratégie efficace si l'on ne veut pas se retrouver bloqué assez rapidement. En effet, lorsqu'une pièce ne peut se placer complètement sur le fond, le côté sur lequel elle empiète se colore en rouge. Ce mur reste en rouge quelque temps, vous empêchant de le traverser avec vos pièces. Lorsque deux ou trois murs sont bloqués, vous avez bien du mal à utiliser les pièces qui descendent et une fois que les quatre murs sont bloqués, c'est la fin de la partie.

Welltris n'est pas un simple clone de *Tetris*, et il est beaucoup plus novateur que *Block Out* (voir *Tilt* n° 76 p.57). *Block out* est très intéressant, mais la démarche est pratiquement la même que dans *Tetris*. Le puits seulement vu de dessus et la 3D compliquent un peu les choses. En revanche, *Welltris* renouvelle vraiment le thème, ce qui vous oblige à trouver de nouvelles stratégies. C'est un jeu qui prend la tête et qui vous secoue les nerfs.

La seule possibilité de tenir le coup consiste à réfléchir vite et réagir tout aussi rapidement. Essayez donc de garder votre sang-froid lorsque la vitesse augmente et que des murs commencent à être bloqués, c'est vraiment la guerre des nerfs ! *Welltris* est un programme passionnant, mais il convient de préciser qu'il ne s'adresse pas à un public aussi large que celui de *Tetris*, en raison de sa plus grande complexité. Mais si vous êtes aussi rapide avec votre tête qu'avec un joystick, vous passerez de longues heures à tenter d'améliorer votre score, qui est sauvegardé sur la disquette.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action/réflexion
Intérêt	17
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Kick Off II

AMIGA

Sacré meilleur joueur de foot par la rédaction, *Kick Off II* offre des options beaucoup plus riches que celles de son prédécesseur. Dommage que le jeu en multijoueur ne soit pas génial...

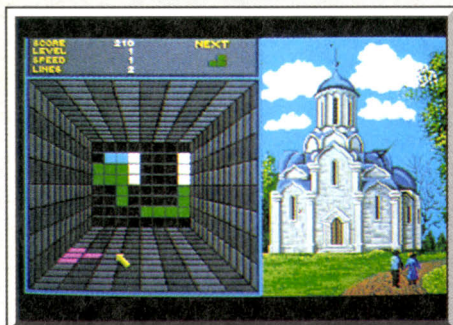
Disquette Anco. Conception : Dino Risi

Après le succès remporté par son frère aîné (*Tilt* n° 68 p.47), inutile de mettre en doute l'effet provoqué par *Kick Off II*, apparaissant dans la vitrine de votre revendeur préféré ! Excellente simulation de football, aussi ludique que réaliste, cette deuxième édition reste pourtant très proche du *Tilt* d'Or 89. Sur le terrain, le jeu est en fait presque inchangé. Pourquoi acheter alors cette nouvelle version ? Uniquement pour les nombreuses options qu'elle rajoute à ses menus.

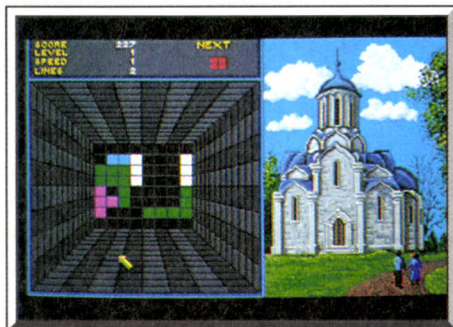
Ce qui séduira en premier lieu l'acheteur de *Kick Off II*, c'est le réalisme du football pratiqué ici. En mode entraînement, le joueur va étudier le dribble et les passes. Pas facile de contrôler la balle dans les premières heures de jeu. Il faut sans cesse coler au ballon, stopper le dribble d'un coup de gâchette, ne jamais paniquer. Graphiquement, la mise en place du terrain de jeu est identique à

celle de la première version, mis à part quelques détails, dessin des filets des buts par exemple. En ce qui concerne les bruitages, on retrouve là encore ceux de la première version, toujours simples, mais efficaces. L'animation de *Kick Off II* est suffisamment fluide pour ne jamais entraver vos actions. Ce logiciel est finalement très bien conçu, mais si proche de la première version que son achat ne se justifie pas si l'on se borne à l'action sur le terrain.

Kick Off II ouvre en revanche bien plus de menus options que son prédécesseur. Outre les nombreux choix de parties (entraînement, match amical, coupe ou championnat), l'atout majeur de ce programme réside dans la possibilité de jouer à deux, trois ou quatre joysticks (avec interface). En mode deux joueurs, vous pouvez soit lutter contre l'un de vos amis, soit faire équipe avec lui, pour



Réfléchir vite, réagir au quart de tour !



Passionnant mais peut-être trop difficile...

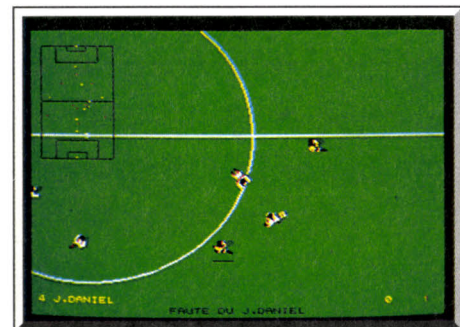
rade auteur de ce chef-d'œuvre récidive aujourd'hui avec *Welltris*.

Cette fois, le récipient est vu de dessus et les pièces descendent le long des parois. Le changement ne semble pas très important au premier abord, pourtant ce jeu se révèle vraiment très différent de *Tetris* à l'usage. Les pièces ne sont pas tout à fait les mêmes et il faut utiliser plus de touches sur le clavier, afin de les déplacer le long des quatre murs du puits.

En fait, ce nouveau programme est nettement plus complexe que *Tetris*, car il faut avoir une vision précise de l'espace pour emboîter correcte-



Fabuleux, les changements de tactiques.



Réalisme superbe des actions.



Gardien de but : meilleur que sur Kick Off I. Les parties un contre un sont délirantes.

vaincre l'ordinateur. De même, chacun choisira de contrôler soit le personnage le plus proche de la balle, soit un joueur précis, gardien de but mis à part. Ensuite, libre à vous d'organiser la technique d'attaque ou de défense de votre équipe, et même de la modifier en cours de match. Le menu options est lui aussi très efficace. On peut y modifier la force du vent, l'état du terrain (de sec à détrempé), y désigner un arbitre plus ou moins débonnaire, etc. Option très intéressante, le joueur peut choisir entre trois vitesses de jeu. En mode Vitesse normale, Kick Off II est quasiment injouable, sauf peut-être après plusieurs journées de matchs ininterrompus, et encore ! Diminuées de 25 % ou de 50 %, la rapidité du jeu est bien plus alléchante et réaliste. En revanche, quel dommage que cette option influe sur l'ensemble du programme. Le menu principal offre également un mode Ralenti qui permettra aux passionnés de sauvegarder leurs plus belles actions sur disquette. Enfin, vous pouvez modifier la tenue des joueurs, ce qui peut améliorer la visibilité du jeu. Le réalisme des actions est superbe : tête, ciseaux, lob, on suit au mieux ce qui se passe sur le terrain, malgré la vue aérienne choisie par les concepteurs du programme. J'ai un peu regretté que le chan-

gement de joueur actif soit souvent un peu en retard sur l'action. Il arrive en effet que le sportif le plus proche du ballon ne soit pas immédiatement sous le contrôle de votre joystick. Quelques secondes perdues, et des plus importantes bien sûr ! Les amateurs de foot qui ne possèdent pas Kick

Off I sauteront sur l'occasion ! Pour les autres, méfiez-vous de l'investissement hâtif ! Même si Kick Off II offre des options bien plus riches que son prédécesseur, étudiez avant l'achat de ce logiciel l'intérêt réel que vous trouverez à cette deuxième version.

Olivier Hautefeuille

Type	simulation football
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

Avis

Kick Off reste encore le meilleur foot sur micro et cette nouvelle version est encore plus performante sur le plan du réalisme, sans que la jouabilité ait à en souffrir. Seul le jeu en équipe de deux est décevant. Kick Off II est une simulation complète et passionnante qui doit figurer dans la ludothèque de tous les amateurs de foot.

Alain Huyghues-Lacour

Je ne suis pas d'accord avec OH ! Je trouve que Kick Off II est nettement meilleur, car il comble les lacunes de la version précédente. Meilleur gardien de but qui ne se laisse plus bêtement battre, possibilité de changer de tactique en cours de match, option replay/ralenti, possibilité d'imprimer des effets au ballon, possibilité de moduler la frappe de balle en corner ou coup franc, possibilité de remplacements des joueurs. Il est vrai que le mode jeu en position et nul. En revanche, en mode deux joueurs c'est un régale.

Dany Boolauck

The Revenge of Shinobi

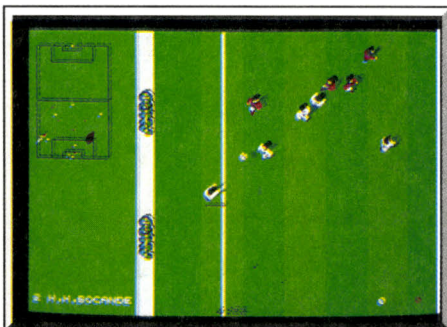
MEGADRIVE

Contrairement à ses prédécesseurs, Revenge of Shinobi offre une grande variété d'actions. Beaucoup de combats, bien sûr, mais aussi des épreuves qui font appel à l'habileté ou à la stratégie.

Cartouche Sega.

Shinobi figure parmi les plus grands jeux sur la console Sega, aussi se devait-il de faire son apparition sur la Megadrive. Mais au lieu de réaliser une nouvelle conversion du jeu d'arcade originel, Sega a préféré créer un jeu entièrement nouveau à partir de ce personnage. Aucun rapport non plus avec Shadow Dancer, la suite de Shinobi

dans les salles d'arcade. The Revenge of Shinobi est un programme très prenant, auquel aucun amateur d'arcade ne peut rester insensible. Toujours armé de ses shuriken (mais en nombre limité cette fois-ci), Shinobi repart au combat contre de nouveaux adversaires. Ninjas, samurais, tireurs et guerriers ailés tentent de l'arrêter, sans



Une simulation complète et passionnante.

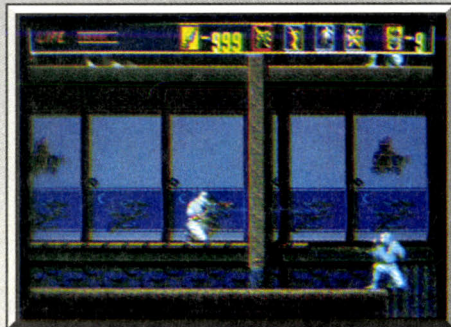


Une taille de sprites signée Megadrive !

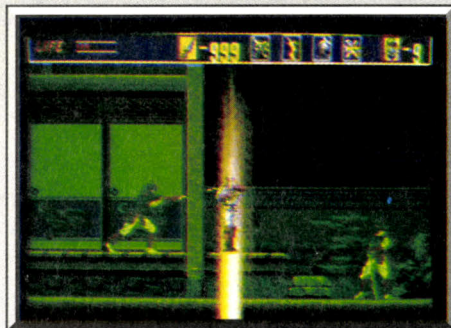


Graphismes et animation sont superbes.

oublier les redoutables chefs de bande de fin de niveau. Ces derniers prennent des formes assez variées : robot, machine infernale, Godzilla et même... Spiderman. Indépendamment de votre science des arts martiaux et de vos shuriken, vous disposez de deux atouts importants pour triompher de vos ennemis. Tout d'abord, vous pouvez faire appel à la magie ninja, en sélectionnant l'un des quatre sorts qui sont à votre disposition. Le dernier est le plus efficace mais il vous en coûte



Des ennemis aussi agressifs que variés.



Saut à réserver aux situations désespérées.



Quatre sorts sont à votre disposition.



La situation se complique légèrement !



Revenge of Shinobi : le meilleur programme sur Megadrive à ce jour selon A.H.-L.

une vie chaque fois que vous l'utilisez. Et puis, vous pouvez sauter très haut et tourner sur vous-même en projetant des shuriken dans toutes les directions. Ce procédé est fort efficace pour dégager le terrain, mais il ne faut le réserver qu'aux situations désespérées, car il consomme beaucoup de shuriken (à moins bien sûr, que vous n'utilisiez le *cheat mode* qui vous fournit une quantité illimitée de shuriken). Toutefois, vous pouvez exécuter ce mouvement sans lancer de shuriken ce qui vous permet d'atteindre des endroits élevés, inaccessibles autrement. *The Revenge of Shinobi* est un jeu extraordinaire, qui séduit autant par son intérêt de jeu que par la qualité de sa réalisation. Le graphisme est superbe, l'animation excellente (bien qu'un peu lente) et la bande sonore accompagne brillamment l'action. Le scrolling différentiel est fort bien utilisé et la perspective change lorsque Shinobi saute en l'air. De plus, le tableau d'options vous offre plusieurs niveaux de difficulté et vous pouvez affecter les différentes fonctions sur les trois boutons de votre choix. *The Revenge of Shinobi* offre une grande variété d'actions. Certains niveaux sont surtout basés sur le combat, tandis que d'autres font appel à l'habileté (la traversée de la chute d'eau au deuxième niveau), ou nécessitent



Franchir la rivière : pas facile.

l'établissement d'une carte (le labyrinthe du huitième niveau). Toutes ces qualités font de *The Revenge of Shinobi* le meilleur programme sur Megadrive à ce jour, l'un des plus grands jeux d'action que l'on ait vu sur une console ou sur micro. Un must. Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D

Avis

Revenge of Shinobi est superbement réalisé. La scène des chutes d'eau ou celle de l'avion sont des morceaux d'anthologie. On ne peut chipoter sur les couleurs, assez ternes sur une télé Sécam, un défaut plus lié à la Megadrive qu'au soft lui-même. Mais je trouve ce type de jeu, trop lassant à mon goût. Olivier Scamps

Des personnages de bonne taille, une maniabilité hors pair, ce beat-them-up est efficace et très ludique. Les nombreux tableaux de type « échelles » offrent une autre dimension à l'action. Il reste en plus les bruitages endiablés et les animations hors pairs. Vive les consoles. Olivier Hautefeuille



Ici, votre habileté comptera plus que tout.

Flood

ATARI ST

Après *Populous* et *Fusion*, *Bullfrog* revient au strict classicisme avec un jeu... de plates-formes. N'allez pas imaginer pour autant qu'il s'agit d'un bon petit soft, mille fois vu : La griffe *Bullfrog* est bien là, avec nombre de détails qui prouvent que ce logiciel est loin d'avoir été bâclé. Les amateurs y trouveront leur compte...

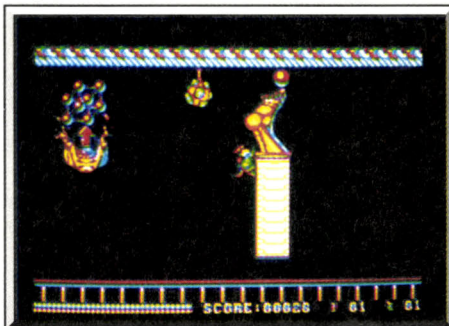
Bullfrog. Programmation : Sean Cooper et Kevin Donkin ;
graphisme : Simon Hunter ;
bruitages : Charles Callet.



Le scénario fourmille d'idées originales.



Un parcours du combattant vous attend.



Vous trouverez des armes nouvelles.



Un jeu qui tient tête aux programmes du même esprit disponibles sur consoles japonaises.

Après des programmes du niveau de *Populous* et de *Fusion*, on attendait avec beaucoup d'impatience le nouveau jeu de *Bullfrog*. Surprise ! ce n'est pas un jeu de réflexion, mais un bon vieux jeu de plates-formes. En revanche, il est indéniable que *Bullfrog* reste fidèle à sa réputation d'originalité, pourtant il n'est pas si facile d'innover dans ce genre.

Quiffy et son peuple vivaient heureux au fond de leurs cavernes, quand une espèce agressive décida de les exterminer en inondant leur territoire. Quiffy est le seul survivant et, pour se tirer d'affaire, il ne lui reste plus qu'à traverser les 42 ni-

Au niveau de l'imagination, les programmeurs de *Bullfrog* n'ont rien à envier aux Japonais, qui sont pourtant des maîtres. En effet, *Flood* fourmille d'idées originales. Vous avez, par exemple, la possibilité de vous déplacer en vous accrochant au plafond, ou bien vous devez éviter un fantôme qui suit fidèlement vos traces. On trouve également, dans ce jeu, des interrupteurs qui ouvrent des passages secrets ou des salles de bonus et d'autres trouvailles encore.

De plus, dans la plupart des niveaux, sont dissimulés des codes qui vous permettent de recommencer le jeu depuis ce point. Enfin, de nom-



Vous pouvez marcher suspendu au plafond.

veux qui le séparent de la surface. Bien sûr, les ennemis de son peuple vont tout tenter pour l'empêcher d'y parvenir. Dans chaque niveau, vous devez ramasser un certain nombre d'objets avant de pouvoir emprunter le téléporteur qui mène au secteur suivant. C'est un véritable parcours du combattant qui vous attend, car vous devrez tour à tour sauter, faire de la plongée sous-marine, ou voler suspendu à des ballons.

Au hasard des niveaux, vous découvrirez des armes qui vont de la grenade au lance-flammes, mais la plupart du temps vous ne pourrez compter que sur votre agilité pour échapper à vos multiples agresseurs.



Des passages secrets difficiles à trouver.

breux gags viennent égayer l'action. *Flood* bénéficie d'une réalisation soignée, avec un graphisme assez particulier. Bien sûr, les sprites sont petits, mais cela est inévitable dans ce type de jeu. Ce sont mes seules réserves, car on sent vraiment qu'il ne s'agit pas d'un soft bâclé, comme c'est assez souvent le cas sur micro.

Alain Huyghues-Lacour

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

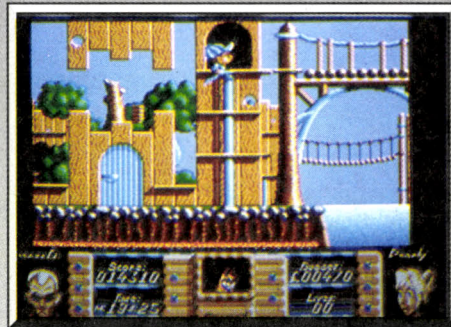


La version Amiga : un scrolling plus fluide.

Version Amiga

Cette version de *Flood* est pratiquement identique à la précédente sauf en ce qui concerne le scrolling multidirectionnel qui est nettement plus fluide sur Amiga. Une réussite. A.H.-L.

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



Un petit personnage attachant.

Flimbo's Quest

AMIGA

Classique jeu de plates-formes, *Flimbo's Quest* offre une qualité de réalisation sans faille. Précision dans les déplacements de votre personnage, qualité des graphismes et surtout la parfaite graduation dans la difficulté du jeu font de ce soft un hit indéniable.

System 3. Programmation : Roger Schuttelaar ; game design : Laurens Van Der Donk ; Graphisme : Arthur Van Jole ; musique : Maniacs of Noise.

System 3 s'est forgé une réputation de qualité, avec des programmes généralement orientés vers l'arcade/aventure et les arts martiaux, comme *Last Ninja* ou *International Karate*. Cette fois-ci, l'éditeur britannique se renouvelle en nous offrant un programme d'un genre totalement différent, ne conservant que le fini de la réalisation : qualité. *Flimbo's quest* est un jeu de plates-formes dans la tradition des programmes sur console. L'origina-

lité du scénario n'est pas frappante : Flimbo doit partir au secours de sa fiancée, enlevée par un savant fou. Vous devez traverser sept secteurs pour rejoindre votre ennemi, mais il faut faire vite, car ce dernier ne va pas tarder à commencer ses expériences sur la pauvre enfant. Vous pouvez vous déplacer en toute liberté dans chacun des secteurs et il vous faudra revenir fréquemment sur vos pas, avant de pouvoir passer au niveau sui-



N'hésitez pas à revenir sur vos pas.



Sept niveaux vous attendent.



Les graphismes, proche du dessin animé, comptent pour beaucoup dans le plaisir du joueur.



L'argent gagné permet d'acheter des objets.

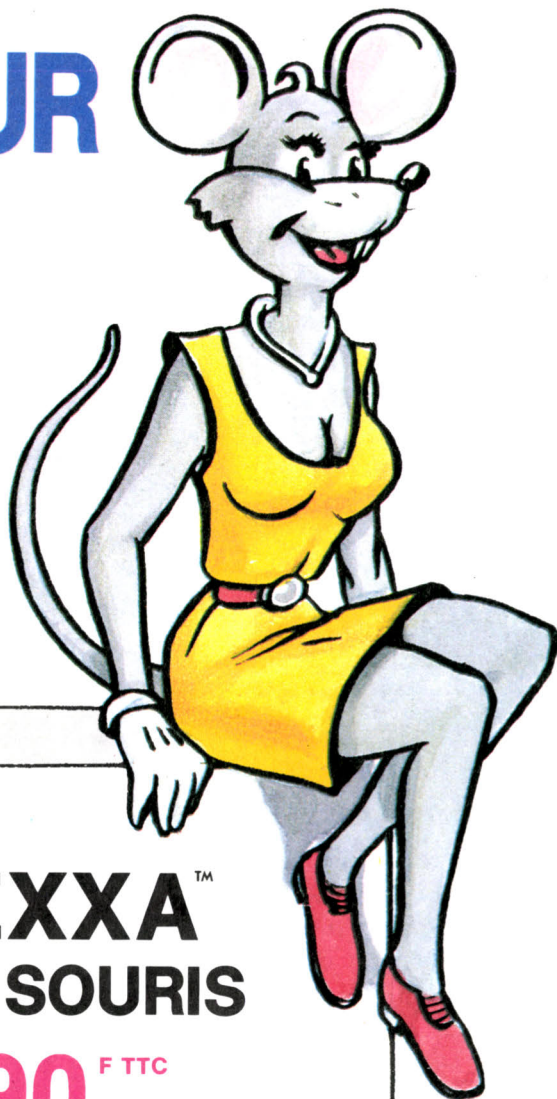
vant. Vous sautez donc d'une plate-forme à l'autre, en prenant garde aux créatures qui rôdent autour de vous et que vous abattez au pistolet. Il faut rester très vigilant, car certaines espèces restent immobiles et se fondent dans le décor, à la manière d'un caméléon. Le moindre instant d'inattention peut vous être fatal.

Pour passer au niveau suivant, il faut se procurer les parchemins sur lesquels se trouvent les lettres nécessaires à la composition d'un code secret. Vous partez donc à la recherche de la créature qui transporte les précieux parchemins. Vous devrez l'abattre pour les récupérer.

Chaque niveau comporte une salle remplie de

UN DISTRIBUTEUR VEND EN DIRECT

*Souris
Tapis*



DISQUETTES BLANCHES

(Conditionnées par
boîte de 10, livrées avec
pochettes et étiquettes)



Disquettes 3"1/2 720 Ko par 600 : **3,50 F TTC**
par 100 : **3,90 F TTC**
par 10 : **4,30 F TTC**

Disquettes 5"1/4 360 Ko par 600 : **1,75 F TTC**
par 100 : **1,80 F TTC**
par 10 : **1,90 F TTC**

Disquettes 3"1/2 1,44 Mo par 600 : **9,50 F TTC**
par 100 : **10,00 F TTC**
par 10 : **11,00 F TTC**

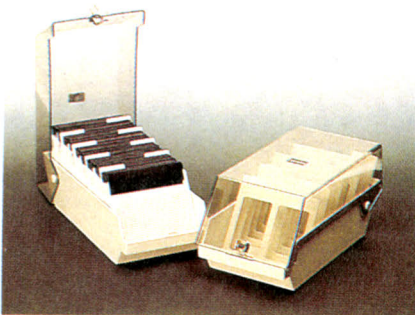
Disquettes 5"1/4 1,2 Mo par 600 : **3,90 F TTC**
par 100 : **4,20 F TTC**
par 10 : **4,50 F TTC**

Prix unitaires **TTC**, TVA 18,6 % incluse

DEXXA™ PRIX SOURIS

290^{F TTC}

(FRAIS EXPEDITION EN PLUS)



BOITES DE RANGEMENT

5"1/4 par 100 **65 F TTC**
5"1/4 par 50 **45 F TTC**
5"1/4 par 10 **15 F TTC**
3"1/2 par 80 **65 F TTC**
3"1/2 par 40 **45 F TTC**
3"1/2 par 10 **15 F TTC**

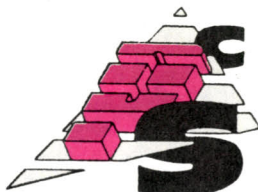


**MEME PROMO
QUE CI-DESSUS
AVEC PAINT IT
345 F TTC**

DIVERS CONSOMMABLES

Tapis pour souris **30 F TTC**
Tapis fluo pour souris **70 F TTC**
(couleurs variées)
Support imprimante **150 F TTC**
200 Etiquettes pour disquettes 5"1/4 **50 F TTC**
(couleurs variées)
100 étiquettes pour disquettes 3"1/2 **50 F TTC**
(couleurs variées)
Rangement tiroir pour 3"1/2 et
cartouches numériques **190 F TTC**
Rangement tiroir pour 5"1/4 et
disques laser **249 F TTC**

Bon de commande sur notre page spéciale



PC/S 18 - 5, rue J.-F. LEPINE - 75018 PARIS - Tél. : 42.05.96.66 - Fax : 42.45.97.60

(Métro La Chapelle - Du lundi au samedi de 10 h à 19 h)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE ACCEPTÉE



Flimbo's Quest présente des graphismes très dessin animé, qui contribuent au plaisir de jouer, comme la réalisation, très soignée. L'action est répétitive, pourtant on ne s'ennuie pas une seconde, d'autant plus qu'il y a toutes sortes de bonus à récupérer.

Les jeux dans l'esprit console ne sont guère nombreux sur micro et, surtout, ils sont rarement aussi réussis que celui-ci. La jouabilité est digne de celle des programmes japonais : votre personnage répond parfaitement aux commandes et le niveau de difficulté est fort bien dosé. *Flimbo's Quest* est un programme qu'on ne lâche plus.

Alain Huyghues-Lacour

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

Ramassez les sacs dans le bon ordre !

sacs d'or, dont la valeur augmente si vous les ramassez dans un certain ordre. Avec cet argent, ainsi que celui obtenu en abattant certains de vos agresseurs, vous pouvez augmenter la puissance de votre pistolet ou vous procurer des objets qui vous seront utiles par la suite.

Ninja Spirit

PC ENGINE

La version PC Engine de *Ninja Spirit* apporte à ce jeu d'action ce qui faisait défaut aux versions ST et Amiga : une jouabilité parfaite. Et peu importe si les sprites sont de taille réduite, d'autant plus que vous pouvez à volonté vous dupliquer en trois exemplaires, ce qui est particulièrement pratique dans les coups durs.

Irem.

Après *Vigilante* et *Mister Heli*, *Ninja Sprit* est le troisième jeu d'arcade dont les programmeurs d'Irem réalisent eux-mêmes la conversion sur PC Engine. Ce beat-them-up met en scène la quête de l'esprit d'un loup blanc, qui a pris la forme d'un

ninja pour combattre les forces du mal. Quelle histoire ! Mangez donc un bol de riz et affutez vos shuriken, ça va chauffer dans les rizières ! Votre périple commence dans un temple. Des ninjas attaquent de toute part, tandis que d'autres

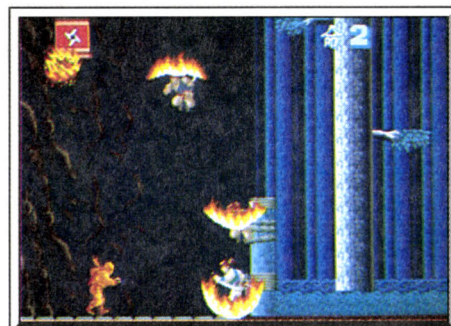
se matérialisent dans les airs pour vous arroser d'une pluie de shuriken, et un guerrier armé d'une lance rôde sous le plancher pour vous transpercer d'un coup de lance. La mobilité est la clef de la survie. Heureusement, vous avez la possibilité d'exécuter de grands bonds, tout en contrôlant votre direction de manière très précise. Votre quête se poursuit dans des décors exotiques : marais, forêts, falaises, etc. Bien sûr, à la fin de chaque niveau, vous devez triompher d'un



L'ennemi attaque de partout...



Sabres, crochets, bombes, shuriken au choix.



La mobilité est la clef de la survie.

redoutable gardien. Les adversaires que vous rencontrez en chemin sont de plus en plus dangereux, certains sont armés de longs bâtons, mais d'autres préfèrent utiliser des fusils et ils ne vous laissent pas un instant de répit.

Pour faire face à tous ces adversaires, vous disposez de quatre armes différentes : un sabre, un crochet accroché au bout d'une longue corde, des bombes et des shuriken.

Comme vous pouvez en juger, vous ne risquez pas de manquer de provisions, car vous voilà transformé en une véritable armurerie ambulante ! Bien sûr, il convient de changer d'armes en fonction de la situation. Le sabre est fort efficace pour



« Mangez un bol de riz et affutez vos shuriken : ça va chauffer dans les rizières. »

ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



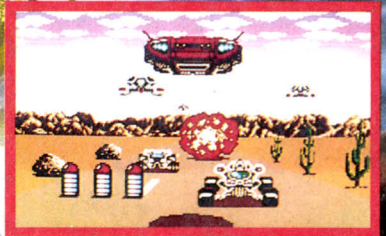
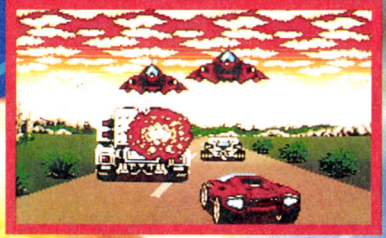
FIRE & FORGET™

LE CONVOI DE LA MORT™

II

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, DEVEENEZ 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



UNE
FABULEUSE
ADAPTATION
DU JEU
D'ARCADE



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

frapper les ninjas en plein vol, le crochet permet de faire le vide autour de vous, les shuriken sont plus efficaces contre les tireurs et les bombes s'imposent pour venir à bout des gardiens.

Cette panoplie d'armes apporte une dimension stratégique au jeu, d'autant plus qu'elles s'utilisent différemment. Et puis, vous pouvez également vous multiplier à deux reprises. Vous dirigez alors deux ombres, qui suivent fidèlement les mouvements de votre personnage et qui combattent en même temps que lui. C'est une trouvaille originale, aussi plaisante visuellement qu'intéressante au niveau de l'action. Vous pouvez enfin marcher

effet, pour moi, le hit doit être la "quintessence" du soft. Or *Ninja Spirit* comporte quelques défauts. Tout d'abord, les sprites manquent un peu de couleur et ne sont pas très grands : j'aurais préféré la taille du très bon *Super Shinobi* sur la *Megadrive*.

Ensuite, le jeu ralentit un peu trop à mon goût quand les sprites se multiplient à l'écran. Enfin, la gestion des sprites n'est pas toujours parfaite : certains clignotent et se masquent mutuellement.

Le jeu demeure cependant très amusant et, en s'accrochant un peu, on peut tout à fait le terminer (il n'y a que la fin du dernier niveau qui pose de vrais problèmes !)

Banana-San

F19 Stealth Fighter contre F29 et Bomber

ATARI ST

Trois simulateurs de vol s'affrontent aujourd'hui : F29 séduira ceux qui privilégient l'action, F19 et Bomber s'adressent d'abord aux vrais passionnés de simulations. Lequel choisir ? OH répond.

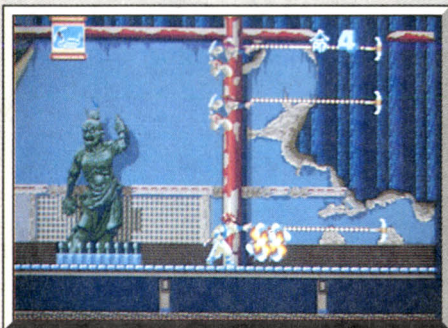
Microprose. Programmation : A. Scotney, Tim, M. Hellon ; graphisme : M. Scott ; 3D : J. Hawkins et M. Moth.

Pour fêter la sortie du fameux *F19* sur Atari ST, nous vous offrons ici un grand comparatif des trois titres phare du moment. Face à la toute dernière production de Microprose, *F29 Retaliator* d'Ocean et *Fighter Bomber Advanced* d'Activision, tout deux disponibles depuis peu sur ST, vont se disputer le ciel de votre Atari. Trois excellents programmes bien que différents les uns des autres. Des points forts, des défauts, voilà pour vous l'occasion de prendre place sous le cockpit de l'appareil le mieux adapté à vos goûts. Le combat aérien micro-ludique oscille aujourd'hui entre deux grandes tendances : réalisme

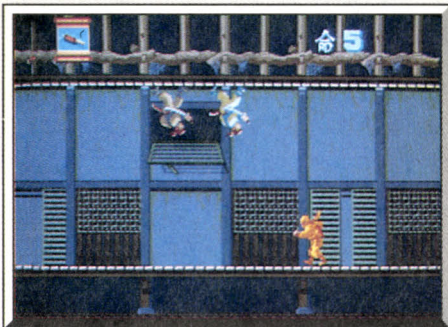
et richesse de simulation d'une part ou bien arcade d'autre part. Nous allons aborder donc un à un tous les aspects de votre prochain combat : la prise en main du logiciel, ses qualités arcade, sa puissance stratégique.

Notice et prise en main

Les notices fournies avec ces trois simulateurs sont toutes traduites en français mais *F19* offre réellement l'ensemble des éléments nécessaires au vol. Outre la notice très claire et détaillée, quatre cartes des territoires de combat faciliteront grandement vos futures missions. Microprose



La beauté des décors renforce le plaisir.



Marcher au plafond est particulièrement utile.

au plafond dans l'un des niveaux, ce qui ne manque pas non plus d'originalité.

La réalisation de *Ninja Spirit* n'est pas aussi spectaculaire que celle de *Vigilante*, mais c'est quand même du beau travail. Les graphismes sont agréables et l'animation excellente. Des esprits chagrins arguent que les sprites sont petits. C'est vrai, mais c'est un détail car ça bouge tellement bien et l'action est passionnante. Cette version possède ce qui manquait sur ST et Amiga : une jouabilité parfaite. De plus, une option continue vous permet de progresser dans le jeu.

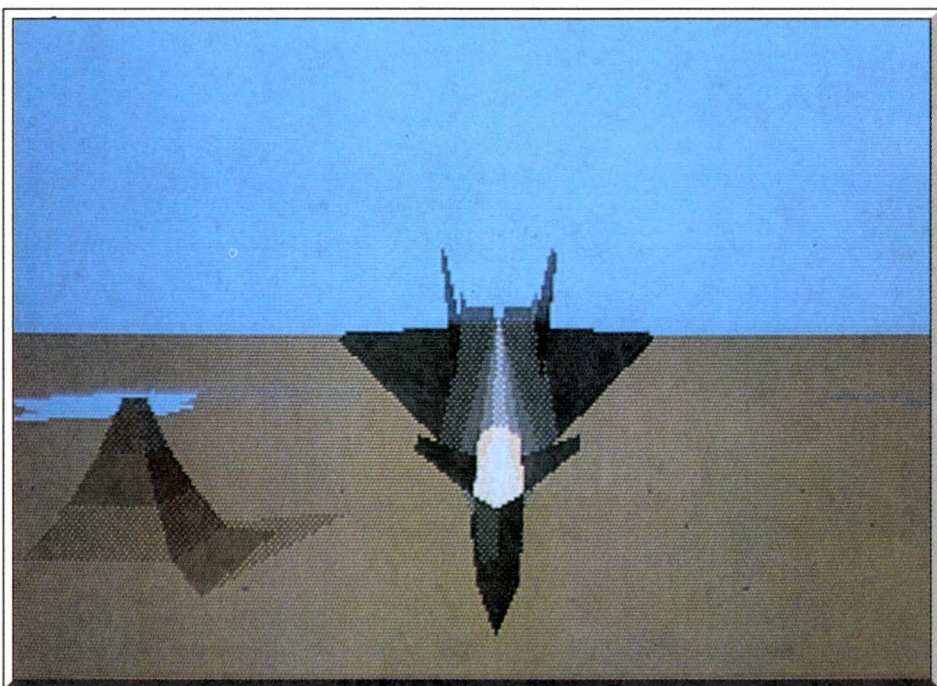
Alain Huyghues-Lacour

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

Avis

Ninja Spirit (Saigonindo en japonais) est un très bon jeu. La beauté des décors, l'exubérance des adversaires et le rythme trépidant de l'action m'ont séduit.

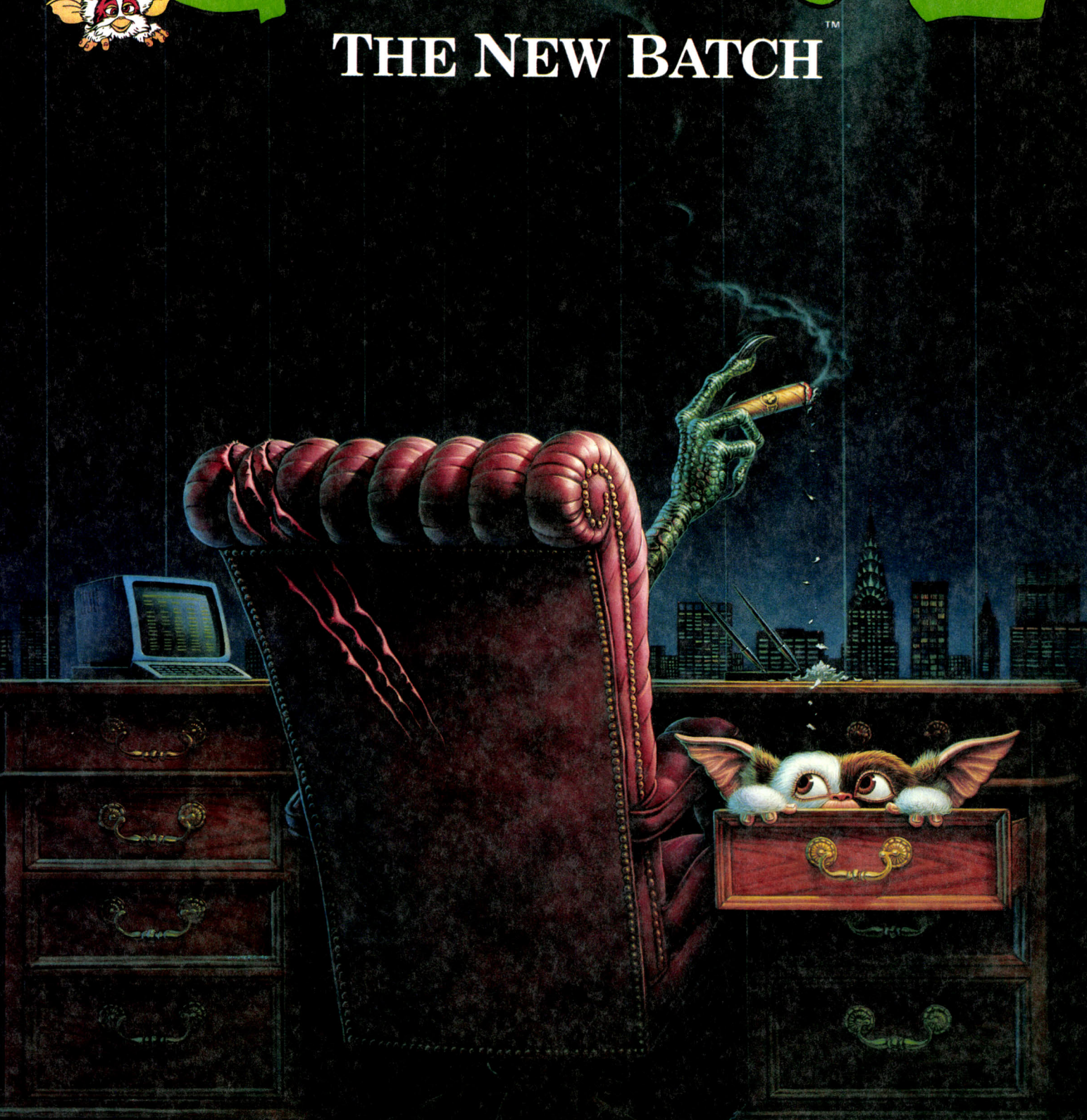
Cependant, à la différence d'Alain, je n'en avais pas fait un hit mais un excellent rolling soft. En



F29 Retaliator reste le plus souple et le plus rapide des trois simulateurs testés. Superbe.

GREMLINS 2

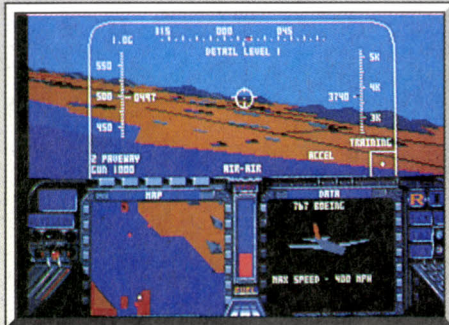
THE NEW BATCH™



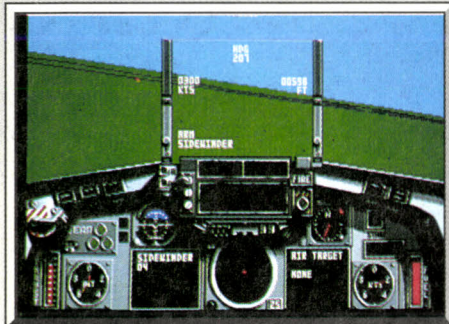
topo

© WARNER BROS. INC. 1990 ALL RIGHTS RESERVED.

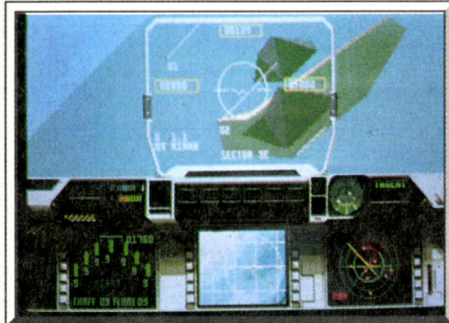
elite



F 19 : un graphisme un peu plus sommaire.



Le tableau de bord de Bomber : précis, efficace.



La carte de F 29 est minuscule. Dommage.

offre, de même, au pilote un « carton/clavier » qui permet de visualiser en un coup d'œil toutes les touches utilisées par le jeu. Rien à dire, c'est vraiment génial si l'on veut tirer profit de toutes les ficelles du logiciel dès les premières missions. En ce qui concerne *Fighter Bomber*, le disque scénario *Advanced*, qui offre de nombreuses missions supplémentaires, ne s'accompagne que d'une notice restreinte. En fait, *Fighter Bomber* et *F29* n'explicitent pas clairement l'emploi des touches clavier. Un petit tableau peu lisible pour *F29*, une fiche « texte » pour *Bomber*, seule l'expérience vous facilitera la vie !

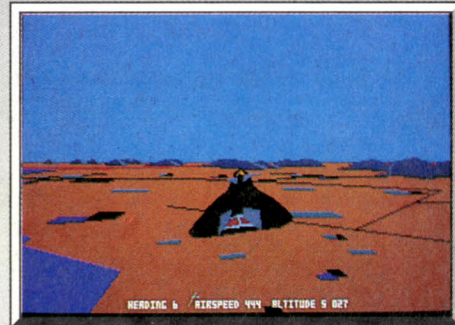
La réalisation technique

Grand vainqueur en la matière, *F29 Retaliator* affiche une souplesse de vol qui étourdira les pilotes les plus coriaces ! Au moindre mouvement du joystick, votre appareil plonge, se cabre, se lance dans un looping, le tout sans le moindre à-coup. Ce réalisme est un atout de taille. Il facilite tout d'abord toutes vos manœuvres (plus de précision) et assure l'ambiance « action » de la partie. Les bruitages sont de même très séduisants, du vrombissement des réacteurs aux tirs et explosions. Lorsque l'on change de vues et surtout que l'on zoome sur l'une des vues extérieures, on retrouve

enfin cette précision, cette animation aussi coulée que possible. Face à tant de réalisme, *Fighter Bomber* ne se place que légèrement en retrait. Ses bruitages sont très corrects mais son animation reste moins vive, moins souple. Pour *F19* enfin, rien à voir avec ses deux confrères. L'animation reste quelque peu saccadée et le traitement des zooms est moins rapide, moins précis que celui de *F29* ou *Bomber*. Côté bruitages, les réacteurs de *F19* ont une sonorité trop uniforme mais les témoins d'avertissement sonores et les bruitages annexes (train d'atterrissage par exemple) sont bien rendus. C'est donc *F19* qui gagne haut la main cette manche. C'est assurément le simulateur le plus « arcade » du lot.

Stratégie, préparation et richesse des missions

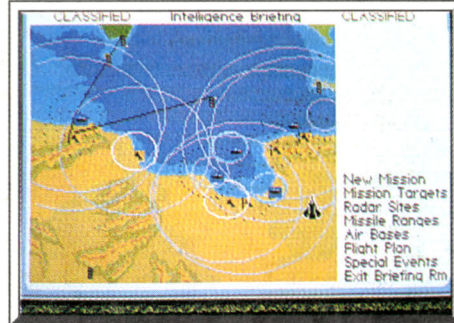
C'est la revanche de *F19* sur *F29*, et le domaine de prédilection de *Bomber* ! Pour commencer par les titres les plus récents, *F19* met en place des missions très claires et bien préparées. Sur la carte écran, le pilote peut observer ses cibles, la portée des radars ennemis, définir des ways points (ce



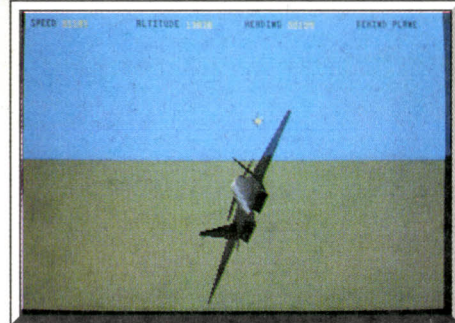
Les vues extérieures de F 19 : très réussies.



Track View sur Fighter Bomber.



Superbe présentation des missions sur F 19.



F 29 très faible au niveau missions.



Fighter Bomber : créez vos propres scénarios.

sont des trajectoires qui serviront au pilote automatique), etc... Plusieurs écrans s'enchaînent ainsi et il est toujours possible de faire marche arrière pour modifier une donnée ou prendre note d'une coordonnée, d'une trajectoire. Réparties sur quatre territoires, les missions sont variées (destructions de cibles aériennes ou au sol, photographie d'installations ennemies par exemple). Mais surtout, elles sont bien plus longues et riches que celles de *F29*. Pour ce dernier, le pilote est en effet limité à un terrain de manœuvre très réduit. Résultat, une mission sur *F29* durera facilement dix fois moins longtemps que la mission équivalente sur *F19*. Cela n'aide en rien à la concentration, à la

mise en place d'une ambiance. *F19 Stealth Fighter* profite ainsi d'une option « pilote automatique » très performante. Le joueur peut très souvent lâcher les commandes de l'appareil et se pencher sur la stratégie, étudier la carte, préparer ses armes, pour reprendre le manche au bon moment et lutter avec ardeur.

Comme tous les produits Microprose, on mise à fond sur la stratégie ! *Fighter Bomber* offre une préparation et une richesse de mission légèrement inférieure à celle de *F19*. Un « plus » toutefois, vous avez ici la possibilité de mettre en place vos propres scénarios... Un atout non négligeable. En résumé, *F19* et *Fighter Bomber* sont tout deux très performants. Pour *F29 Retaliator*, de très nombreuses mais trop courtes missions ne parviennent pas toujours à mettre en place l'ambiance « war-game » de tout bon simulateur de vol.

Bugs, trucs et astuces

Dès que l'on s'intéresse à des softs de simulation complexes, les bugs sont toujours à l'ordre du jour. Pour *F29*, la version testée sur *ST* ne prenait pas en compte l'auto pilote. Pour le train d'atterrissage et les volets impossibles de les « refermer » après les avoir enclenchés ! *F19* souffre quant à lui de quelques défauts graphiques. Un exemple, lorsque l'on vole en pilotage automatique, l'avion réa-

POUR
CONSOLE
NINTENDO®

QUATRE CARTOUCHES EXPLO- SIVES !

DISPONIBLE DANS LES GRANDES SURFACES ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



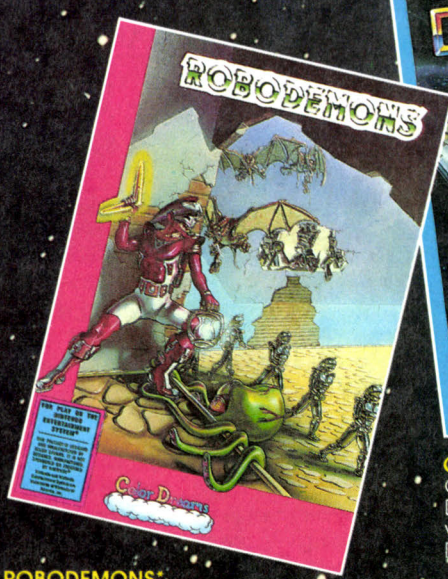
METAL FIGHTER*
Des aliens attaquent la terre.
Seul votre super robot
de combat peut sauver
l'humanité.
Que la force soit avec vous !



SILENT ASSAULT*
Des extraterrestres se sont infiltrés
dans une base militaire.
Mercenaire de choc, détruisez-les !
Huit niveaux d'action intense.



GALACTIC CRUSADER*
Galaxie en danger !
Des vaisseaux ennemis
vous ont pris pour cible.
Rétablissez l'ordre et la paix.



ROBODEMONS*
Combattez le diable
et son armée de démons.
Une descente aux enfers terrifiante !

*DISPONIBLE SUR CONSOLE NINTENDO
NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :
Tél. 33 (1) 49.78.08.08



POUR UTILISER
AVEC NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM*

Ce produit a été créé,
développé et fabriqué
par COLOR DREAMS.
Il n'a pas été créé,
développé, fabriqué, aidé,
subventionné ou soutenu
par NINTENDO®.
COLOR DREAMS n'a aucun
lien avec NINTENDO®.
NINTENDO et NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
sont des marques
déposées de NINTENDO
Co. Ltd. INSTRUCTIONS EN

git bizarrement à l'approche des montagnes. Seul *Bomber* ne m'a pas semblé comporter de bug, mais avec le temps... Pour parler enfin de quelques trucs très utiles, signalons que *F19* et *F29* se pilotent aussi bien à la souris, au joystick qu'au clavier (sur *F29*, on peut même changer de «manche» en cours de vol). *F19* profite aussi d'une option «temps accéléré» très utile. *F29* permet de positionner, sur le tableau de bord, les différents écrans de contrôle dans l'ordre que l'on désire. Très utile !

Quel simulateur acheter ?

Pour de l'arcade pure et dure, de la souplesse et le frisson du looping, *F29 Retaliator* arrive en tête de liste. En revanche, pour des missions plus stratégiques, de ces vols qui obligent tout autant à la réflexion qu'au réflexe, *F19* et *Bomber* auront votre préférence. Choisir entre les deux ? Difficile ! *Bomber* et son mode de construction, *F19* et sa stratégie hyper-développée... Mais dans un cas comme dans l'autre, vous ne serez pas déçu.

Olivier Hautefeuille

F19 Stealth Fighter

Type _____ simulateur de vol et de combats
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

Fighter Bomber Advanced

Type _____ simulateur de vol et de combats
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

F29 Retaliator

Type _____ simulateur de vol et de combats
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

Down Load

PC Engine

Shoot-them-up difficile, *Down Load* rendra fou ceux qui ne sont pas assez rapides. Les autres, en revanche, passeront avec ce jeu quelques unes des heures les plus passionnantes de leur vie...

Nec Avenue.

Les shoot-them-up de qualité sont nombreux sur la *PC Engine*, mais *Down Load* est digne de figurer parmi les meilleurs. Dès les premières secondes, on s'aperçoit que c'est un programme très

soigné. En effet, avant de commencer le combat, on a droit à l'exposition du scénario avec de très agréables séquences animées. Ce type de présentation est habituel sur *CD ROM*, mais on est sur-

pris que les programmeurs aient trouvé la place de le faire tenir sur une carte. C'est beau, mais il faut reconnaître qu'il est plutôt difficile de saisir les subtilités du scénario, dans les mesures où les textes sont en japonais. Mais ce n'est qu'un détail, qu'importe le scénario pourvu que l'on ait l'ivresse du combat et de ce côté-là il n'y a rien à redire. Avant tout, vous passerez par l'armurerie afin de choisir les deux armes que vous désirez utiliser. Cela est important, car il n'est plus possible d'en



La photo ne rend pas la rapidité sidérante.



Il faut s'accrocher pour en venir à bout.



La qualité graphique de *Down Load* est signée *PC Engine*. La *Mégarive* ne fait pas mieux !



Un mode multiplan pour de bons effets 3D.

changer au cours d'un niveau. Ensuite, vous partez affronter l'ennemi, en survolant une route aux commandes d'une sorte de moto de l'espace. Des appareils surgissent derrière vous, tandis que des motos vous attaquent de front et très vite les tirs ennemis traversent l'écran en tous sens.

Tout cela se déroule à une vitesse infernale et il faut posséder des réflexes à toute épreuve pour tenir le coup ; c'est là toute la difficulté. Votre niveau d'énergie baisse chaque fois que vous êtes touché et il suffit de quelques tirs au but pour que votre engin explose.

Les habitués des salles d'arcade vont se régaler, mais les joueurs moins expérimentés risquent une

UNREAL

“Meilleur jeu d’arcade sur Amiga.” GEN 4

LAISSEZ-VOUS ENVOÛTER PAR CE MONDE
IRREEL ET TERRIBLEMENT BEAU.
UNREAL !

Disponible dans les ENAC et dans les meilleurs points de vente.



“Une ambiance sonore (et laquelle ! Gargouillis d’eau, cris d’animaux, souffles de vent, etc...) extrêmement prenante.”

MICRONEWS



“La rapidité de l’animation est tout simplement incroyable”

“Meilleure animation 3D sprites jamais réalisée à ce jour.”

GEN4



“Ce sont les petits détails visuels ou sonores qui arrivent à rendre UNREAL vraiment attrayant, comme les éclaboussures de l’eau, les glaçons à la dérive qui penchent sous le poids du héros ou les glissades sur les pentes neigeuses...”

JOYSTICK



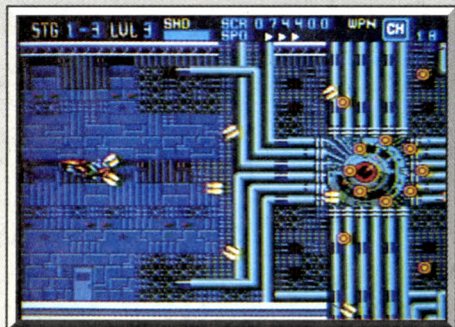
UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél. (1) 48 57 65 62

Shadow Warriors

crise de nerfs avec ce programme dantesque. Dans les premiers secteurs, on est surpris par la vitesse à laquelle se déroule l'action. Le rythme se ralentit dans d'autres secteurs, mais il n'est pas question d'en profiter pour souffler un peu, car les ennemis sont beaucoup plus nombreux et encore plus agressifs.

Down Load possède les qualités qui font les bons shoot-them-up : une excellente jouabilité alliée à une solide réalisation. Les graphismes sont



Excellente jouabilité, solide réalisation.

agréables, avec des décors variés, mais c'est l'animation qui est la plus surprenante. On appréciera particulièrement le remarquable scrolling différentiel. Down Load est le shoot-them-up le plus excitant que l'on ait vu sur la PC Engine depuis quelques mois. Il faut absolument s'accrocher pour venir à bout de chaque secteur. Heureusement, une option continue évite de tout recommencer depuis le début sans cela la progression serait presque impossible. De plus, chaque fois que vous venez à bout d'un niveau (qui se compose de plusieurs secteurs), vous obtenez un code permettant d'accéder directement au niveau suivant. Un programme efficace.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	shoot-them-up
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★★★
Prix	_____	D

Avis

Les shoot-them-up se ramassent à la pelle sur NEC. D'où la réaction blasée du testeur de ces produits de série, bien réalisés certes, mais dénués de personnalité. C'est dire mon manque d'enthousiasme lorsque j'ai reçu Down Load. Pourtant, deux heures après, j'étais toujours en train de tenter de passer au niveau suivant. Grâce à son ambiance, ses dessins animés (dignes du CD ROM) et à son action ultra-rapide, ce programme est un des grands shoot-them-up de la NEC PC Engine. Je ne peux que vous le recommander chaudement.

Olivier Scamps

Voici un bon shoot-them-up, classique, mais qui profite d'un graphisme agréable et surtout d'un mode multiplan qui met en place une superbe ambiance 3D. Down Load devrait séduire les passionnés. Mais je préfère quand même Thunder Force III, Hit de ce même numéro.

Olivier Hautefeuille

Amiga

Trop dur pour un seul joueur, Shadow Warriors devient excellent lorsqu'on joue à deux. Cela dit, se battre à main nue contre des adversaires armés de troncs d'arbres n'est pas une sinécure !

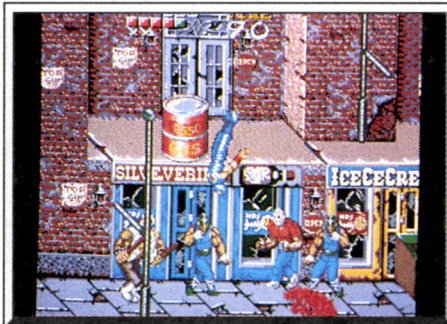
Ocean.

Ocean nous propose la conversion d'un jeu d'arcade de Tecmo qui s'inscrit dans la lignée de Double Dragon et de Dragon Ninja. Cette « baston » urbaine oppose les deux derniers shadow warriors aux puissances du mal. Heureusement que vous êtes les détenteurs des anciennes techniques de combat, car les coups vont pleuvoir. L'action commence dans les rues d'une grande ville américaine et, dès les premières secondes de jeu, vous êtes entouré par quatre malabars. Vous lancez quelques coups de pieds qui font des ravages chez vos agresseurs, mais l'un d'entre eux vous projette dans les airs d'un seul coup de poing. Il va falloir se méfier car vos adversaires sont particulièrement soumoïs.

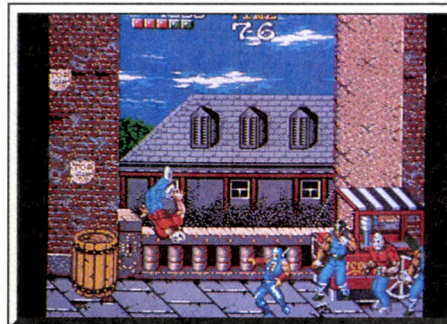
A ce niveau, ils sont bien plus intelligents que ceux des autres programmes de ce type. Pas moyen de les affronter un par un, ce qui est plus réaliste, mais aussi bien plus difficile à gérer. Si vous jouez à deux, vous pourrez faire face en vous épaulant, mais si vous êtes seul, vous allez passer un mauvais quart d'heure. Il y a bien une solution qui consiste à vous placer dans un endroit où vous pouvez vous adosser à un mur. Dans ce cas, il ne vous reste plus qu'à attendre tranquillement que vos adversaires se présentent un par un, pour les massacrer. Seulement voilà, si cette technique est vraiment efficace, elle présente l'inconvénient d'être assez lente. Or, le temps vous est compté, et vous perdez une vie chaque fois que le compteur re-



Le temps vous est compté pour éliminer ceux qui vous empêchent d'accéder au niveau supérieur.



A deux, cela va tout de suite mieux.



Des adversaires particulièrement intelligents.

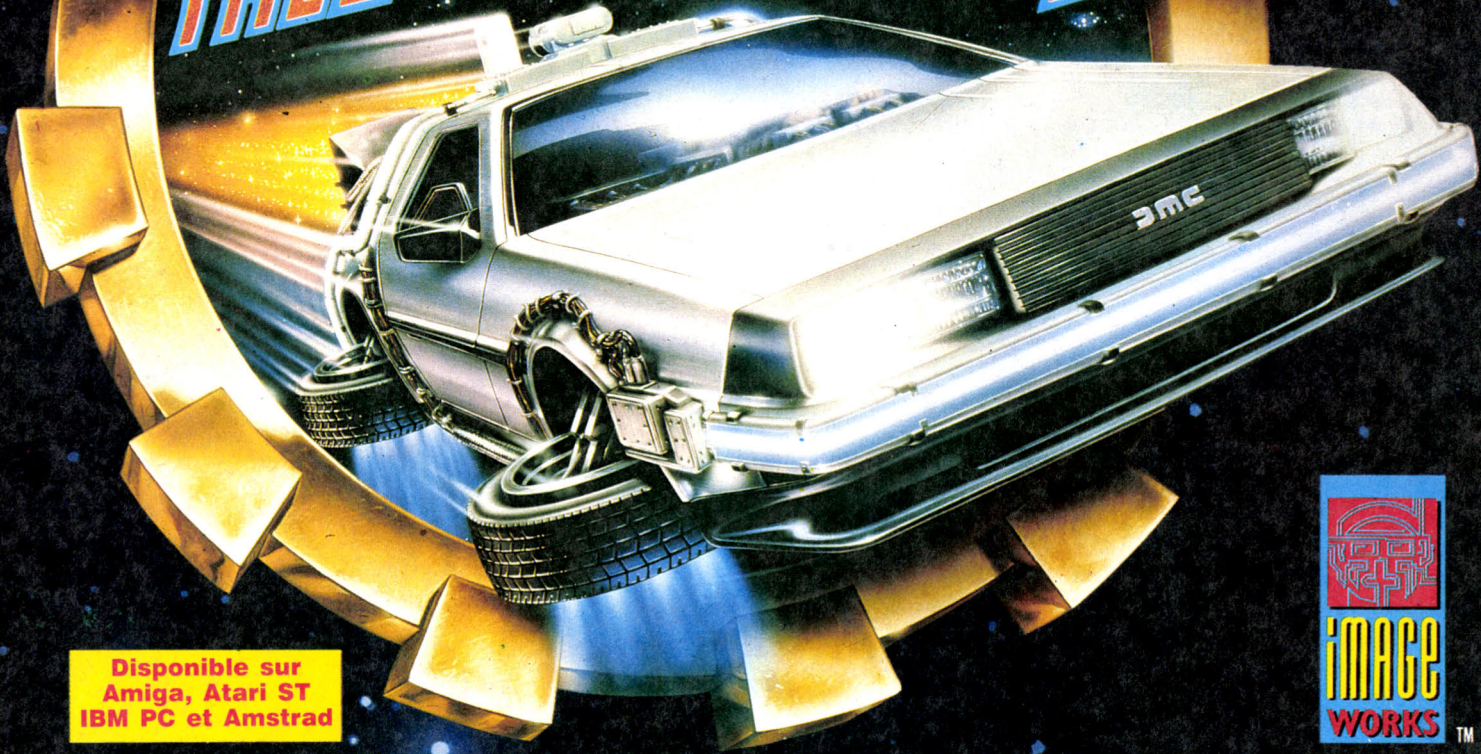
TRES BIENTOT...

Distribué par

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS

BACK TO THE FUTURE II PART II



Disponible sur
Amiga, Atari ST
IBM PC et Amstrad



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



© 1990 MIRRORSOFT LTD © 1989 UCS & Amblin

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 SCREENSHOTS:

Atari ST

4 & 5 Courtesy of MCA

tombe à zéro. Vous n'avez donc pas le choix, il faut par conséquent prendre des risques et avancer coûte que coûte.

Shadow Warriors n'est pas un jeu de combat sophistiqué qui offre une large panoplie de coups, mais un jeu d'arcade très simple de maniement. Votre ninja exécute bien différents mouvements d'attaque, mais ceux-ci sont sélectionnés de manière alléatoire par l'ordinateur. En revanche, vous avez la possibilité d'exécuter des sauts impressionnants et de passer à l'étage supérieur d'un seul bond. Mais la seule véritable nouveauté de ce programme est la possibilité de s'accrocher à une

un hit ; seul, c'est un programme particulièrement frustrant. Alors si vous avez fréquemment l'occasion de jouer avec des copains, n'hésitez pas. Sinon, mieux vaut en rester à *Double Dragon II* et *Vigilante* qui sont bien plus jouables.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade
 Intérêt _____ 16 (pour 2 joueurs)
 Graphisme _____ ★★★★★★
 Animation _____ ★★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★★
 Prix _____ C



Un niveau de difficulté égal au jeu d'arcade.

barre afin de lancer de grands coups de pieds à vos adversaires, ce qui est fort plaisant. D'autre part, vous pouvez vous abriter derrière différents objets, comme une cabine téléphonique ou un baril. Si ces objets sont détruits au cours de la lutte, ils laissent apparaître des icônes fort utiles. La plupart remontent votre niveau d'énergie, mais l'une d'elles vous procure une épée qui permet de faire un carnage. Mais cela ne dure qu'un temps et il faut bien vite reprendre le combat à mains nues, tandis que certains ennemis utilisent des troncs d'arbres pour vous assommer.

Cette conversion est particulièrement fidèle au jeu



Prendre des risques et avancer coûte que coûte.

d'arcade et graphisme et animation sont très réussis. *Shadow Warriors* est très représentatif du style Ocean : réalisation soignée, mais jouabilité limitée. Le niveau de difficulté est le même que celui du jeu d'arcade, ce qui n'est pas un mince challenge. Il est difficile de porter un jugement précis sur ce programme, car il ne présente pas le même intérêt seul ou à deux. Au même titre que d'autres programmes, comme *Blood Money*, *Operation Thunderbolt* et bien d'autres, la difficulté de *Shadow Warriors* est étudiée pour deux joueurs. Seul, vous allez en prendre plein la tête. C'est déjà un exploit de parvenir à passer le premier niveau, pour un seul joueur. Pour être précis, à deux, c'est

Venus

AMIGA

Dire de *Venus* qu'il sort de l'ordinaire sous le seul prétexte que vous pilotez un insecte au lieu d'un vaisseau spatial peut sembler exagéré. A.H.L. pourtant, défend son point de vue avec des arguments intéressants...

Gremlin. Programmation : George Allan ; graphisme : Greggs et Berni.

Le scénario de ce jeu semble tout droit sorti des cauchemars d'un militant écologiste. La pollution a fait disparaître tous les insectes de la surface de la planète. Afin de redresser la situation, des savants sont parvenus à créer de nouvelles races d'in-

sectes, mais cette tentative tourne vite à la catastrophe car un virus inconnu transforme ces créatures en tueurs impitoyables. Alors on crée un super-insecte nommé *Venus*, qui est chargé d'éliminer les insectes mutants.

Venus est un shoot-them-up à scrolling horizontal qui sort de l'ordinaire, car vous conviendrez qu'il est bien plus rare de guider un insecte que de piloter un vaisseau spatial.

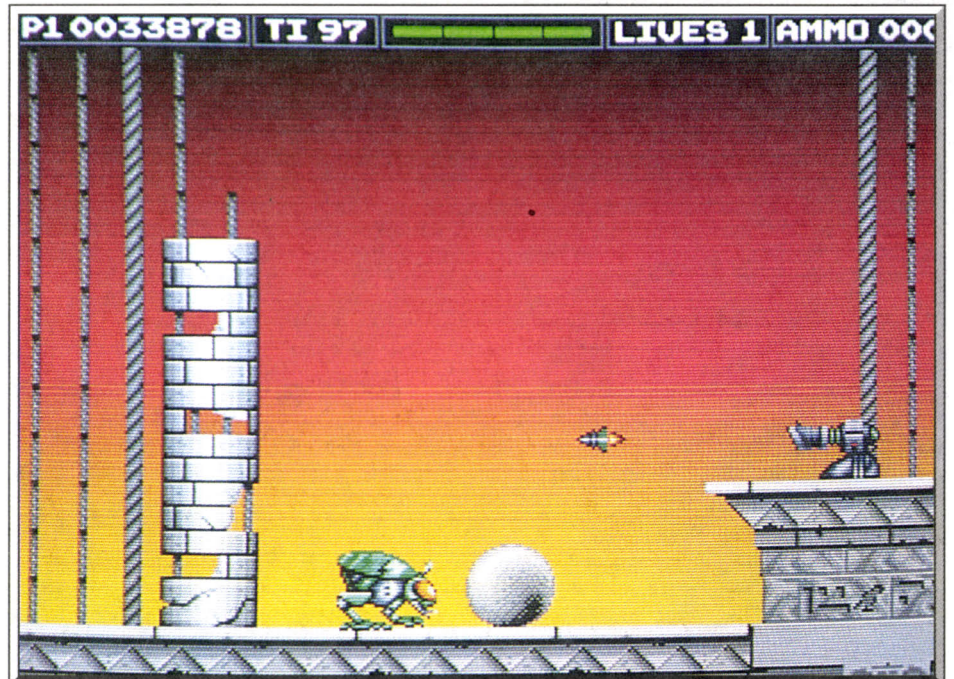
Cette idée originale n'est pas un simple gadget, elle apporte d'intéressantes innovations. En effet, non seulement votre insecte saute, mais il peut également se déplacer sur le plafond. Dans ce cas,



Marcher au plafond inverse les commandes.



Gremlin retrouve des jeux de bon niveau.



Un super insecte, *Venus*, va tenter d'enrayer l'invasion de mutants impitoyables.

Battle Masters™

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Distribué par

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS

**MOMENTS DE MISÈRE,
MOMENTS DE DOULEUR...**

"Voici venir du Sud un héros qui est prêt à combattre les quatre rois de cette terre ravagée et destabilisée par les conflits. Mais parmi les carnages et la magie, le choc des boucliers et la lueur de l'acier, on sèmera les graines de la paix. Quand la guerre sera finie, une ère nouvelle verra le jour..."

Depuis la nuit des temps, le lutin, l'homme et le nain ont toujours été en guerre. La région, vaste étendue déserte et sauvage, est empestée par la mort et les ruines.

Mais un philosophe a prédit que les combats prendront fin lorsque les couronnes des quatre rois se trouveront dans la Tour. BATTLE MASTER transporte l'aventure fantastique d'arcade dans des dimensions totalement nouvelles et incroyables.

Survivez à la rencontre de monstres féroces, négociez pour créer votre propre armée et devenez Maître Magicien.

Caractérisé par ses cartes géographiques très détaillées, rempli de mystères, dragons et potions, et incorporant des stratégies de combat uniques, BATTLE MASTER vous propose le tout dernier défi.

La guerre est mère de nombreux héros, mais BATTLE MASTER est unique !



Disponible sur
**AMIGA, ATARI ST
IBM PC et
COMPATIBLES**

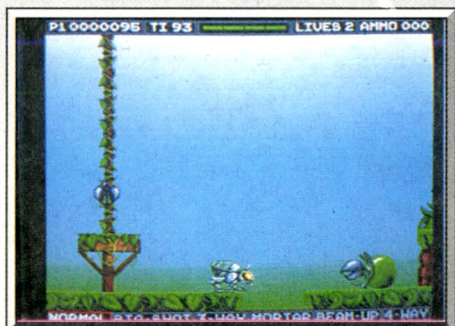
PS

les commandes sont en partie inversées, ce qui est très stimulant. Cependant, à l'instar de votre vaisseau habituel, l'insecte récupère diverses armes supplémentaires en abattant certains adversaires. On ramasse également des munitions, des boucliers protecteurs ou des cœurs qui remontent votre niveau d'énergie. Mais attention, certaines icônes ont un effet négatif, comme celle qui inverse vos commandes pendant quelques instants. Il faut rester sur vos gardes et faire attention où on met les pattes, mais ne traînez pas car le temps vous est compté. Venus offre un challenge de taille : dix mondes

Venus présente de beaux graphismes, de superbes couleurs. L'animation est également très réussie et les commandes sont assez souples. Toutes ces qualités font que l'on se prend tout de suite au jeu, d'autant plus qu'une bonne jouabilité vous permet de progresser assez rapidement dans les niveaux. Et pour faire bonne mesure, on a le plaisir de découvrir de temps à autre des salles secrètes qui renferment des bonus. Gremlin con-



Des salles secrètes renferment des bonus.



Couleurs et graphismes très réussis.



L'obstacle restera-t-il de glace (ah ah ah!) ?



Des codes vous évitent de tout recommencer.



L'insecte récupère des armes supplémentaires.



La difficulté croît régulièrement.

ferme son renouveau en nous offrant ce shoot-them-up pas comme les autres. Descendez donc de votre vaisseau spatial, le temps d'une guerre contre les insectes mutants.

Alain Huyghues-Lacour

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

The Plague

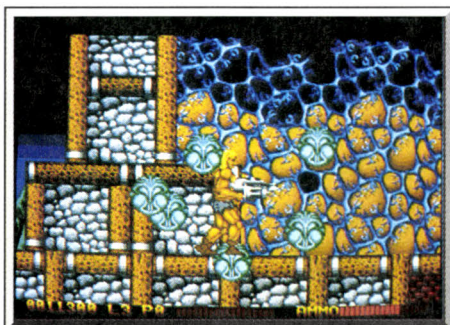
AMIGA

Beat-them-all classique, The Plague ne se contente pas d'exiger des joueurs une capacité de tir tous azimuts : il leur faut également faire preuve d'astuce pour se placer aux endroits stratégiques au bon moment. Rançon de cette conception : certaines étapes sont bien trop faciles et répétitives pour qui a compris la technique !

Innerprise Software. Programme et graphisme : Mark Langerak ; musique et bruitages : Ron Klaren et Yvo Zoer.

Alors qu'ils travaillaient à des recherches génétiques, les savants de votre planète ont engendré un univers de cauchemar. Des créatures dégénérées peuplent désormais les alentours de la base.

Votre mission : les anéantir pour sauver l'univers ! Ce scénario donne naissance à un beat-them-all classique mais suffisamment bien conçu techniquement pour qu'il passionne l'amateur.



Des créatures dégénérées peuplent votre base.



Votre mission : les anéantir impitoyablement.

comportant cinq niveaux chacun. De plus, chaque fois que vous venez à bout d'un monde, vous passez à un tableau de bonus qui ne manque pas non plus d'intérêt. Bien sûr, les mondes vont en ordre de difficulté croissante et si l'on vient à bout du premier sans trop de problèmes, les choses se compliquent nettement par la suite. Heureusement, dès que vous atteignez un nouveau monde, vous obtenez un code vous permettant de rejouer à partir de ce point. Cette formule est très appréciable car, dans le cas contraire, on se sent souvent frustré par tous ces programmes dont on ne verra jamais les derniers niveaux.

Pour répondre aux challenges que se fixent les utilisateurs de micro-informatique, il fallait une machine performante, fiable au prix attrayant. Cet ordinateur, **AZ COMPUTER** ne l'a trouvé nulle part ; il en a donc confié la réalisation à une société entièrement française : **V/TECH**.

Le respect d'un cahier des charges rigoureux combiné à un très important effort industriel ont abouti à cette véritable plate-forme informatique professionnelle, prête à toutes les utilisations et à toutes les évolutions. Fruit de la technologie **V/TECH** et de la performance financière de **AZ COMPUTER**, cet ordinateur constitue certainement la meilleure solution **Qualité/Performance/Prix**.

SPECIAL 286 couleur



CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

- Boîtier universel dessiné en France ● Carte mère 80286 / 12 Mhz. avec 1 Mo de RAM extensible ● Lecteur de disquettes 5"1/4 - 1,2 Mo ou 3"1/2 - 1,44 Mo au choix ● Sortie imprimante parallèle et port série ● Carte et moniteur COULEUR 14" haute résolution VGA ● Clavier 102 touches ● Manuel et DOS ● Disque dur 20 Mo (Option professionnel : Disque dur 40 Mo en remplacement du DD 20 Mo : 1 490,00 F) ●



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

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

AZ COMPUTER ST-LAZARE
58, rue de Rome - 75008 PARIS
Tél. : 43 87 28 67

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

AZ COMPUTER LYON
70/72, av. Jean-Jaurès 69007 LYON
Tél. : 78 72 21 10

AZ COMPUTER TOULOUSE
Tél. : 61 92 59 08

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

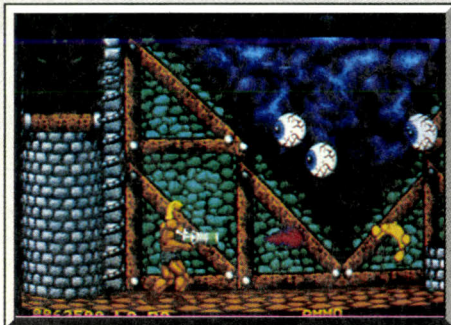
AZ COMPUTER MONTPARNASSE
69, rue de Vaugirard 75006 PARIS
Tél. : 45 44 86 45

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

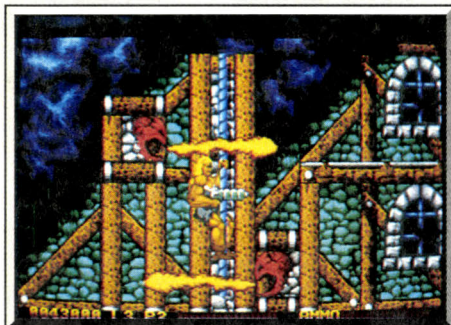
AZ COMPUTER BORDEAUX
15, rue St-Rémi
33000 BORDEAUX
Tél. : 56 51 00 25

Après une introduction magnifique, surtout pour la bande son qui l'accompagne, votre héros apparaît sur le premier tableau de programme. De grande taille, le personnage principal est bien dessiné et tous ses mouvements développent des animations fluides et réalistes.

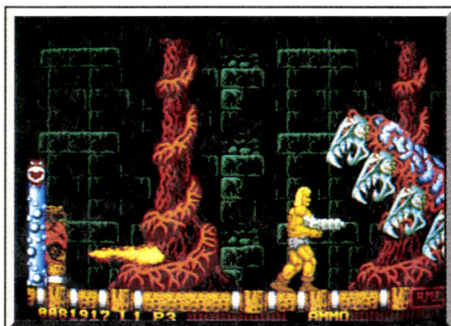
The Plague s'ouvre sur un scrolling sans heurt. Le paysage que l'on découvre tout au long du jeu est assez varié. Il ne se développe cependant que



Des projectiles assez sympathiques.



Les déplacements sont souples et fluides.

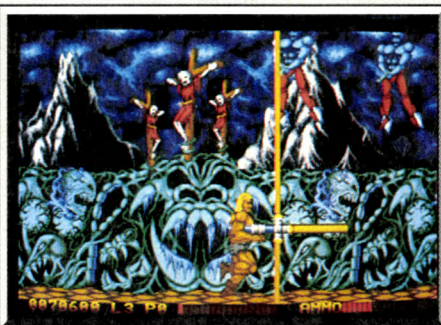


Il faut trouver la bonne tactique.

dans l'horizontal. Bien que le joueur utilise de nombreuses plates-formes, il n'y a pas de scrolling vertical, ni de juxtaposition de plans, comme il est de coutume dans bien des hits du genre. Classique donc, ce paysage est le terrain d'action de monstres qui sont en revanche, multiples et variés. Là encore, tous les sprites ont, comme votre personnage, des déplacements souples et fluides. Côté bruitages, l'ensemble est assez simple, même si certains moments de l'action sont très bien mis en valeur (explosions multiples, bruits de tonnerre, etc.). Reste, enfin, la maniabilité du soft. Votre personnage se tourne très rapidement sur la droite ou sur la gauche. Mais il



Pas de scrollings verticaux ni de déplacements de plans : cela bride un peu l'intérêt.



Chaque créature a des réflexes particuliers.

vous est impossible de le diriger lorsqu'il est en l'air, pour mieux viser son point de chute, pour orienter un tir, etc.

Côté stratégie, les concepteurs de cette partie ont, avant tout, misé sur la coordination des mouvements, des actions, plutôt que sur l'action pure et dure. Pour chaque vague d'ennemis, une seule stratégie permet de détruire l'adversaire sans perdre un seul point de vie. Il faut soit découvrir le bon emplacement face à l'ennemi (notamment dans le cas des redoutables gardiens de fin de niveau), soit adopter une trajectoire minutée avec le plus grand soin.

Beaucoup de plates-formes et d'élévateurs vous obligeront ainsi à une partie de « joystick-précision » d'enfer. Personnellement, j'apprécie beaucoup ce genre de lutte, plus en fait que le tir à gogo, le tir automatique à fond les manettes. Mais certaines étapes sont bien trop faciles et répétitives, pour qui a compris la technique ! En ce qui concerne l'armement, vous possédez en début de jeu une simple mitrailleuse, aux munitions illimitées. Le joueur collectera ensuite une « méga bombe » puis des lasers à triples tirs.

Un arsenal assez simpliste, mais ce n'est jamais gênant. En effet, il est possible d'éliminer presque tous les ennemis avec la simple mitrailleuse, pour peu que l'on connaisse les réflexes de chaque



Toutes les armes sont déclenchées au joystick.

créature, ses déplacements ainsi que ses points faibles.

Un atout enfin, toujours en ce qui concerne les armes, celles-ci sont toutes déclenchées au joystick. Gâchette pour la mitrailleuse, gâchette maintenue enfoncée pour le tir puissant, jusqu'à la « méga bombe » qui se lance soit au clavier, soit par un rapide mouvement « gauche-droite » du joystick. L'utilisation des armes est, dans l'ensemble, très maniable.

The Plague répond finalement aux deux critères suivants : simplicité et efficacité. Techniquement réussie, « intelligente » puisqu'elle ne s'appuie pas uniquement sur le tir à répétition, la partie séduira les passionnés du genre.

Une dernière remarque, le programme offre un mode Jeu continu de trois parties (merci !) et aussi la possibilité, pour le meilleur du high score, d'entrer le label de son joueur. Ce label sera dessiné à l'écran avec la souris, et réapparaîtra au milieu du troisième niveau du programme !

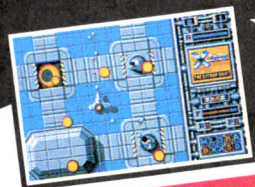
Olivier Hautefeuille

Type	_____	beat-them-all
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitages	_____	★★★★
Prix	_____	B

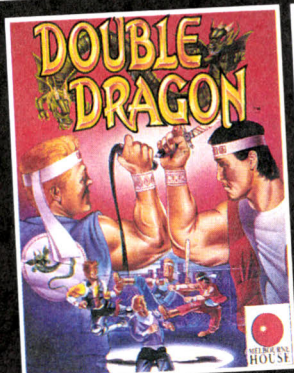
DEMENT!



DOUBLE DRAGON



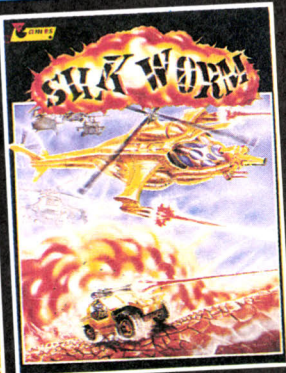
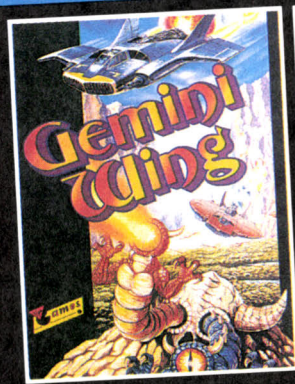
XENON



100% ACTION!

edition **NE**

FOUR FANTASTIC GAMES ON ONE UNIQUE COMPILATION!



A CLASSIC COLLECTION OF TOP TEN SMASHES



GEMINI WING



SILKWORM

buy it now!

EDITION ONE regroupe 4 fabuleux jeux d'action : DOUBLE DRAGON, sans doute le meilleur jeu d'arts martiaux de la planète ; SILKWORM, une des plus extraordinaires conversions d'arcade jamais réalisée ; GEMINI WINGS, un shoot'em up ultra rapide et XENON, le jeu d'arcade/action qui a fait le succès des BITMAP BROTHERS. DISPONIBLE SUR AMSTRAD 464, 6128 - ATARI ST/STE ET AMIGA

VIRGIN MASTERTRONIC - SFMI - BP 114 - 06561 VALBONNE - Tél. : (1) 43 35 06 75

GEMINI WING TECMO 1988 1989 Virgin Mastertronic Ltd Produced by THE SALES CURVE LTD for VIRGIN MASTERTRONIC LTD. Coding by IMAGITEC DESIGN • SILKWORM Programmed by Random Access Produced



ROLLING SOFTS

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

■ Blue Angels

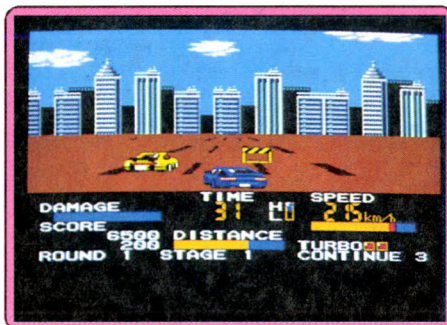
Amiga, disquette Accolade

Après avoir connu les voluptés du combat aérien avec *Falcon* ou *Bomber*, voici les hallucinantes figures de la voltige aérienne qui sont désormais à votre portée. Ce logiciel se propose en effet de faire de vous un membre de la plus fameuse escadrille acrobatique d'aviateurs américains : les *Blues Angels*. Aux commandes de votre F/A-18, vous devez effectuer avec les membres de votre escadrille, les figures acrobatiques, les plus audacieuses possibles. Les *Diamond Rolls* et autres fleurs de lis n'auront désormais plus de secrets pour vous.

Pour vous préparer à l'exhibition aérienne, vous disposez d'un simulateur de vol qui permet d'acquérir les bons réflexes et une représentation spatiale adéquate. Les gra-

ment pas le poids à côté, surtout en ce qui concerne la rapidité de l'animation. Emporités par la vitesse, il n'est pas toujours facile de percuter l'autre véhicule, mais on y arrive grâce aux commandes aussi souples que précises. Incontournable.

Alain Huyghues-Lacour

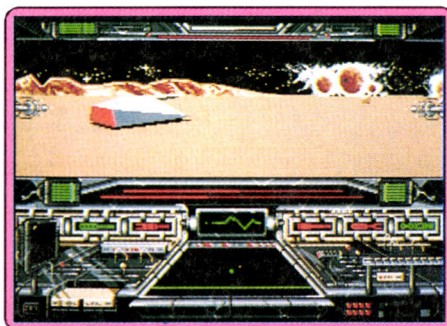


Type _____ arcade
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ D

★ Dark Sat

Atari ST, disquette Loriciel

La planète Xerus est la proie d'un redoutable envahisseur. Tous ses habitants se sont réfugiés dans des bases souterraines



où ils attendent votre aide. Dans un engin blindé, armé de lasers, boucliers énergétiques et missiles, vous allez repérer ces bases sur la carte, puis vous y rendre en détruisant, au passage, le plus grand nombre de vaisseaux ennemis.

Dark Sat est simple. Le maniement du blindé ne compte que les marches avant et arrière et le contrôle de la direction. A cela s'ajoutent le choix des armes ainsi que le repérage radar de l'ennemi. La stratégie concerne la reconnaissance des ennemis (certains sont plus puissants que d'autres, il vaut mieux les contourner que les atta-

quer...) et la collecte d'énergie et d'armes dans les bases.

Face à cette simplicité stratégique, l'action n'offre guère plus de richesse. Le décor est élémentaire et seule la représentation 3D des adversaires mérite votre attention. Le dosage de la difficulté passe par le choix de vos ennemis. Le joueur peut en effet combattre jusqu'à quatre espèces d'envahisseurs, de plus en plus puissants. Moyen à tous les niveaux, qu'il s'agisse des graphismes, des bruitages ou de l'intérêt du jeu, ce soft n'atteint pas le rang des « incontournables ». A voir si l'on aime vraiment les jeux de combat 3D simple et faciles à prendre en main (notice en français).

Olivier Hautefeuille

Type _____ action 3D/stratégie
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitages _____ ★★
Prix _____ B

★ Dondokodon

PC Engine, carte Taito

Armé d'un lourd marteau, vous devez vous débarrasser des champignons qui vous agressent sans relâche. Vous les assommez avant de les projeter à travers l'écran, sans oublier de ramasser les nombreux bonus qui apparaissent régulièrement. Il est possible de jouer à deux.

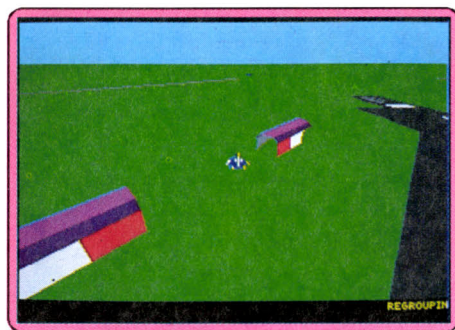
Pour réaliser ce jeu de tableaux, Taito s'est



inspiré de *Bubble Bobble*, un de ses grands succès d'arcade. Chaque nouveau tableau pose des problèmes différents, ce qui relance bien l'intérêt de jeu et l'action est très rapide. Ce n'est pas le type qui plaît à tout le monde, mais les fans de *Bubble Bobble* seront ravis.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ action
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitages _____ ★★
Prix _____ D



phismes sont en 3D surfaces pleines, mais la gestion des nombreux avions et d'objets au sol est au détriment de la vitesse d'animation saccadée par moment. Malgré tout, la simulation est prenante, surtout grâce aux multiples modes de visualisation de l'escadrille. Il est dommage que les auteurs n'aient pas introduit un mode pour ordinateur en réseau afin de faire des figures acrobatiques entre copains.

Eric Caberia

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

★ Chase HQ

Console Sega, cartouche Taito

Tout le monde connaît le principe de ce succès d'arcade, dans lequel vous poursuivez de dangereux criminels au volant d'une voiture de police. Pour son premier programme sur cette console, Taito a particulièrement soigné cette conversion. *Battle Outrun* (un clone de *Chase HQ*) ne fait vrai-

★ Extase

Atari ST, disquette Cryo

Vous devez bricoler un circuit électrique de manière à réactiver les fonctions vitales d'un androïde. Mais il faut faire vite, car vous êtes en compétition avec un autre joueur, ou bien avec l'ordinateur. Actionnez les aiguillages, changez les fusibles et détruisez les virus : bonjour le stress !

Ce jeu a un inconvénient : le principe est délicat à assimiler. Mais cela en vaut la peine, car c'est un jeu très prenant, moins

tourne la balle, zones mortelles ou adversaires... Très simple dans son maniement, *Pop Up* fait tout autant appel aux réflexes qu'à la logique. Pour chaque tableau, seul un itinéraire précis et bien pensé vous mènera à l'étape suivante. Graphismes simples mais colorés, bruitages bapiens, animation correcte, voici un bon petit jeu d'action/réflexion qui se double en plus d'un éditeur de tableau. Sympa, plus original que bon nombre de ses confrères, *Pop Up* n'est pourtant pas le *Skweek* du siècle ! A voir si l'on a les moyens.

Olivier Hautefeuille

Type	action/réflexion
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	B

★ Colossus Chess X

PC CGA, EGA, disquette CDS

Voici sans aucun doute l'un des meilleurs simulateurs d'échecs disponibles à ce jour sur PC. *Colossus Chess X* allie un nombre d'options très étendu à une puissance de jeu qu'apprécieront les joueurs de haut niveau. Le confort d'utilisation de ce programme passe par la sélection de la vision du damier (2D/3D), le choix entre quatre types de pièces, cinq langues différentes et bien sûr la richesse de ses menus déroulants. Jeu en aveugle, retour en arrière, problèmes spéciaux, etc..., difficile de mettre en échec *Colossus Chess X*. J'ai personnellement regretté que le soft ne soit pas développé en VGA et que l'utilisation

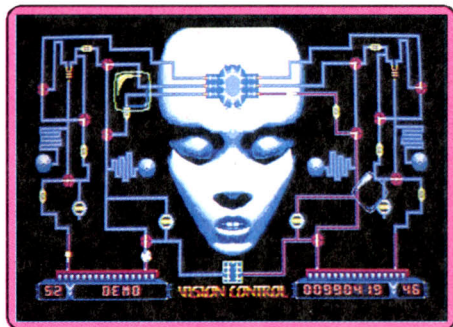
■ Lost Dutchman Mine

Amiga, disquette Magnetic Images

Lost Dutchman Mine vous invite à partager les joies et les vicissitudes d'un chercheur d'or. Vous devrez apprendre à gérer nourriture et boisson, et acquérir dans un premier temps le matériel nécessaire pour pêcher et tamiser l'or. Avec l'argent gagné, il sera possible d'acheter des mules et de compléter votre équipement pour aller explorer les mines à la recherche des cartes du trésor perdu.

L'intérêt principal de ce jeu tient à la variété du scénario et à la gestion rigoureuse indispensables pour gagner. Les différents événements extérieurs (attaque des Indiens ou des bandits, redoutable partie de poker contre le joueur du saloon) et l'aspect aventure à la recherche des cartes en font un jeu prenant dont il est difficile de se détacher. La réalisation d'ensemble, sans être exceptionnelle, reste cependant agréable.

Jacques Harbonn

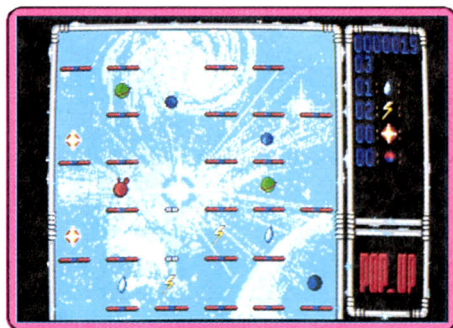


complexe qu'il ne le paraît. Un programme très original qui fait autant appel à la réflexion qu'aux réflexes.

Alain Huyghues-Lacour

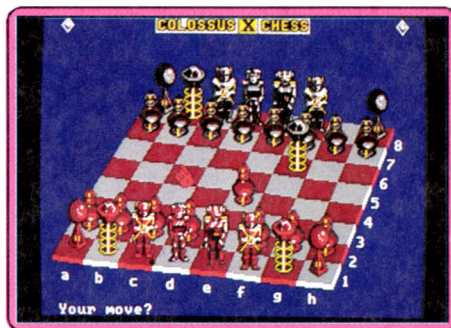
Type	réflexion/action
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

■ Pop Up



PC CGA, EGA, disquette Infogrames

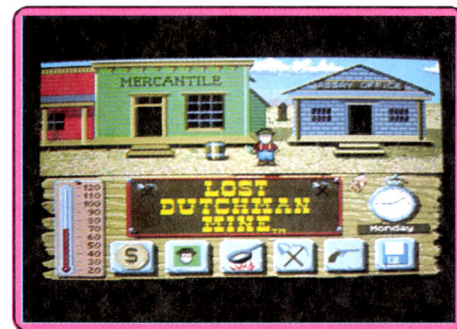
Pop Up est une petite boule qui saute sur des plates-formes. Si l'on pousse le joystick à gauche, elle bondit sur le côté. Une pression sur la gâchette déclenche en plus un saut plus vigoureux qui permet d'atteindre des plates-formes surélevées. Le but de votre mission est de collecter divers éléments disposés sur un labyrinthe d'échelles. Mais il faut aussi prendre garde aux éléments spéciaux, plates-formes qui se détruisent après un rebond, mur qui dé-



de la souris mette en évidence quelques bugs (bouton gauche inactif ?!). A noter enfin que ce soft est accompagné d'une notice très claire rédigée en français. Un très bon investissement (voir test des versions *ST* et *Amiga* dans le n° 69 et surtout le *Challenge* dans le n° 64.

Olivier Hautefeuille

Type	échecs
Intérêt	17
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitages	★★
Prix	D



Type	stratégie/aventure/action
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	★★★★★C

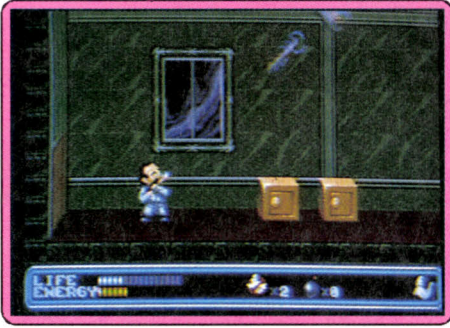
■ Ghostbusters

Megadrive, cartouche Sega

Fantômes, ectoplasmes et succubes se répandent une fois de plus dans New York, qui appelle-t-on ? SOS Fantômes bien sûr. Sélectionnez le *ghostbuster* de votre choix et partez nettoyer l'une des maisons hantées. Vous pouvez opérer dans l'ordre qui vous convient, mais il est préférable d'attendre de posséder les meilleurs équipement avant de vous attaquer aux immeubles les plus dangereux.

Ce quatrième jeu inspiré par les *Ghostbusters* est de loin le meilleur. Mi-shoot-them-up, mi-jeu de plates-formes, *Ghostbusters* séduit par son humour délirant et par la qualité de sa réalisation. Les différents immeubles sont très vastes et ils vous réservent bien des surprises : tantôt un énorme bras surgit d'un mur pour vous

ROLLING SOFTS

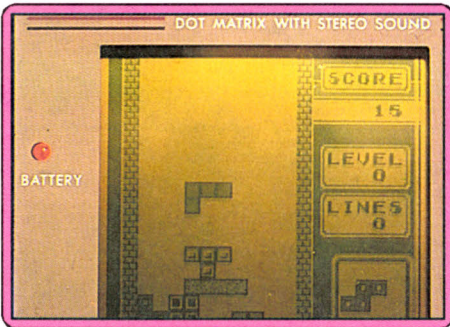


frapper, tantôt le géant marshmallow vous surveille depuis une fenêtre. Un régal.
Alain Huyghues-Lacour

Type _____ action
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ D

★ Tetris

Game Boy, cartouche Nintendo



Tetris est le type de programme qui se prête bien à une conversion sur console portable. L'absence de couleurs ne pose pas de problème dans le cas de ce jeu qui ne prétend aucunement être spectaculaire. Cette version comporte les variantes avec handicap (des pièces disposées plus ou moins haut dès le début du jeu) ainsi que différents niveaux de difficulté. Ce grand classique dont on ne se lasse pas justifierait à lui seul l'achat d'un Game Boy et nul doute qu'il fera bientôt son apparition dans les transports en commun. A consommer avec modération... si possible!
Alain Huyghues-Lacour

Type _____ action/réflexion
Intérêt _____ 19
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

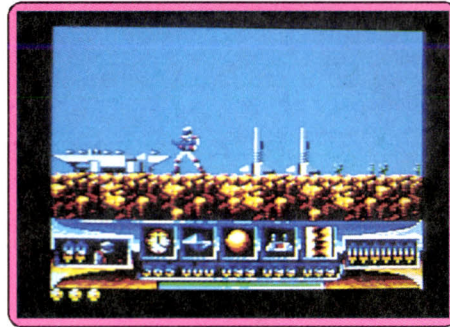
★ Turrigan

CPC, disquette Rainbow Arts

Dans ce jeu qui s'inspire de *Metroid* sur Nintendo, vous devez explorer de vastes secteurs truffés de pièges et peuplés de

nombreux agresseurs. Heureusement, vous disposez de toute une panoplie d'armes et vous pouvez même vous transformer en toupie pour affronter les moments difficiles.

Après l'excellente version sur Amiga, on pouvait penser que ce jeu perdrait beaucoup de son intérêt sur CPC. Mais ce jeu de plates-formes/shoot-them-up est une réussite totale, tant en ce qui concerne l'intérêt de jeu que la réalisation. On savait que les programmeurs de Rainbow Arts étaient très forts sur Amiga, mais on a la



surprise de découvrir qu'ils sont aussi à l'aise sur CPC. *Turrigan* figure parmi les plus grands jeux d'action sur CPC.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ plates-formes
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

Done Sport



NEC Coregrafx, carte Naxat

Ce soft s'inspire du traditionnel jeu de balle au prisonnier. Sous divers cieux, deux équipes cherchent à « décimer » l'autre camp. Pour cela, un seul moyen : toucher les personnages adverses avec un ballon. La possibilité d'intercepter la balle (attention au timing!), de faire des passes et la présence de co-équipiers sur les ailes permettent d'effectuer des combinaisons stratégiques. Des shoots fulgurants sont également au programme. Rapide, jouable et doté d'une réalisation typiquement japo-

naise, *Done Sport* est un logiciel très accrocheur. Les parties sont délirantes, surtout à deux. Je regretterais simplement que ce soft soit moins riche et donc d'une durée de vie moindre que d'autres simulation sportives sur NEC.
Olivier Scamps

Type _____ simulation sportive
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ D

Fire and Brimstone

Atari ST, disquette Firebird

Hela, la déesse des morts, étend son emprise sur le monde viking. Thor a été choisi pour traverser les neuf mondes et rejoindre Hela. Bien entendu, de nombreux dangers le guettent, que ce soit les pièges divers (feu, précipice) ou les créatures envoyées à sa rencontre.

D'emblée ce logiciel surprend agréablement par la qualité des graphismes, et des décors en particulier. L'animation est du



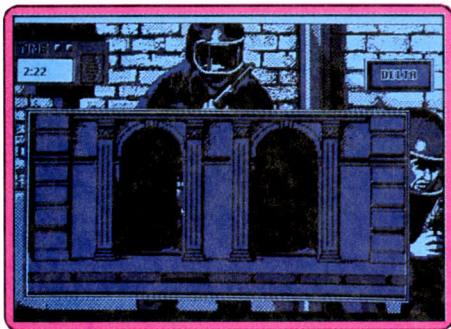
même niveau, rapide et fluide à souhait. Les bruitages aussi sont bien choisis. Mais surtout, ce qui captive, c'est l'inclusion d'une dimension stratégique mêlée d'aventure. Les nombreuses astuces qu'il faut découvrir parmi les tableaux renouvellent l'intérêt de cet excellent jeu (notice en français).
Jacques Harbonn

Type _____ arcade/aventure
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Jouabilité _____ ★★★★★
Prix _____ C

Hostage

Macintosh, disquette Infogrames

C'est avec joie qu'on accueille sur Mac cette simulation guerrière qui connut un beau succès en son temps. Des terroristes ont pris les occupants d'une ambassade en otage. En tant que commandant du G.I.G.N., vous devez poster vos tireurs d'élite puis diriger l'assaut. Les gra-



phismes, visiblement transcodés, sont compensés par des animations réalistes et des bruitages correct. Mélangeant agréablement action et stratégie, *Hostage* est un bon jeu qui n'a absolument pas vieilli.

Olivier Scamps

Type	simulation
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

■ **Hurricane**

Megadrive, cartouche Sega

Aux commandes d'un avion de chasse, vous survolez les lignes ennemies en affrontant des chars et d'énormes engins de guerre. L'originalité de ce shoot-them-up à scrolling vertical repose sur la possibilité de faire intervenir, de temps à autre, une escadrille de soutien qui vous procure une redoutable puissance de feu. Ce jeu d'arcade de Toaplan présente bien des similitudes avec *Tiger Heli*, mais l'idée de l'es-



cadrille de soutien apporte un « plus » intéressant. Les avions piquent vers le sol lorsqu'ils sont touchés, et vous les voyez disparaître l'un après l'autre, mais avec un peu de chance l'un d'eux vous accompagnera peut-être un bon bout de chemin. *Hurricane* vaut le détour.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

★ **Last Ninja II**

Amiga, disquette System 3

Après une très longue attente, ce Tilt d'or 89 du meilleur jeu d'arcade/aventure arrive enfin sur 16 bits. Pour retrouver le shogun au cœur de New York, il vous faudra livrer de nombreux combats et faire marcher vos méninges. Il est indispensable de fouiller soigneusement chaque recoin, car le moindre oubli serait fatal. *Last Ninja II* est un jeu aussi difficile que prenant, dont vous ne viendrez pas à bout facilement. La ver-



sion 16 bits présente la même construction que les versions précédente, avec des graphismes très agréables. Dommage que le bruitages soient aussi pauvres. Pour ceux qui coïnceraient en cours de route rappelons que la solution est parue dans le n° 65 de *Tilt*.

Alain Huyghues-Lacour

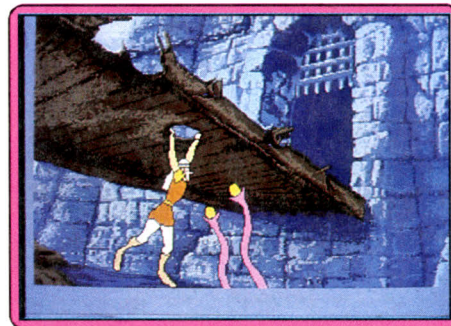
Type	arcade/aventure
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	C

■ **Dragon's Lair**

Atari ST et STE, disquette Ready Soft

Vous incarnez Dirk, le vaillant chevalier. La princesse Daphné a été enlevée par le dragon. Frayez-vous un chemin à travers les nombreux pièges et adversaires dans le château et les souterrains pour combattre enfin le redoutable dragon.

Cette adaptation tardive de *Dragon's Lair* sur Atari ST a bénéficié des améliorations apportées à *Space Ace*. Le chargement est



nettement plus rapide, le jeu ne tient « que » sur quatre disquettes et le doublage inutile de chaque scène a été supprimé. On se laisse toujours prendre à la magie des graphismes, de l'animation et des bruitages, mais *Dragon's Lair* n'est vraiment pas un jeu (notice en français).

Jacques Harbonn

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	E

■ **World Championship Soccer**

Megadrive, cartouche Sega

Vous pouvez livrer un simple match contre l'ordinateur ou un autre joueur, ou bien participer à la Coupe du monde. Le terrain, représenté de dessus, défile en scrolling multidirectionnel et vous disposez d'un scanner indiquant la position des joueurs. Moins rapide que *Kick Off*, mais avec des



sprites de grande taille, *World Championship Soccer* est un programme très ludique. C'est un foot d'arcade qui ne prétend pas rivaliser en réalisme avec des simulations comme *Kick Off*. Vous pouvez jouer agressivement sans risquer un carton jaune, car l'arbitre est très indulgent. La jouabilité est excellente et on appréciera la progression de difficulté lors des matchs de Coupe du monde. Elite prépare des conversions de ce programme sur micro.

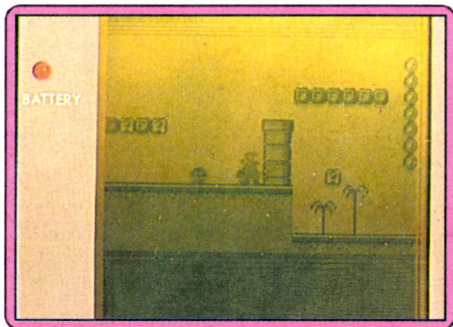
Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	D

★ **Super Marioland**

Game Boy, cartouche Nintendo

Cette nouvelle aventure de Mario commence en Egypte, où vous explorez une pyramide, et elle se poursuit à travers le monde. Dans cette version, on retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès



de la série : bonus, salles cachées et passages secrets. Le plus célèbre héros de Nintendo se devait d'être présent pour le lancement du *Game Boy*. La plupart des niveaux s'inspirent largement de *Super Mario Bros*, mais il y a également d'intéressantes innovations, comme les séquences shoot-them-up dans lesquelles Mario pilote un avion ou un sous-marin. On se prend tout de suite au jeu et une fois de plus, on sera séduit par la souplesse et la précision des commandes. Indispensable.

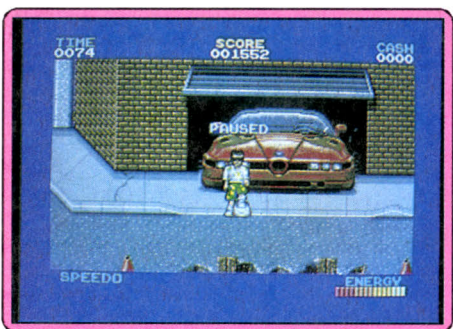
Alain Huyghues-Lacour

Type	plates-formes
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Skidz

Atari ST, disquette Gremlin

Sur votre skateboard ou votre vélo-cross, vous allez tenter de nettoyer la ville en ramassant les différents débris pour les dé-



poser dans une poubelle. Il faudra aussi éviter les obstacles divers (animaux, passants, boue, plaque d'égout, etc.) et ramasser l'argent pour vous payer réparations et équipements complémentaires, des montres ou des pommes pour limiter votre perte d'énergie. Les tremplins vous permettront de franchir certains obstacles et même de gagner de l'argent si vous exécutez une acrobatie en vol. Six niveaux vous attendent et vous pouvez vous familiariser avec le maniement de votre engin dans une course amicale. Ce jeu sans problème est très varié et assez prenant. On

ne cesse d'accélérer, freiner, changer de direction tout en recherchant le meilleur moyen de passer au milieu des nombreux obstacles. La possibilité de choisir son mode de locomotion (chacun d'eux ayant ses avantages et ses inconvénients) ainsi que les magasins où l'on améliore les capacités de l'engin enrichissent le jeu. La progression de difficulté des niveaux est bien étudiée et ceux-ci sont assez variés. La réalisation est d'un bon niveau (notice en français).

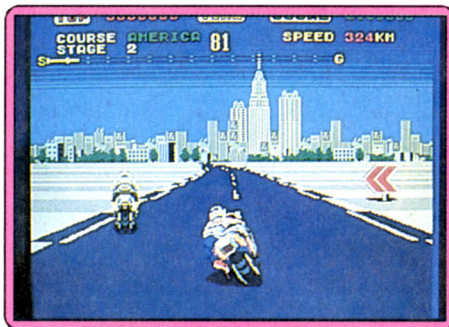
Jacques Harbonn

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Super Hang On

Megadrive, cartouche Sega

Ce célèbre jeu d'arcade de Sega vous propose de participer à des courses de motos à travers le monde. Il ne s'agit pas d'une simulation mais d'un programme specta-



culaire, riche en émotions fortes. Il faut terminer chaque secteur dans un temps donné, mais n'abusez pas du turbo sous peine de quitter la route.

La première course de motos sur *Mega-drive* est une réussite. Les versions *ST* et *Amiga* étaient excellentes, mais celle-ci est encore meilleure. La jouabilité est parfaite, dommage que la version française ait perdu au niveau de la vitesse. Indispensable.

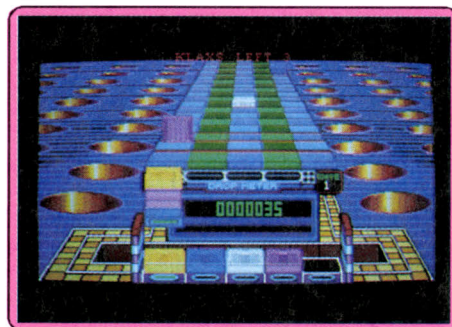
Alain Huyghues-Lacour

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

Klax

Amiga, disquette Domark

Après avoir fait un malheur en salle d'arcade, *Klax* fait son apparition sur *Amiga* (version *ST* dans le *Tilt* n° 78). Le but du jeu est très simple. Des briques de différentes couleurs s'acheminent vers vous sur un tapis roulant. Vous devez les récupérer à



temps et les placer dans cinq « casiers » pour réaliser des assemblages verticaux, horizontaux ou diagonaux de même couleur. Sous cette apparente simplicité se cache en réalité un jeu captivant, dans la lignée de *Tetris*. La possibilité de rejeter temporairement une brique ainsi que les briques jokers enrichissent encore le jeu. De même, le fait de pouvoir commencer à un niveau variable est excellent. Cette version *Amiga* corrige les défauts de couleurs de la version *ST*. De plus, la bande sonore est mieux rendue et surtout beaucoup plus riche. Elle est un peu plus rapide et donc plus difficile. Un grand jeu de stratégie (notice en français).

Jacques Harbonn

Type	stratégie/action
Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Truxton

Megadrive, cartouche Sega



Une fois de plus vous allez casser de l'alien, aux commandes de votre vaisseau spatial. En cours de mission, vous ramassez des icônes de couleur correspondant à différentes armes très efficaces, qui ne seront pas de trop pour vaincre les monstrueux engins de guerre ennemis. Cette conversion d'un shoot-them-up à scrolling vertical de *Toaplan* n'est guère originale, mais elle n'en est pas moins efficace. Ça bouge vite et la présence de trois niveaux de difficulté rend ce programme accessible à tous. La réalisation est excellente, mais on regrettera l'absence de plein

BETRAYAL

*Votre père a été assassiné
Vos paysans s'insurgent
et votre femme est partie avec votre
meilleur ami, le frère du Roi:*

*C'est peut être la meilleure nouvelle que
vous ayez eue depuis pas mal de temps!*

Betrayal.

De Rainbird.

*Un enchevêtrement d'intrigues très
compliquées - d'où la loyauté est exclue.*



MAITRES DE LA STRATEGIE

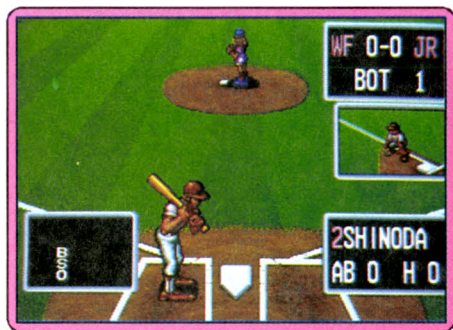
ROLLING SOFTS

écran, ce qui est assez rare sur cette console. Un programme pour les fous de la gâchette.

Alain Huyghues-Lacour

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

ROM ROM Stadium



CD ROM NEC, CD NCS

NCS nous livre le premier jeu sportif sur CD. La phase de sélection est en japonais mais on finit, à force de tâtonnements, par comprendre de quoi il en retourne. Dans un contexte graphique (3D pour les lancers, aérien pour le reste), le programme reprend les principaux éléments de ce sport. *Stadium* est un logiciel agréable mais il sous-exploite complètement le CD ROM. A l'exception des bruitages et de quelques graphismes intermédiaires, *Power League Baseball* (qui est pourtant un soft sur cartouche) lui est en effet supérieur. Difficile dans ces conditions de ne pas préférer attendre le jeu de base-ball utilisant les 540 Mo de ce périphérique.

Olivier Scamps

Type	_____	simulation sportive
Intérêt	_____	10
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★★★
Prix	_____	E

PGA Tour Golf

PC tous écrans, disquette *electronic Arts*

La ludothèque PC compte déjà bon nombre de simulateurs de golf. Qu'apporte de plus ce nouveau programme ? Pas suffisamment d'éléments à mon sens pour vous faire quitter votre ancien golf préféré. En revanche *PGA* est un très bon investissement pour qui ne possède aucun simulateur. Inutile de revenir sur la mise en place graphique du jeu, de bonne qualité mais classique. On notera simplement que de nombreuses vues aériennes ou 3D faci-

litent la compréhension du terrain de jeu. Manié à la souris, au joystick ou au clavier, *PGA* profite de quelques « plus ». Des coups spéciaux apparaissent par exemple dans les menus déroulants, qui vous permettront de sortir votre balle du sable, de jouer le « coup coché », etc... Autant de techniques de pros expliquées avec soin par la notice très complète qui accompagne le logiciel. Graphiquement, ce golf est très convenable, même si le mode VGA ressemble comme deux gouttes d'eau au mode EGA, sur la version testée (bug ou réalité ?). Les animations sont



belles et réalistes. Les bruitages « bapiens » du PC se doublent enfin d'une musique de qualité moyenne compatible avec les cartes sonores. En conclusion, un bon golf si votre ludothèque n'en compte pas (notice française).

Olivier Hautefeuille

Type	_____	simulateur de golf
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★★★
Prix	_____	C

Psycho Chaser

Nec Coregrafx, carte Naxat

Vous aimez les shoot-up qui cognent ? Alors *Psycho Chaser* est fait pour vous. Sur un scrolling vertical, un robot règle ses comptes avec une flopée d'ennemis qui déboulent de partout. Il dispose, dès le début, de plusieurs armes, sélectionnables à volonté et peut acquérir divers équipements supplémentaires dont de très efficaces batteries de missiles. Rapide et bien réalisé, *Psycho Chaser* est un logiciel très



plaisant. Le seul reproche qu'on peut lui faire, réside dans son manque d'originalité. Mais les passionnés du genre qui, comme moi, ont épuisé les joies de *Gunhed* ou de *Tiger Heli*, se feront un plaisir de retourner au charbon.

Olivier Scamps

Type	_____	shoot-them-up
Intérêt	_____	13
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★★★
Prix	_____	D

Power Drift

PC CGA, EGA, disquette *Activision*

Après ses versions *ST* et *Amiga*, *Power Drift* ne mérite pas votre attention. Cette fameuse course de buggies issue des salles d'arcade compte beaucoup de défauts. Graphiquement, les modes EGA ou MCGA offrent des graphismes confus. Un exemple, le sol de la piste est un enchevêtrement de pixels à vous donner mal à la tête. Côté animation, la rapidité du jeu est agréable, même si la gestion des collisions



est peu claire. Le maniement de votre voiture laisse lui aussi à désirer. Le joystick est difficile à utiliser (pas de centrage) et les accélérations et freinages sont trop brusques pour que l'on puisse vraiment négocier un virage. Ajoutez à cela des bruitages simplistes, une musique qui, malgré sa compatibilité avec la carte Ad-Lib, ne mérite pas le détout... Voici une conversion arcade que je n'achèterais pas.

Olivier Hautefeuille

Type	_____	course de buggies
Intérêt	_____	7
Graphisme	_____	★★
Animation	_____	★★★
Bruitages	_____	★★
Prix	_____	B

Tennis

Game Boy, cartouche *Nintendo*

Ce tennis très ludique vous permet d'affronter l'ordinateur, ou de jouer à deux en connectant deux *Game Boys*. Si vous jouez seul, vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté, dont le plus élevé est

DATABASE
EDUCATIONAL
SOFTWARE

fun
school

DE
L'APPRENTISSAGE...

FUN SCHOOL 3 pour les plus de
7 ans

- Résolution de problèmes :
premiers pas
- Découverte du monde et du
voyage



FUN SCHOOL 3 de 5 à 7 ans

- Nombres et calculs
- Les objets et leur utilité
- Introduction à la géométrie

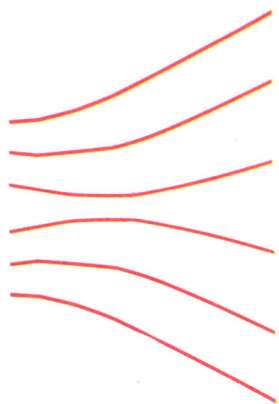
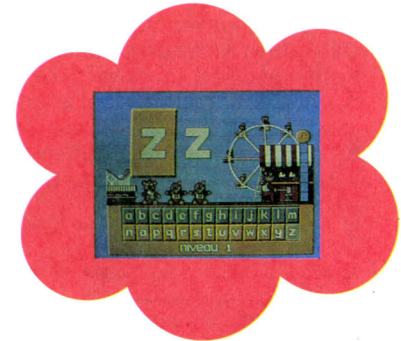


FUN SCHOOL 3 pour les moins
de 5 ans

- La découverte des formes et
des couleurs
- Introduction aux nombres et
aux lettres



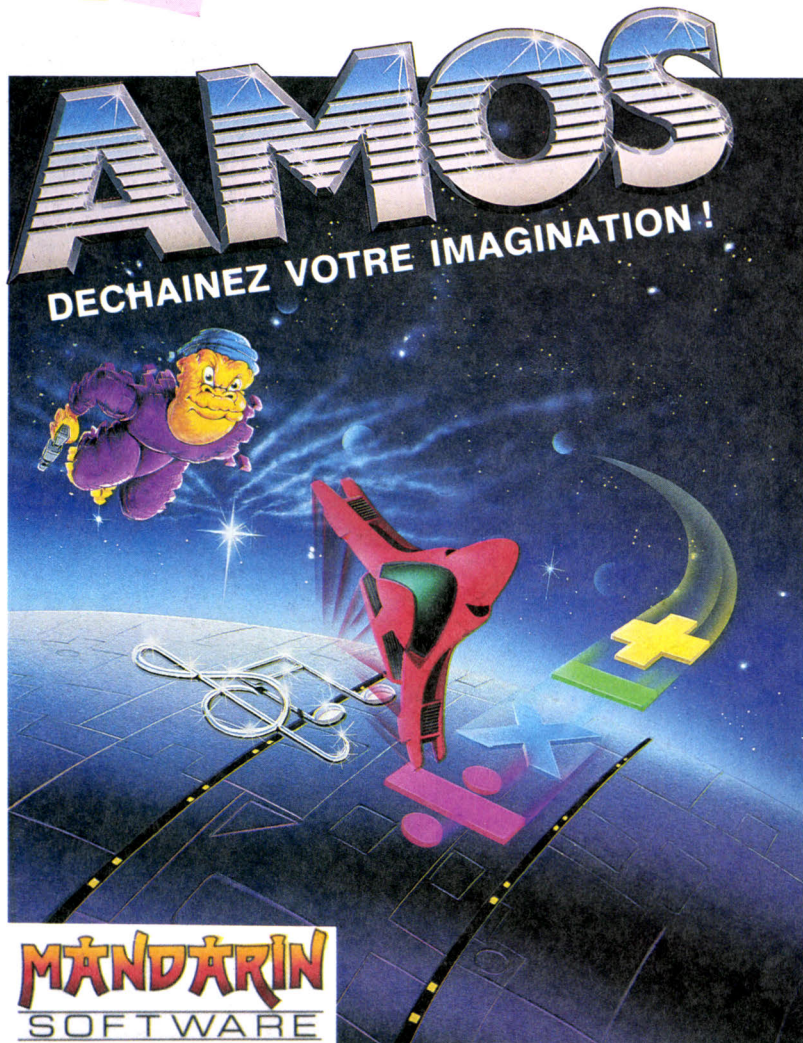
FUN SCHOOL 3
ST, AMIGA, PC 3 1/2 ou 5 1/4
AMSTRAD Disc ou K7



... A LA CREATION !

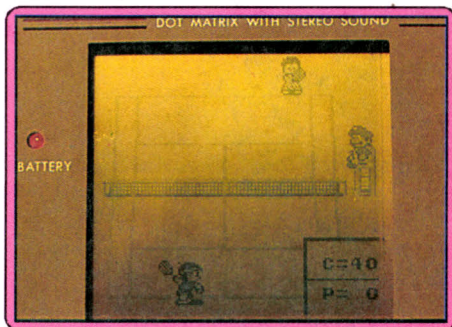
Utilisez au maximum les capacités
de votre Amiga !

DISTRIBUE PAR UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 - MONTREUIL-S/BOIS
TEL. : 48.57.65.52



MANDARIN
SOFTWARE

ROLLING SOFTS



particulièrement rapide. Très proche de *World Court* sur *PC Engine*, ce programme vous offre un bon choix de coups.

Pour sa première simulation sportive sur *Game Boy*, Nintendo a bien fait les choses. L'ordinateur est un adversaire redoutable, mais la jouabilité est excellente, ce qui vous permettra de le vaincre si vous vous accrochez. Mais le plus agréable reste encore de jouer à deux, ce qui donne de passionnantes parties. Un hit.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *simulation sportive*
 Intérêt _____ 17
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ B

Anarchy

Atari ST
 Disquette Psygnosis

Classique mais passionnant si l'on est un féru du shoot-them-up, voici ce que l'on peut dire d'*Anarchy*. Le but de cette mis-



sion consiste à protéger des bases terrestres et à détruire du même coup tous les aliens qui défilent dans le radar, puis dans le ciel de votre terrain d'action. Le scrolling vertical d'*Anarchy* est très fluide, l'animation souple et rapide, la bande son convaincante. Côté jouabilité, la réponse au joystick est d'une précision étonnante. Votre vaisseau peut changer de direction en un clin d'œil, mais il doit aussi lutter contre une inertie très réaliste. Toutes ces qualités graphiques séduiront les passionnés du genre. En contrepartie, le manque d'originalité du scénario et de la réalisation

ne permettent pas à *Anarchy* d'atteindre le rang des hits. Bien sûr, on collecte ici des armes de plus en plus puissantes et l'évolution de la difficulté du jeu est assez bien dosée. Pour le reste, je le disais plus haut du classique, du très classique !

Olivier Hautefeuille.

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

Equinox warrior

NEC Coregrafx,
 carte Namcot

Le Guerrier de l'équinoxe brave mille dangers pour traverser le Japon médiéval. Franchement, ce jeu est l'un des plus mauvais qu'il m'ait été donné de voir sur console NEC. A l'action totalement inintéressante (le niveau zéro du beat-them-up), s'ajoute en effet une réalisation très inégale. Malgré quelques moments de bra-



voure (scrolling en parallaxe sur trois plans, énormes sprites et digitalisations vocales très réussies), *Equinox* est tout simplement laid. L'animation des personnages manque tellement de réalisme qu'on croit à une caricature, les couleurs sont hideuses et le tout a une fâcheuse tendance à clignoter. A oublier.

Olivier Scamps

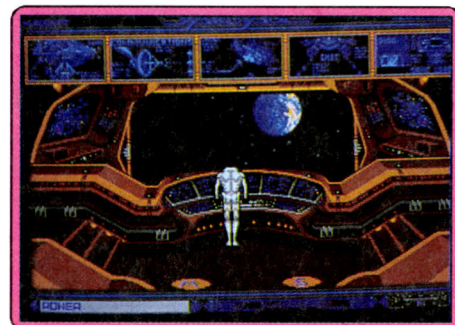
Type _____ *beat-them-up*
 Intérêt _____ 5
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ D

Starblade

Amiga, Silmarils

Les Céphalhydres doivent être détruits pour le salut de la civilisation terrestre. Votre mission consiste à explorer toutes les planètes de la galaxie à la recherche de plusieurs disquettes qui contiennent les coordonnées de la planète ennemie.

Ce nouveau programme de Silmarils est très réussi et l'on prend grand plaisir à parcourir l'espace aux commandes d'un im-



mense vaisseau. Il faut veiller au bon fonctionnement de l'appareil, combattre des aliens sur des planètes inconnues, faire du commerce et bien d'autres choses encore. C'est l'un des meilleurs jeux d'aventure/action de Silmarils, mais on peut regretter que son principe soit pratiquement identique à celui du *Fétiche maya* ou de *Colorado*. La recette est excellente, mais Silmarils devrait faire l'effort de se renouveler un peu.

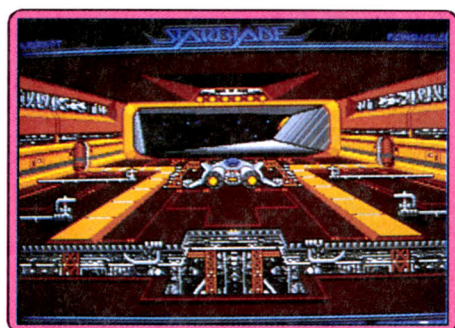
Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *aventure / action*
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Version Atari ST

Cette adaptation sur *Atari ST* de *Starblade* est d'un excellent niveau. Les graphismes sont bons (malgré le choix des couleurs), l'animation fluide et les bruitages bien rendus. A noter que la disquette est en double face et le chargement assez long.

Jacques Harbonn



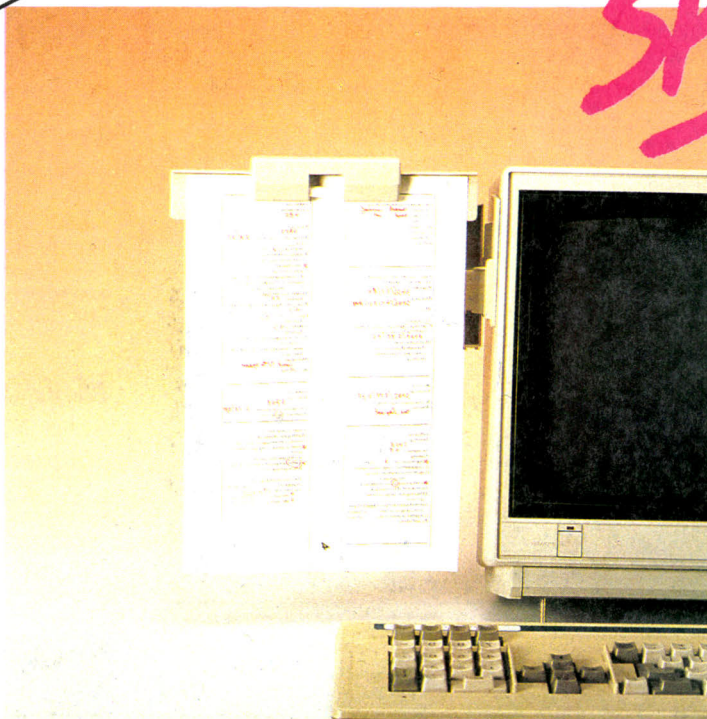
Type _____ *arcade*
 Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Version PC EGA CGA

Starblade a le mérite de manier plusieurs genres ludiques, l'action pour les combats, la stratégie pour l'exploration, le commerce ou le pilotage intersidéral, etc. Sur *PC*, la réalisation est bonne. Les sprites sont animés avec souplesse et la gestion clavier ▶

**2 PRODUITS
INDISPENSABLES**

**OFFRE
SPECIALE**



PAPER CLIP
(Fini les torticolis !)

59 ^{F TTC}



OFFRE SPECIALE

TOUTES VOS DISQUETTES
ACCESSIBLES SANS
MANIPULATION

39 ^{F TTC}

NOUVEAU!

JOYSTICK **63,50** ^{F TTC}
(2 boutons pour Atari, Commodore)

SPEEDKING **149** ^{F TTC}
(2 boutons pour PC, Apple)

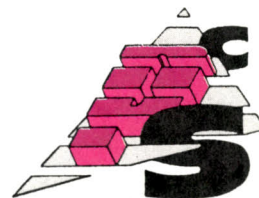
JOYSTICK **149** ^{F TTC}
(4 boutons pour Atari, Commodore,
Amstrad, Amiga)

AGENCE SPOUT

BON DE COMMANDE

Adressez ce bon accompagné de votre règlement à l'adresse ci-contre en précisant vos noms et adresse

Quantité	Désignation	Montant
<input type="checkbox"/> Demande de documentation sur :		Montant total du port :
		Montant total TTC :



PC/S 18 - 5, rue J.-F. Lépine
75018 Paris
Tél. : 42.05.96.66 - Fax : 42.45.97.60

(Métro La Chapelle -
Du lundi au samedi de 10 h à 19 h)
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE ACCEPTE

est bien pensée. L'utilisation désormais classique des icônes assouplit encore la tâche du joueur.

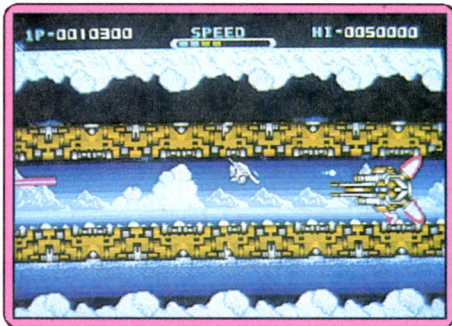
Les décors et l'orientation 3D des différents lieux sont intéressants. Bref, un bon soft, varié et riche, qui séduira les amateurs d'action qui ne dédaignent pas la réflexion (notice en français). Olivier Hautefeuille

Type _____ ★★★★★
 Intérêt _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★
 Bruitages _____ C

Whip Rush

Megadrive, cartouche Sega

Scénario de guerre spatiale pour ce shoot-them-up classique mais très réussi. Sur un scrolling tantôt horizontal tantôt vertical, votre pilote doit traverser des niveaux infestés de vaisseaux ennemis. Des armements supplémentaires renforceront évidemment la puissance de son appareil et l'aideront à passer les monstres de fin de niveau. L'action infernale s'appuie sur une



excellente réalisation. Graphismes, animations et bruitages font vraiment honneur à la machine. Whip Rush est un bon programme que j'ai d'autant plus apprécié que la Megadrive n'est pas encore saturée de ce type de jeu.

Olivier Scamps

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

Fighter Bomber

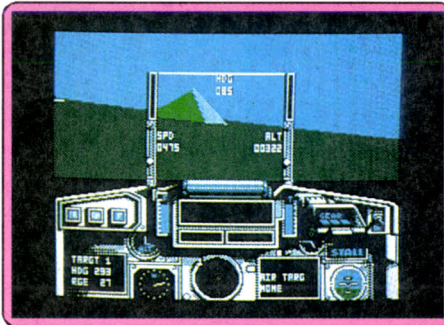
Amstrad CPC, disquette Activision

Adapter un simulateur de vol si performant (Cf. Hit sur PC dans le n° 75 de Tilt) sur Amstrad CPC, l'aventure n'était pas évidente. Le résultat est pourtant réussi. Si certaines options sont bien entendu absentes de la version CPC, le réalisme des graphismes et de l'animation ne décevait en rien le pilote.

D'autre part, les concepteurs du soft ont conservé au menu les multiples vues de la version d'origine ainsi que la stratégie sur carte qui précède chaque mission.

Pour votre ludothèque CPC, Fighter Bomber s'inscrit d'ores et déjà comme le simulateur indispensable des amateurs du genre. A noter une notice très complète et rédigée en français. On attend avec impatience le Fighter Bomber Advanced, soft qui rajoute une quinzaine de missions au menu stratégie, et qui est déjà disponible sur PC et Atari ST.

Olivier Hautefeuille

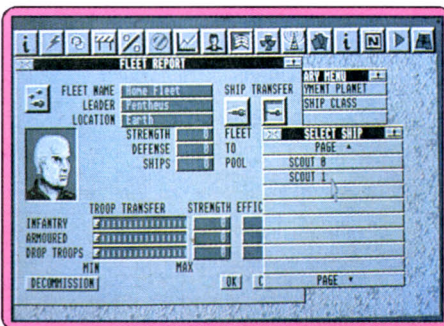


Type _____ simulateur de vol et combat aérien
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★
 Prix _____ B

Imperium

Atari ST, disquette Electronic Arts

Imperium est un wargame qui ne développe presque aucun graphisme. Le jeu s'ouvre sur une suite de menus. Sélectionnés à la souris, chacun d'eux donne naissance à des fenêtres de travail (style Gem) que l'on peut déplacer à l'écran, ranger dans l'ordre voulu, supprimer, etc. A chaque tour de jeu, vous décidez de plusieurs manipulations, économiques (taxes, impôts, embargo), diplomatiques (alliance, espionnage, etc.) ou guerrières (constructions de vaisseaux, mise en place d'armées, attaques, par exemple). Ensuite, il faudra tenir compte de tous les rapports qui émanent de vos alliés. Très complexe de par la richesse de ses possibilités de



jeu, mais très simple aussi, tant dans les explications de la notice que dans son maniement, ce wargame futuriste peut tout autant séduire l'amateur éclairé que le néophyte. Imperium use, pour ses multiples fenêtres de jeu, d'un graphisme très clair. La gestion des fenêtres à la souris est plus que confortable. Réservé bien sûr aux amateurs du genre, un logiciel qui fera date (jeu en anglais, notice française).

Olivier Hautefeuille

Type _____ wargame futuriste
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ -
 Bruitages _____ ★★
 Prix _____ B

World Cup Soccer

Atari ST, disquette Virgin Games

World Cup Soccer vous invite à participer au Mondiale en vous opposant à un ami ou à l'ordinateur. Votre équipe se compose de sept joueurs, auxquels il faut ajouter le gardien de but. Les options de départ vous



permettront de définir la durée du jeu, sa difficulté et les équipes en présence. Vous contrôlez le joueur marqué par la flèche et pouvez à tout moment permuter avec le joueur le plus proche de la balle par appui sur le bouton de tir. Si l'équipe adverse est sur le point de marquer, vous guiderez votre gardien sur une vue agrandie.

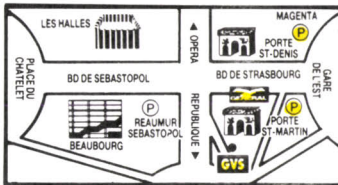
Certes le graphisme, l'animation et le scrolling du terrain sont d'un bon niveau. En revanche, les bruitages sont vraiment réduits au minimum. Mais surtout, le plaisir du jeu n'est pas vraiment au rendez-vous. Il est impossible de voir les joueurs hors de l'écran, ce qui limite beaucoup les passes et le jeu d'équipe.

De même, le contrôle du ballon est réduit à sa plus simple expression. On est bien loin du réalisme de Kick Off 1 ou 2 ou même de la qualité d'arcade de Microprose Soccer.

Jacques Harbonn

Type _____ football
 Intérêt _____ 12
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★
 Prix _____ B

PARIS



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ 42.06.50.50
ouvert tous les jours sauf dimanche

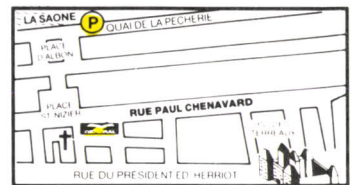
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ 42.06.77.78
ouvert du mardi au samedi

métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h



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 Pêcheurie

ouvert du mardi au samedi
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

ACHETER UN PC CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

GENERAL vous offre votre ATARI 520 STE



CONFIGURATION MIDI COMPLETE

9990 FTTC

En cadeau :

VOTRE ATARI 520 STE + ST REPLAY

CLAVIER PC2000 DYNAMIC 6 OCTAVES + SEQUEUR 10 PISTES TETRAX + EXPEUR ROLAND CM32L, 128 SONS, REVERB + MINI MONITEUR AUDIO AMPLIFIER 2xMA 12C

4,90 FTTC DISQUETTES

3" 1/2 DFDD

5" 1/4

2,90 FTTC

GENERAL STICK

6 microswitch
Extra solide
Garantie 1 an

129 TTC



LECTEUR 3" 1/2 ST/AMIGA

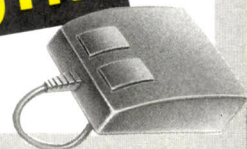
790 FTTC

LECTEUR 5" 1/4 ST/AMIGA

990 FTTC

SOURIS ST/AMIGA

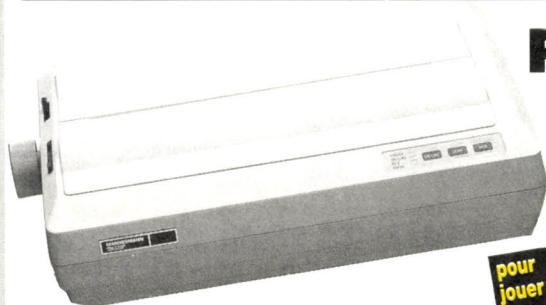
390 FTTC



AMSTRAD GX 4000

1950 FTTC

IMPRIMANTE MT 81



PROMO

155 CPS
9 AIGUILLES
80 COLONNES

1390 FTTC

pour commander, se renseigner,
jouer et gagner, c'est simple : tapez

3615
code

GVL

ATARI 520 STE

FICHE TECHNIQUE

Microprocesseur :
68000 (16/32 bits)
Mémoire vive: 512 Ko extensible à 4 Mo
Mémoire de masse:
1 lecteur 3 pouces 1/2 720 Ko
Son et Musique: Midi et son stéréo 8 bits
Résolution maxi:
640 X 400 pixels
Palette couleur:
16 parmi 4096 couleurs
Système: GEM
(graphiques et souris)

JOYSTICK
+ **COMPILATION**
+ **SAC GENERAL**



3490 FTTC



AMIGA 500

FICHE TECHNIQUE

Pour les utilisateurs particuliers, Commodore a lancé l'AMIGA 500 avec lequel il conquiert leur cœur et leur portefeuille.
LA PUISSANCE D'AMIGA : le clavier de l'A500 est incorporé dans le boîtier système. Ses dimensions sont les suivantes : 47 cm de large sur 6,35 cm de haut et 32 cm de profondeur. Un microprocesseur Motorola 68000 alimente le système. C'est ce même micro-processeur qui constitue le cœur des ordinateurs Amiga 1000 et Amiga 2000 ainsi que du Macintosh de Apple et du ST de l'Atari. L'Amiga 500 utilise également les puces spécialisées Amiga destinées à améliorer les fonctions graphiques et sonores, les fonctions d'animation et l'accès direct à la mémoire (DMA). Notamment, l'A500 utilise la version "FAT" (84 broches) de la puce personnalisée Agnès et un circuit prédiffusé (Gary) qui comporte la logique de sélection des puces et une partie du contrôleur de disquettes.
Compilation de jeux cadeau

3290 FTTC

CPC464+ ET 6128+

FICHE TECHNIQUE

CPC 464+
PROCESSEUR: Z80A à 4 MHz,
Mémoire vive: 64 Ko. Mémoire morte: 32 Ko. Langage résident: basic. Clavier: 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse: lecteur de cassettes. Moniteurs: monochrome GT-65 ou couleur CTM 644.

CPC 6128+
PROCESSEUR: Z80 à 4 MHz.
Mémoire vive: 128 Ko. Mémoire morte: 48 Ko. Langage résident: basic. Clavier: 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse: 3" - 160Ko. Moniteurs: monochrome GT-65 ou couleur CTM 644.



1 CARTOUCHE CADEAUX

1890 FTTC

EN DEMONSTRATION

CONSOLE SNK NEOGEO

3590 FTTC

CONSOLE LYNX

+ 4 jeux

1490 FTTC

CONSOLE COREGRAPH

+ 1 jeu

1490 FTTC

CONSOLE NEC SUPERGRAPH

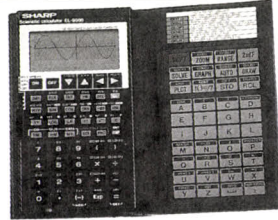
+ 1 jeu

2490 FTTC

ETUDIANTS GENERAL VOUS PROPOSENT LES ACCESSOIRES DE LA REUSSITE

SHARP EZ 9000F

CALCULATRICE SCIENTIFIQUE, GRAPHIQUE 5120 PAS DE PROGRAMME, 8 Ko DE MEMOIRE, 194 FONCTIONS, FORMAT PORTE-FEUILLE



CASIO FX 850 P

116 PROGRAMMES UTILITAIRES MATHÉMATIQUES STATISTIQUES ET SCIENTIFIQUES ENSEMBLES DE FORMULES DE CONSTANTES

820 FTTC



SHARP EL 233

CALCULATRICE SOLAIRE DE POCHE 4 OPERATIONS 8 CHIFFRES A L'AFFICHAGE, DESIGN FUTURISTE

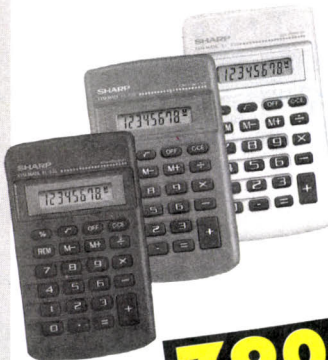
22 FTTC

CASIO FX 8500 G

CALCULATRICE GRAPHIQUE 255 FONCTIONS, TRACEUR DE COURBES, ANALYSE DE FONCTIONS ETC... MUNIE D'UN GRAND ECRAN



790 FTTC



790 FTTC

CARTE AUREORE

Acheter à crédit sans aucune formalité ! Vous avez fait votre choix ?

Présentez simplement votre carte Aurore Générale :

Vous signez et vous repartez immédiatement avec vos achats sans avoir à verser un seul centime comptant.

La carte Aurore c'est la liberté pour vos achats chez Général.

Quand vous utilisez votre réserve, elle se reconstitue automatiquement par vos versements. Elle devient donc à nouveau disponible pour réaliser ce dont vous avez envie.

ET DE PLUS, ELLE EST GRATUITE.



NEWS AMIGA

F.TTC

500 CC MANAGER	NC
ADDIDAS CHAMP FOOT	249
ARMALYTE	199
ATF 2	NC
ATOMIC ROBOT KID	NC
ATOMIX	199
BACK TO THE FUTUR 2	249
BASKET MANAGER	NC
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	249
BEAT 2	349
BETRAYAL	249
BILLY THE KID	NC
BLADE WARRIOR	249
CARTOON CAPERS	NC
CHESS CHAMPION 2175	199
DEBUT	249
DRAGON FLIGHT	329
DRAGONS STRIKE	NC
DYNAMIC DEBUGGER	249
EAGLE RIDER	249
EDITION N°1	249
ELVIRA	299
EMERALD MINE 3	NC
EPIC	NC
F 1 MANAGER	NC
F 19	299
FALCON MISSION DISC 2	199
FINAL COMMAND	249
FIRE AND FORGET N°2	269
FUNSCHOOL 3	249
GOLD OF THE ASTECS	NC
HAWKIND	199
HEREWITH THE CLUES	249
HEROS	299
I PLAY 3 D SOCCER	NC
INT. 3D TENNIS	249
INTACT	199
ITALIAN NIGHT	NC
LORDS OF CHAOS	NC
MEAN STREET	NC
MILESTONES	249
MURDER	NC
MYTH	NC
NAVAL STIMULATION	NC
OPERATION HARRIER	NC
ORIENTAL GAMES	199
Q 8	249
RAIDERS	229
RED STORM	249
RESOLUTION 101	249
RODY ET MASTICO 2	199
SECOND ROAD	NC
SECRET AGENT/SLY SPY	249
SHADOW WARRIOR	249
SNOOKER	NC
SOCCER MANAGER +	169
SOPHELIE	NC
STARBLADE	249
STORMLORD 2	NC
TENNIS MANAGER	NC
THE PLAGUE	249
THE SEARCH FOR SHARLA	249
THUNDERSTRICKE	249
THE BREAK	249
TIME	NC
TUSKER	249
ULTIMA	329
UN SQUADRON	NC
USS JOHN YOUNG	NC
VENDETTA	249
WINGS	499
XENODROME	NC
XYPHOS	249

NEWS ATARI

F.TTC

500 CC MANAGER	NC
ADDIDAS CHAMP FOOT	199
ARMALYTE	199
ASTRO MARINE CORPORAT	229
ATF 2	NC
ATOMIC ROBOT KID	NC
ATOMIX	199
BACK TO THE FUTUR 2	249
BASKET MANAGER	NC
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	249
BATTLE BRITAIN	299
BETRAYAL	249
BILLY THE KID	NC
BLADE WARRIOR	259
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESS CHAMPION 2175	199
CONDENAME ICEMAN	349
COLONEL BEQUEST	NC
CONQUEST OF CAMELOT	349
DEBUT	249
DRAGON FLIGHT	329
EAGLE RIDER	249
EDITION N°1	259
ELVIRA	299
EMERALD MINE 3	NC
EPIC	NC
F 1 MANAGER	NC
F 19	299
FALCON MISSION DISC 2	199
FINAL COMMAND	249
FIRE AND FORGET N°2	269
FLIMBO'S QUEST	249
FUNSCHOOL 3	249
GOLD OF THE ASTECS	NC
HEREWITH THE CLUES	249
HEROS QUEST	349
HOYLE BOOK OF GAMES	349
I PLAY 3 D SOCCER	NC
ITALIAN NIGHT	NC
LEADER	NC
LEISURE SUIT LARRY 3	399
LORDS OF CHAOS	NC
MEAN STREET	NC
MILESTONES	249
MURDER	NC
MYTH	NC
OPERATION HARRIER	NC
ORIENTAL GAMES	199
PROPHECY	NC
Q 8	249
SECOND ROAD	NC
SOCCER MANAGER +	169
SOPHELIE	NC
SORCERIAN	349
STORMLORD 2	NC
TENNIS MANAGER	NC
THE PUNISHER	199
THE SEARCH FOR SHARLA	249
THUNDERSTRICKE	249
TIME	NC
TUSKER	249
UN SQUADRON	NC
USS JOHN YOUNG	NC
VENDETTA	249
XENODROME	NC
XYPHOS	249

NEWS CPC

 F.TTC
 DISK/K7

THE SEARCH FOR SHARLA	NC
NIGHT HUNTER	180
DYNASTY WAR	149/99
ADDIDAS CHAMP FOOT	149/99
ARMALYTE	159/99
BACK TO THE FUTUR 2	169/119
DRAGONS OF FLAME	199/109
EDITION N°1	99/149
ESCAPE PLANET ROBOT	149/99
FIRE AND FORGET N°2	140/180
FLIMBO'S QUEST	149/99
KICK OFF 2	149/99
LIVERPOOL	149/99
LORDS OF CHAOS	NC
MINDSTRECHERS	199
ORIENTAL GAMES	149/99
PLAYER MANAGER	NC
Q 8	159/129
SECRET OF SILVER BLAD	NC
STORMLORD 2	NC
TIME	NC
TURRICAN	149/99
DOUBLE DRAGON 2	149

NEWS PC

F.TTC

500 CC MANAGER	NC
ATF 2	NC
BACK TO THE FUTUR 2	259
BASKET MANAGER	NC
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	249
BILLY THE KID	NC
BLADE WARRIOR	249
BLASTEROIDS	249
BLUE ANGELS	249
CYBERBALL	249
DAN DARE 3	249
DUNGEON MASTER	399
EAGLE RIDER	249
EDITION N°1	NC
EMERALD MINE 3	NC
EPIC	NC
EXTASE	269
F 1 MANAGER	NC
F14 TOMCAT	NC
FIRE AND FORGET N°2	269
FOOT MANAGER WORLD CUP	199
FOOT MANAGER WORLD CUP	199
FUNSCHOOL 3	249
GOLD OF ASTECS	NC
I PLAY 3 D SOCCER	NC
ITALIAN NIGHT	NC
KICK OFF 2	249
KLAX	249
LORD OF CHAOS	NC
MEAN STREET	NC
MIDWINTER	349
MURDER	NC
NAVAL STIMULATION	NC
OPERATION HARRIER	NC
PAYER MANAGER	NC
Q 8	299
RAIL ROAD TYCCON	349
RINGS OF MEDUSA	329
RORKE'S DRIFT	249
SECOND ROAD	NC
SILENT SERVICE 2	399
SNOW STRIKE	NC
TENNIS MANAGER	NC
THUNDERSTRIKE	249
TOP TEN SOLID GOLD	199
TREASURE TRAP	NC
UN SQUADRON	NC

GENERAL PRO

Général a décidé une fois de plus de s'imposer comme le leader. Pour cela, Général vient de mettre à votre disposition, un département qui va enthousiasmer les utilisateurs professionnels.

Notre mission: Vous permettre d'optimiser votre investissement et de vous donner le meilleur rapport qualité prix.

Notre puissance: Une équipe de conseillers techniques de haut niveau vous accueillant dans notre show-room.

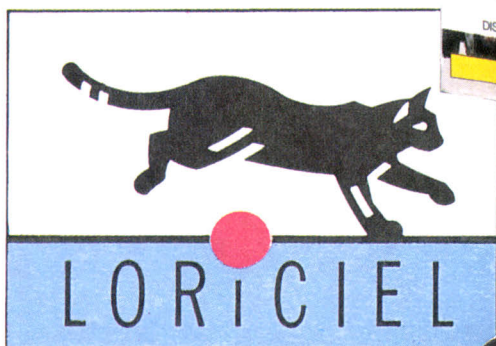
Nos atouts: Des services vous assurant une sécurité maximum dans un temps minimum, des formations à la hauteur de vos besoins.



“Sautez” sur cette compilation, c’est une sélection Confo !

MÉGA HIT
COMPILATION
DE 6 JEUX

SPACE RACER •
TURBO CUP •
BUMPY •
MACH 3 •
SKWEEK •
COBRA •



TERMINATOR
**MANETTE
DE JEUX**
pour
AMSTRAD CPC
AMIGA, ATARI ST
C 64, C 128
THOMSON MO 6
TO 8, TO 9, TO 9+



169F 249F

La cassette
pour
AMSTRAD

La disquette
pour
AMSTRAD
ATARI ST, STE,
PC 5,25 et 3,5

59F

Prix valables
jusqu'en septembre 1990.

CONFORAMA

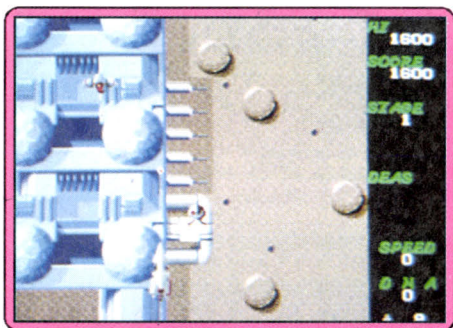
Le pays où la vie est moins chère.

EXHAUSTILT!

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, compilations et softs adaptés d'autres machines comme Sim City.



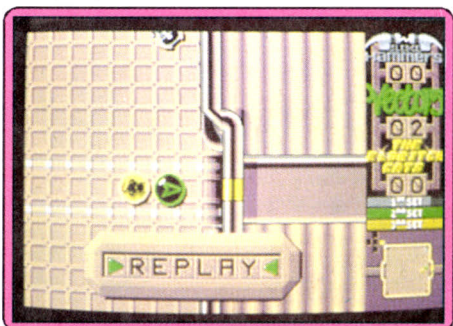
Afterburner II (Sega).



Darwin 4108 (Sega).



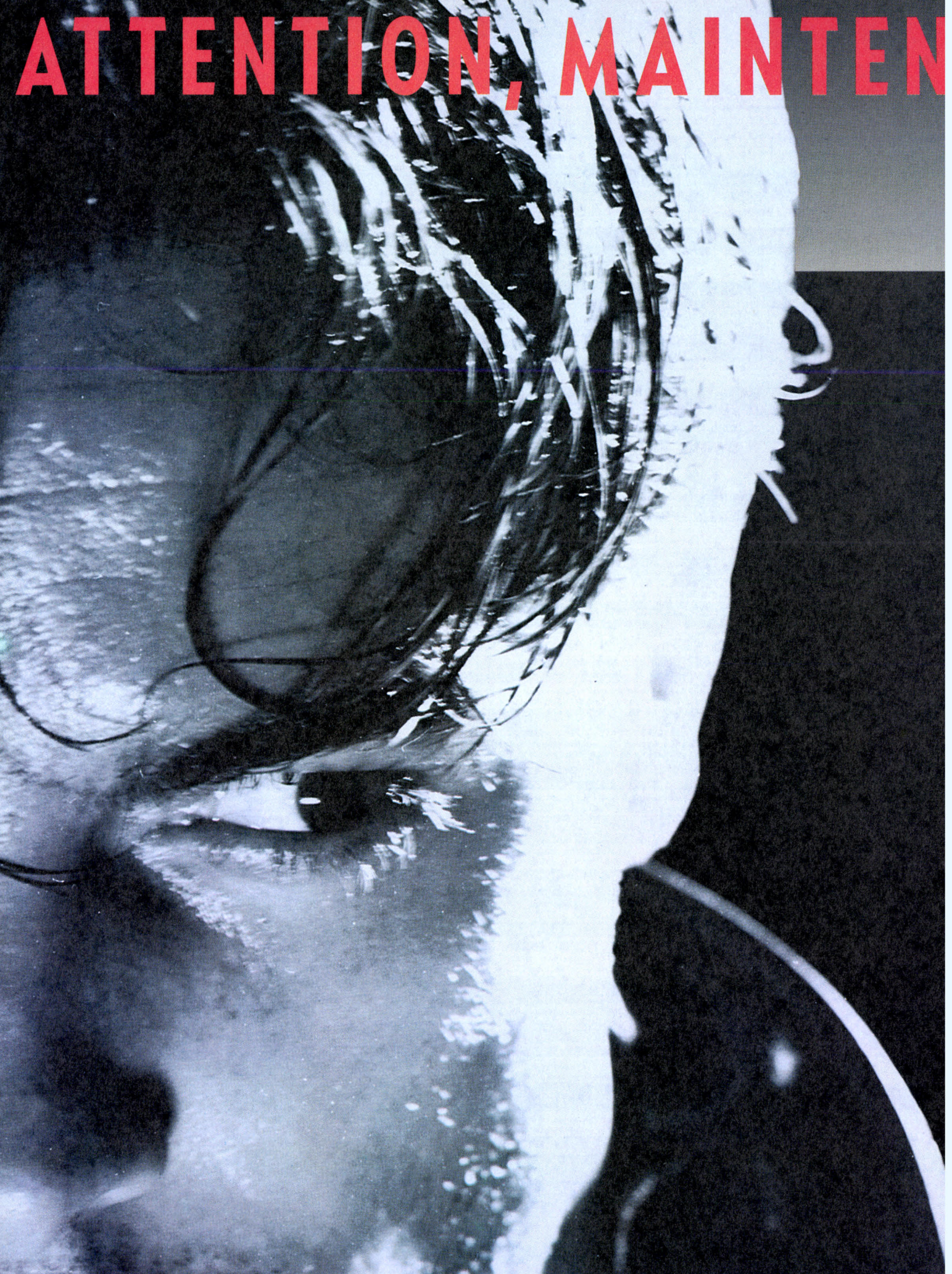
Klax (CPC).



Projectile (Amiga).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	AFTERBURNER II Sega	Megadrive	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
Bof!	AIR DIVER Asmik	Shoot-them-up	Megadrive	★★★★	★★★
HIT	ALL TIMES FAVORITES Accolade	Amiga/Atari ST	Compilation sport	—	—
HIT	ALL TIMES FAVORITES Accolade	PC/C 64	Compilation sport et simulation	—	—
Bof!	BEBALL Hudson soft	PC Engine	Action/Réflexion	★★★★★	★★★★★
HIT	BLOCK OUT Rainbow Arts	Atari ST	Réflexion/action	★★★★	★★★★
A connaître	BLUE BLINK Hudson soft	PC Engine	Plates-formes	★★★★	★★★★★
A connaître	BOMB JACK Encore	Atari ST	Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	BOMB JACK Encore	Amiga	Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	CASTLE MASTER Domark	Amiga	Aventure/arcade	★★★★★	★★★
HIT	CHUCK YEAGER'S A.F.T. Electronic Arts	Macintosh	Simulation de vol	★★★★★	★★★★
HIT	COLONY Mindscape	Mac II, SE/30 carte couleur	Aventure graphique	★★★★★	★★★★★
A connaître	COMMANDO Elite	Amiga	Arcade	★★★★★	★★★★★
Nul	DARWIN 4081 Data East	Megadrive	Shoot-them-up	★★	★★★
A connaître	DRAGONBALL Bandai	Nintendo	Arcade/aventure	★★★★	★★★★★
A connaître	DYNASTY WARS Capcom	Atari ST	Arcade	★★★★	★★★★
Bof!	EMELYN HUGHES I.S. Audiogenic	Amiga	Simulation sportive	★★★★	★★★★
HIT	ESCAPE FROM THE PLANET... Tengen	CPC	Action	★★★★★	★★★★
HIT	EXTASE Cryo	PC	Réflexion/action	★★★★★	★★★★
A connaître	FIGHTER BOMBER AMD Activision	Atari ST PC tous écran	Missions supplémentaires	—	—
Bof!	FREEDOM FIGHTER Sega	Console Sega	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
A connaître	INTACT Sphinx	Amiga	Shoot-them-up	★★★★	★★★
A connaître	KLAX Domark	CPC	Réflexion	★★★★★	★★★★★
A connaître	LIVE AND LET DIE Encore	Atari ST	Action	★★★★	★★★
A connaître	LIVE AND LET DIE Encore	Amiga	Action	★★★★	★★★★
Nul	OVERLANDER Encore	ST	Action	★★★★	★★★★
A connaître	PLAYMARKER FOOTBALL Broderbund	Macintosh	Football américain	★★★★	★★★★
A connaître	PROJECTYLE Electronic Arts	Amiga	Action	★★★★★	★★★★★
Bof!	SATAN Dynamic	CPC	Action	★★★★★	★★★★
HIT	SIM CITY Infogrames	Atari ST	Réflexion	★★★★	★★★
Bof!	SOLARIAN II Ben Haller	Mac II, SE/30 carte 8 bits étendue	Shoot-them-up	★★★	★★★★
Bof!	SUPER GRID RUNNER Llamasoft	Amiga	Action	★★★★	★★★★★
Nul!	SUPERTRUX Encore	Amstrad CPC (K7)	Course de camion	★★★	★
HIT	TERRAIN EDITOR Infogrames	Macintosh	Construction	★★★★	—
A connaître	THUNDER FORCE II Sega	Megadrive	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★★
A connaître	ULTIMATE GOLF Gremlin	PC	Simulation sportive	★★★★★	★★★★★
Nul!	VEIGUES Victor	PC Engine	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
Nul!	VENDETTA Systeme 3	Amstrad CPC	Action	★★★	★★
A connaître	WHERE IN WORLD IS CARMEN S. Broderbund	Macintosh	Aventure éducative	★★★★★	—
Bof!	WINGS OF FURY Broderbund	PC EGA CGA	Combat aérien action	★★★★	★★★

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
*****	13	D	Les programmeurs de Sega ont réussi l'impossible : faire une bonne adaptation d' <i>Afterburner</i> . Les graphismes ont été simplifiés au profit de l'animation. Résultat : une action frénétique. Mais cela n'empêche pas <i>Afterburner</i> de rester un jeu répétitif dont on risque de se lasser vite. O. S.
*****	8	D	Ce shoot-them-up en 3D vous propose de détruire la base d'une organisation terroriste. L'action est vue du cockpit. Doté de bons graphismes et d'excellentes musiques, <i>Air Driver</i> manque de réalisme dans ses animations. On peut préférer l'adaptation d' <i>Afterburner</i> sur la même console. O. S.
-	18	C	Trois hits basés sur le sport. <i>Test Drive</i> , <i>Mean 18</i> (programme et course-disque) et <i>Hardball</i> (base-ball) sont d'excellents produits dont les versions ST et Amiga passionneront les amateurs. A ne pas manquer, si vous ne les possédez pas déjà ! O. H.
-	18	C	Cette compilation est de bonne qualité. <i>Test Drive</i> pour la conduite, <i>Hardball</i> pour le base-ball, le mini-golf (<i>Mini-Putt</i>) et la simulation (<i>Apollo 18</i>) sont tous des hits ! Dommage que la version PC ne supporte pas le mode VGA. Sur C64, l'ensemble est très bon. O. H.
****	11	D	Vous devez placer des boules sur les dalles de la couleur correspondante. Bien sûr, différentes créatures rôdent dans chaque tableau afin de vous compliquer les choses. Il faut réfléchir, et réagir très rapidement. Un programme agréable, bien qu'un peu lassant à la longue. A.-H.L.
****	15	C	<i>Block out</i> reprend exactement le même principe de jeu que <i>Tetris</i> mais, cette fois, le récipient est représenté en 3D. Ce jeu est aussi accrocheur que son modèle et, de plus, offre quelques variantes intéressantes sans être aussi innovateur que <i>Welltris</i> . A.-H.L.
****	13	D	Vous dirigez trois personnages à travers une région semée d'embûches. Vous contrôlez le personnage de votre choix et les deux autres suivent scrupuleusement ses mouvements. Ce programme à mi-chemin entre arcade/aventure et jeu de plate-formes est assez plaisant. A.-H.L.
****	14	B	Les programmes « budget » sont rarement des programmes de qualité. <i>Bomb Jack</i> déroge pourtant à cette règle, c'est en effet un logiciel de qualité, disposant d'un thème simple et efficace : vous devez récupérer des bombes tout en évitant de multiples agresseurs. E.C.
*****	14	B	La version Amiga est très proche de celle du ST. Seuls les bruitages semblent plus travaillés. Vous êtes <i>Bomb Jack</i> et vous devez récupérer des bombes malgré la proximité de créatures menaçantes. Les graphismes et animations ressemblent beaucoup à ceux de la version arcade. E.C.
****	14	n.c.	En tout point semblable à la version ST (<i>Tilt</i> n° 79 page 104), <i>Castle Master</i> profite juste, sur Amiga, de bruitages plus évolués. Aventure originale, paysage 3D vraiment très bien traité, seule l'animation manque un peu de souplesse à mon goût. Intéressant, mais jouable. O. H.
***	16	D	Electronic Arts signe une fois encore une excellente conversion sur Mac. Les traditionnels scénarios guerriers sont ici remplacés par des acrobaties aériennes. Le jeu est riche et la réalisation très bonne (3D surfaces pleines, rare sur cette machine). Un des meilleurs simulateurs de vol pour Macintosh. O. S.
*****	17	E	Grâce à cette nouvelle version, les possesseurs d'un Mac II pourront explorer les couleurs de la colonie Delta en 4, 16 ou 256 couleurs (selon le type de carte qu'ils possèdent). L'animation et les bruitages sont semblables à ceux de la version monochrome, c'est-à-dire très bons. Un jeu passionnant. O. S.
****	13	C	Armé d'une mitrailleuse et de quelques grenades, vous affrontez les armées ennemies pour libérer des prisonniers. Cette conversion du succès d'arcade de Capcom est très fidèle au programme original. L'action est prenante, mais c'est un jeu difficile. Classique mais efficace. A.-H.L.
****	4	D	Ce shoot-them-up à scrolling vertical n'est pas très rapide. Il ne se rattrape même pas par une réalisation réussie. Graphismes et animations sont, en effet, lamentables. Restent les scrollings (normal, ils sont câblés) et la musique. Un soft indigne de la <i>Mégadrive</i> . O. S.
****	13	D	Vous explorez différentes régions à la recherche des sept balles du dragon. <i>Dragonball</i> est un jeu d'arcade/aventure qui s'inspire largement de la <i>Légende de Zelda</i> et dans lequel il faut explorer chaque pouce de terrain pour faire d'intéressantes découvertes. Un programme plaisant. A.-H.L.
****	13	C	Le jeu d'arcade de Capcom est si impressionnant qu'il n'était pas possible de réaliser une bonne conversion. <i>Tiertex</i> ne s'en est pas trop mal tiré, mais on reste sur sa faim. Si on aime ce type de jeu, on y prend plaisir, en dépit des petits sprites, de l'animation lente et de l'action confuse. A.-H.L.
****	9	C	Cette simulation de foot était l'une des meilleures sur C64, mais elle a pris un sérieux coup de vieux. Le terrain scrolle horizontalement, ce qui change un peu, mais la réalisation est assez banale. Le jeu offre un certain réalisme, mais on est bien loin de la jouabilité de <i>Kick Off</i> . A.-H.L.
***	15	B	Vous devez détruire des robots qui retiennent prisonniers les membres d'une colonie terrestre. Outre sa jouabilité, le programme recèle de superbes notes d'humour. Les graphismes (en basse résolution) sont corrects. Les animations sont relativement rapides. Un bon soft. E.C.
****	16	C	Vous devez manœuvrer des aiguillages et changer des fusibles endommagés. Il faut faire l'effort d'assimiler le principe du jeu, moins compliqué qu'il n'en a l'air. On doit faire vite lorsque l'on joue sur l'ordinateur, mais c'est encore mieux de jouer à deux. Une bonne version. A.-H.L.
-	13	B	De nouvelles missions pour <i>Fighter Bomber</i> ... Rien n'est changé au simulateur en lui-même. En revanche, l'amateur pourra couler du sous-marin, détruire des tanks, bref, retrouver la passion, s'il a déjà épuisé les missions de la version de base. A voir dans ce dernier cas seulement. O. H.
*****	8	C	Aux commandes d'un avion de chasse vous affrontez bateaux et avions ennemis. Ce shoot-them-up à scrolling horizontal s'inspire beaucoup de <i>P47</i> , surtout en ce qui concerne les armes supplémentaires. Ce n'est pas mal fait, mais l'action est particulièrement répétitive. Un shoot-them-up de série B. A.-H.L.
*****	14	B	La vitesse de jeu de ce shoot-them-up est très lente. Résultat, le joueur slalome entre les obus, prend le temps de viser les ennemis les plus dangereux... Moins de sueur, mais plus de logique et une ambiance qui ne vous lâche pas. Classique mais j'aime assez (cf <i>Tilt</i> n° 79, version ST). O. H.
*****	15	B	<i>Klax</i> vient de réussir brillamment sa conversion sur CPC. En termes de jouabilité et d'intérêt de jeu, le programme est tout à fait équivalent aux versions 16 bits. Les graphismes utilisent au mieux les possibilités du CPC, idem pour les animations. A noter les bruitages un peu surprenants. E.C.
***	10	A	James Bond 007 pousse son canot à pleine vitesse, collecte les barils d'essence qui flottent à la surface du fleuve et tire sur tout le reste. Simple, peu original, mais bien réalisé, cette « petite » partie d'action ne se justifie que par son faible prix de vente. O. H.
***	10	A	La version Amiga de <i>Live and Let Die</i> développe une animation plus fluide que celle du ST. Même principe de jeu bien sûr, cette partie de chasse en canot ne se justifie elle aussi que par son faible prix de revient. Un jeu bien traité, mais qui manque d'originalité et de profondeur. O. H.
****	8	B	Dans une atmosphère de fin du monde, vous conduisez un bolide surpuissant sur des autoroutes parcourues par des gangs malfaisants. Les graphismes de ce jeu sont naïfs, on n'arrive pas à y croire. Les animations sont un peu mieux loties. Un programme que l'on oublierait vite. E.C.
*****	13	n.c.	<i>Broderbund</i> nous propose ici une simulation de football américain très stratégique. Le choix des actions se fait par menu. Un grand nombre d'équipes et de tactiques sont présentes. Doté d'une réalisation convenable et de digitalisations sonores réussies, <i>Playmaker</i> ravira les amateurs de ce sport. O. S.
****	15	B	Un foot futuriste plutôt rapide ! <i>Projectyle</i> (test de la version ST dans le n° 80 de <i>Tilt</i>) possède un principe de jeu original et un choix d'options complexe. L'animation de cette version Amiga est souple, mais elle engendre vite la migraine, tant le jeu est rapide. Un bon soft d'action. O. H.
***	11	B	Vous êtes un vaillant guerrier (une fois de plus) qui doit occire sans état d'âme tous les monstres plus ou moins sataniques qu'il rencontre sur son chemin. Compte tenu des performances du CPC, les graphismes sont réussis. Les animations souffrent de scrollings latéraux hésitants. E.C.
**	17	n.c.	Quel plaisir de retrouver le fabuleux <i>Sim City</i> sur Atari ST. Que vous sélectionnez une ville déjà prospère où que vous préfériez élaborer votre propre paysage, la gestion de tous les éléments sociaux et économiques de votre cité vous tiendra en haleine pour longtemps. Indispensable. O. H.
****	12	A	Ce clone de <i>Galaxian</i> a pour principale originalité de tourner en 256 couleurs. Résultat : de somptueux dégradés qui ravissent l'œil. Le jeu est archi-classique mais accrocheur. Dommage que les sprites soient minuscules. On peut espérer mieux d'une machine telle que le Mac II. O. S.
****	10	B	Aux commandes de votre vaisseau spatial vous devez détruire des flottes d'agresseurs. Les graphismes du programme n'exploitent pas les possibilités de la machine. Les animations sont correctes. Malgré quelques effets spéciaux psychédéliques, le logiciel n'arrive pas à convaincre. E.C.
**	1	A	C'est peut-être pas très cher, mais qu'est-ce que c'est nul ! Votre camion s'élanche sur les routes d'Europe, routes surtout encombrées par une animation plus que possible. Les saccades qui secouent votre véhicule sont insupportables. O. H.
-	15	B	Ce programme permettra aux fans de <i>Sim City</i> de créer le terrain sur lequel ils bâtiront leur ville. Désert, forêt ou archipel, c'est désormais vous le démiurge ! Dix-huit villes pré-programmées sont également incluses. Pour un prix raisonnable, un excellent complément au <i>Tilt</i> d'or 1990 (notice en français). O. S.
*****	12	D	Ce shoot-them-up offre des niveaux assez différents, tantôt en scrolling multidirectionnel, tantôt en scrolling horizontal. C'est fort bien réalisé, pourtant on ne se prend pas vraiment au jeu. C'est peut-être parce que le premier niveau n'est guère excitant. On peut espérer mieux sur cette machine. A.-H.L.
***	14	C	Une simulation de golf des plus réalistes, dans laquelle on voit même voler une motte de terre lorsque l'on rate son coup. <i>Ultimate Golf</i> offre des parcours très intéressants, mais on peut lui préférer la simplicité de <i>Leader Board</i> . Si vous ne possédez pas de simulation de golf, essayez donc celle-là. A.-H.L.
****	5	D	Vous contrôlez un robot qui évolue dans un milieu très hostile. Il est vraiment difficile de se passionner pour un shoot-them-up aussi médiocre. Cela est surprenant, car <i>Veigues</i> est un programme de Vicor, à qui l'on doit le génial <i>Legendary Axe</i> . Une bavure ! A.-H.L.
-	1	B	Nul ! <i>Vendetta</i> place votre héros « monochrome » dans un décor à priori sympathique. Mais l'animation est lente, et les bruitages absents. Vos ennemis passent devant vous sans vous voir. Des multiples coups de points et pied annoncés sur la notice, rien ne fonctionne. En bref, un flop complet ! O. H.
**	13	D	Jeu d'aventure éducatif, ce soft vous propose de pourchasser un criminel international. L'enquête est en fait prétexte à une exploration du monde, chaque pays étant décrit par un petit commentaire et une illustration. Les graphismes sont réussis mais les bruitages indigents. Un soft amusant. O. S.
**	8	B	Proche de la version CPC (<i>Tilt</i> n° 76 p. 77), ce combat aérien profite de l'originalité de son pilotage et de ses vues. En revanche, l'action est trop répétitive pour motiver le joueur à long terme. Sur CPC, la réalisation du décor est correcte. Côté sprites et animation, c'est simpliste. O. H.



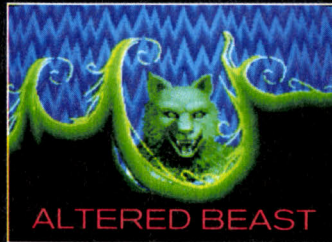
ATTENTION, MAINTEN

ANT FINI DE JOUER.



MEGA DRIVE®

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

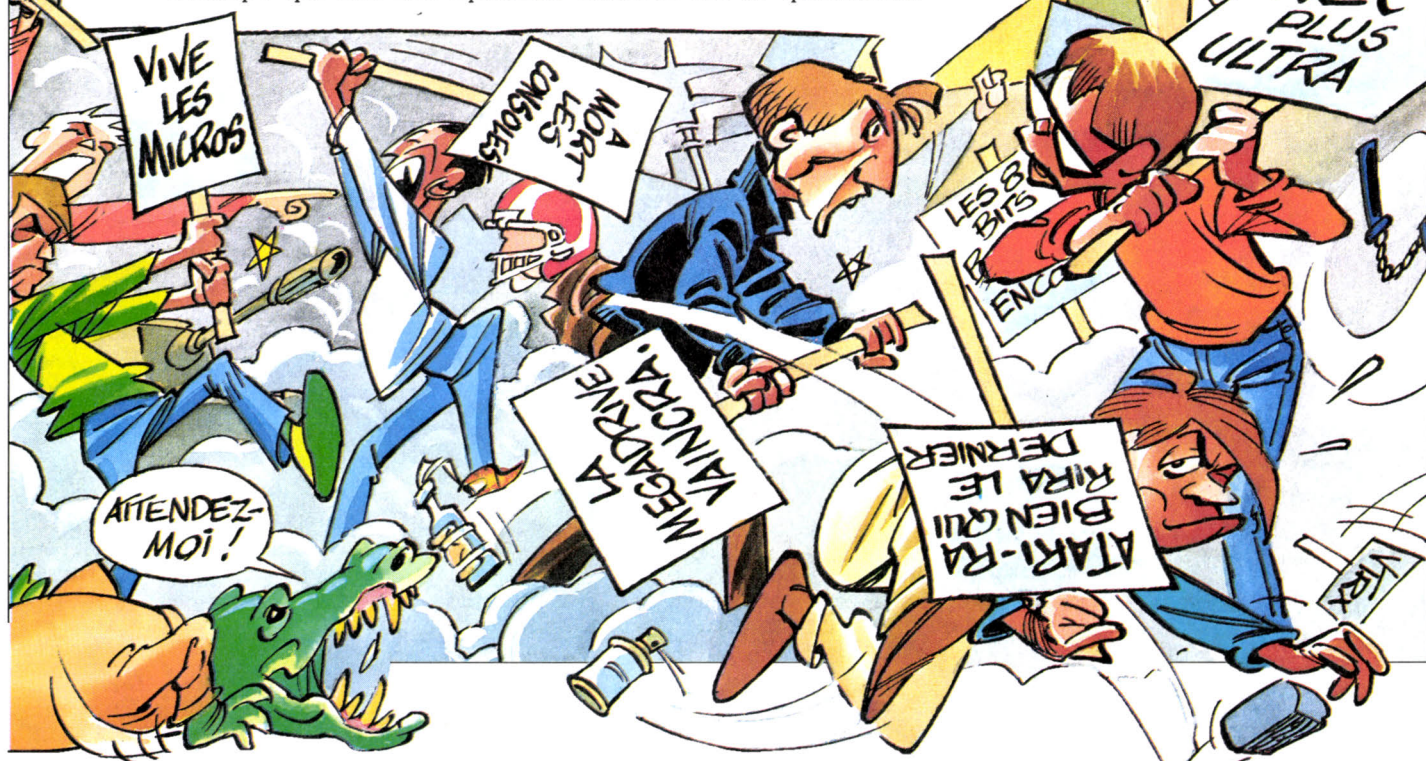


System. Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique. Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

SEGA
FROM
Virgin

LA GUERRE DES CONSOLES

Oyez, mes frères, oyez ! La guerre des consoles fait rage autour de vous. Amstrad, Nintendo, Sega, NEC, Atari, vraies 8 bits, fausses 16 bits, futures 32 bits, portables, vous avez le choix entre 14 consoles ! Choix difficile, d'autant plus que chacun y va de son banc d'essai, de sa fiche technique, sans oser trop s'engager, de peur de mécontenter un annonceur publicitaire sourcilieux... Stop ! Tilt se lance dans la bagarre. Avec trois matchs : Sega contre Nintendo 8 bits. Megadrive contre NEC Supergrafx, Neo-Geo et NEC Coregrafx (avec en prime toutes les infos disponibles sur la Super Famicom, la 16 bits de Nintendo). Lynx contre Game Boy, Game Gear et Turbo Express, bref, le match des consoles portables. Et, pour couronner le tout, le test complet de la nouvelle console Amstrad, la GX 4000 et la présentation de l'Atari 7 800, vraie fausse-nouveauté ! Et si, à l'issue de ces matchs, vous hésitez encore, lisez les avis de Dany Boolauck, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, Olivier Scamps qui ont des opinions arrêtées sur la question...



Atari: l'artillerie légère...

D'un rapport qualité-prix imbattable, l'Atari 2600 reste une excellente console de base. Que vaut la fausse-nouvelle 7800? A.H.-L. répond.

Au début des années quatre-vingts, la console VCS d'Atari faisait son entrée dans l'histoire avec les premiers jeux vidéo à domicile. La VCS remporta un formidable succès durant quelques années, avant d'être balayé par les premiers micros. Mais cette console vieille d'une dizaine d'années, reste la plus vendue en France: on

softs disposaient généralement d'un formidable choix d'options, comme on n'en fait plus aujourd'hui. La VCS dispose de jeux de qualité, comme *Mrs Pacman*, *Space Invaders*, *Missile Command*, *Defender*, *Pole Position*, *Pitfall*, et bien d'autres encore.

La VCS est un choix idéal pour des enfants désireux d'acquérir une première console. Cela explique son incroyable succès. La VCS a tout pour donner le goût du jeu et il est fort probable que ses possesseurs passeront à d'autres machines plus perfor-

L'Atari 2600 sacré « roi du jeu d'action » dans Tilt... n° 2!

sième console d'ici la fin de l'année. Il s'agit de la 7800, une console déjà assez ancienne, qui fut commercialisée pour la première fois aux Etats-Unis en 1984 pour contrer la Coleco qui venait alors de s'imposer aux dépens de la VCS. Mais, au grand regret des passionnés qui l'attendaient avec im-

LA VCS D'ATARI

j'aime:

- le prix de la machine et des cartouches,
- la grande qualité de sa ludothèque.

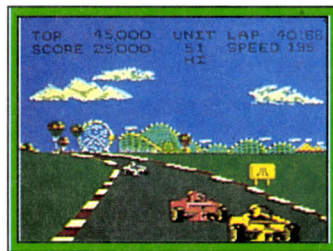
je n'aime pas:

- on ne critique pas les ancêtres!

patience, cette console ne fut jamais distribuée en France. Cela paraît incroyable aujourd'hui, où le refus de NEC de commercialiser la *PC Engine* n'empêche nullement sa diffusion et son franc succès. Aucun exemplaire de cette console n'étant



Off the Wall



Moon Patrol



Pole Position



Battle Zone

en a acheté plus de 100 000 l'année dernière, et il est probable qu'Atari parviendra à égaler ce score cette année.

En effet, cette console dispose de deux atouts importants. Le premier est sans conteste son prix particulièrement attirant: 390 F pour une console et des cartouches vendues entre 90 et 140 F. Le second est sa ludothèque très fournie avec des programmes d'une grande qualité. Bien sûr, il ne faut pas s'attendre à de superbes graphismes ni à des scrollings multidirectionnels. Soyons raisonnable, la plupart des jeux sont très anciens et la machine ne dispose que d'une mémoire de 4 K. Pourtant, il est indéniable que les programmeurs de l'époque savaient vraiment tirer le maximum des capacités très limitées de cette machine. Les



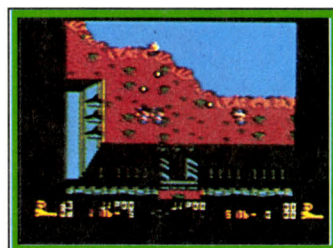
L'Atari 7800 existe aux USA depuis 1984!

En plus de la Lynx et de la VCS, Atari s'apprête à distribuer une troi-

encore disponible en France au moment où nous écrivons ces lignes, nous ne pouvons pas juger de ses performances. Toutefois, on peut dire que les cartouches de la VCS sont compatibles avec cette console et qu'elle sera vendue au prix de 690 F avec un jeu, mais on ignore encore le prix des cartouches. Cette console aura sans doute plus de mal à s'imposer que la VCS car son prix plus élevé la met en concurrence avec les *Sega*, *Nintendo*, voire même avec la *GX 4000* d'Amstrad qui arrivent en même temps sur le marché. Son succès dépendra sans doute du prix des cartouches. Si ce prix se rapproche de celui des cartouches VCS, il pourrait favoriser la diffusion de la nouvelle machine d'Atari dans le grand public.



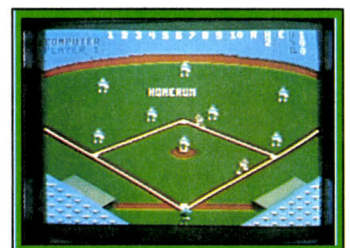
Xenophobe



Ikari Warriors



Tower Toppler



Real Sport Baseball

8 bits : le duel...

Pour un prix moyen de 700 francs, les consoles Sega et Nintendo offrent des performances pratiquement similaires et un excellent rapport qualité/prix. Laquelle choisir ? Nintendo a fondé sa réputation sur des titres fabuleux – *la Légende de Zelda*, *Mario Bros*, – qui font oublier le prix des cartouches (400 francs) et la qualité moyenne de nombre d'autres jeux, hélas également vendus. Sega pour sa part, bénéficie d'une bibliothèque de jeux beaucoup plus fournie que celle de son adversaire et avec des hits inspirés de jeux d'arcade très connus – *Outrun*, *Thunderblade*, *Golden Axe* –. En outre, Sega importe régulièrement beaucoup plus de nouveautés que Nintendo. Votre choix devra donc essentiellement se faire en fonction des types de jeux que vous préférez. N'oubliez pas également de vous renseigner sur la console que possèdent vos amis ou voisins : les échanges de cartouches seront beaucoup plus faciles...

D'un look plus moderne que celui de sa concurrente, la *Sega Master System* est légèrement supérieure à la *Nintendo*, ce qui s'explique sans doute par le fait qu'elle soit de conception plus récente. Les graphismes de la *Nintendo* sont parfois assez troubles, surtout sur d'anciens jeux comme *Super Mario Bros*. Cette différence est accentuée par le fait que les jeux Sega ar-

rivent très rapidement en France, tandis que les jeux Nintendo ont un retard de deux ans sur les Etats-Unis. D'autre part, les couleurs et les bruitages des jeux de la console *Sega* sont sensiblement supérieurs à ceux de la *Nintendo*. En ce qui concerne les accessoires, *Sega* présente un léger avantage dans la mesure où, en plus du pistolet commun aux deux machines, cette console dispose de lunettes 3D (efficaces, mais fatigantes à l'usage) et un joystick/volant très agréable.

Les jeux d'arcade sont à coup sûr le point fort de Sega

Aux Etats-Unis, la ludothèque de la console *Nintendo* est autrement plus fournie que celle de la *Sega*, car de nouveaux jeux arrivent sans cesse (y compris la plupart des grands succès d'arcade) en raison de la diffusion de cette machine. Mais cela ne nous concerne pas, à moins de disposer de l'adaptateur permettant de passer les cartouches japonaises, car nous ne voyons arriver en France qu'une infime partie de ces programmes. Dans notre pays, la ludothèque Nintendo est moins fournie que celle de Sega : 70 titres pour Nintendo contre une centaine pour Sega.



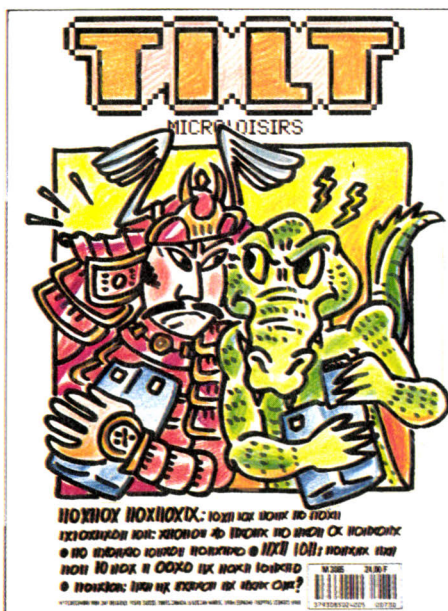
De conception plus récente que la Nintendo, la console *Sega Master System* bénéficie d'une centaine de titres disponibles. En plus d'un pistolet, elle propose des lunettes 3D et surtout un joystick volant très agréable à manipuler.

FICHE TECHNIQUE DE LA NINTENDO 8 BITS (NES)

D'un point de vue technique, la *Nintendo 8 bits* est complètement dépassée. Son processeur (RP2A03 cadencé à 1,9 Mhz) n'est vraiment pas un foudre de guerre. Si sa résolution est convenable (256 x 240), on ne peut pas en dire autant de sa palette (64 couleurs), d'autant que les couleurs ont vraiment tendance à baver. La mémoire écran est également un peu légère (32 Ko). 64 sprites sont affichables simultanément mais leur taille est très limitée et leur gestion loin d'être parfaite puisqu'on assiste souvent à des clignotements ou des ralentissements. Quant au son, il ne dispose que de trois voies en mono. La capacité des cartouches ne peut dépasser 128Ko.

Prix : 690 F.
 Prix moyen des jeux : 400 F.
 Distributeur : Bandai, 3, rue de l'Industrie, Z.I. Epluches, 95310 St-Ouen-l'Aumône.
 Contact : SOS Nintendo, 34.64.77.55.

J'aime :
 – les chefs-d'œuvre de l'arcade/aventure,
 – les notices avec la traduction des textes à l'écran.
Je n'aime pas :
 – le prix trop élevé des cartouches,
 – attendre deux ans avant de voir arriver les nouveautés.



... Sega / Nintendo



Soutenue par une énorme campagne de publicité, la console Nintendo a réussi à combler le retard qu'elle avait pris sur sa concurrente. Elle offre moins de jeux que la console Sega mais compte parmi ceux-ci les plus grands titres jamais publiés.

Indiscutablement, l'arcade constitue le point fort de la console Sega. Ce géant de l'arcade dispose, en effet, de tous ses grands succès, comme *Outrun*, *Thunderblade*, *Golden Axe*, etc.

Qui est amateur de simulations sportives jouera la carte Sega

Non content de puiser dans cet énorme réservoir de hits, de nombreux grands succès d'arcade n'appartenant pas à Sega sont convertis sur cette console (*R-type*, *Vigilante*, *Operation Wolf*, *Rastan*, etc.) Nintendo ne fait pas le poids sur ce terrain, car les jeux d'arcade sont peu nombreux sur cette machine. Toutefois, il faut reconnaître que ceux qui sont disponibles sur la Nintendo sont d'excellente qualité (*Rush'n Attack*, *Life Force*, *Castlevania*, etc.). Sega ne fait vraiment pas le poids face à Nintendo sur le terrain de l'arcade/aventure. Du reste, aucune machine ne peut prétendre disposer de jeux d'arcade/aventure aussi extraordinaires que *La Légende de Zelda*, *Kid Ikarus*, *Mario Bros* et bien d'autres encore. Il existe vraiment un style Nintendo (souvent copié) et c'est sans doute son formidable savoir-faire en ce domaine qui assure en grande part le succès de cette machine. Sega a tenté de suivre Nintendo avec des jeux comme *Psycho Fox* ou *Wonder Boy III*, mais en dépit de leurs qualités, ces programmes ne parviennent pas tout à fait au même niveau. Pour les softs de sport, la balle est dans le camps de Sega qui dispose d'un large éventail de programmes de qualité, du vol-

ley au tennis, en passant par les courses automobiles. A l'exception du superbe *Track and Field II*, la plupart des simulations sportives de la console Nintendo sont bien trop anciennes pour faire le poids. Toutefois, cela pourrait changer prochainement, dans la mesure où de nouvelles simulations sportives doivent être publiées (notamment un tennis et un foot). Il est indiscutable que les genres de jeux sur consoles sont beaucoup moins étendus que sur les micros. Toutefois, la ludothèque de la console Sega est sensiblement plus diversifiée que celle de la Nintendo avec des programmes comme *Monopoly*, *Shanghai* ou *Casino Games*. Mais, surtout, la console Sega dispose de jeux de rôle qui ne manquent pas d'intérêt, comme *Phantasy Star*, *Y's*, ou *Miracle Warriors*. En ce qui concerne la Nintendo, elle n'offre pas une grande variété de jeux, mais il faut signaler la sortie imminente d'une excellente version de *Tetris*.

Il n'y a aucune raison de craindre une pénurie de nouveautés...

Alors, si vous envisagez l'achat d'une console 8 bits, le choix dépend du type de jeux qui vous branche le plus. Si vous êtes un inconditionnel de l'arcade, c'est sans conteste la console Sega qu'il vous faut. En revanche, si vous recherchez plus de profondeur de jeu et que, non contents de faire preuve d'habileté, vous voulez également vous creuser les méninges, la Nintendo est le bon choix. Les programmes d'arcade/aventure de la console Nintendo vous tiendront en haleine.

FICHE TECHNIQUE DE LA SEGA 8 BITS (SEGA MASTER SYSTEM)

Bien que légèrement plus puissante que la Nintendo, la Sega 8 bits ne peut rivaliser avec la majorité des consoles de ce dossier. Architecturée autour d'un bon vieux Z80 (le processeur du Spectrum ou du CPC) cadencé à 3,8 Mhz, elle possède une mémoire vidéo de 16 Ko. Pour une résolution de 256 x 192, elle dispose d'une palette de 64 couleurs, bien saturées. 64 sprites sont affichables simultanément avec une gestion qui, sans être parfaite, est meilleure que celle de la Nintendo. Les capacités sonores sont à peu près équivalentes à celles de sa concurrente avec trois voies sur quatre octaves en mono. La capacité des cartouches de la Sega Master System, enfin, peut atteindre 256 Ko.

Prix : 750 F.

Prix moyen des cartouches : 300 F.

Distributeur : Virgin loisirs,

8-10, rue Barquette, 75003 Paris.

Contact : 42.78.07.76. ou 36 15 code Sega.

J'aime :

- sa ludothèque d'une centaine de titres,
- ses jeux d'arcade,
- ses accessoires.

Je n'aime pas :

- les clignotements de sprites.

Les deux consoles sont au même prix, en revanche on notera que les cartouches Nintendo sont nettement plus coûteuses (autour de 400 F, ce qui est excessif !). D'autre part, il est évident que ces deux consoles ne disparaîtront pas de sitôt et qu'il n'y a aucune raison de craindre une pénurie de nouveautés. D'excellents programmes comme *Skate or Die*, *Teenage Mutant Turtles*, *Batman*, *Fester Quest* et *Tetris* seront publiés sur Nintendo cet été. Et d'ici Noël, nous verrons arriver des simulations sportives et quelques grands hits d'arcade comme *Double Dragon II*, *Bubble Bobble* et *Paper Boy*. Pour la Sega 8 bits, sur la vingtaine de titres prévus d'ici la fin de l'année, on trouve des programmes très attendus, comme *Super Monaco Grand Prix* (la superbe course de formule 1 d'arcade), *Shinobi II*, *Alex Kidd IV*, *Moonwalker*, *Ace of Aces*, *Golden Axe Warrior*, ainsi que trois grands jeux d'arcade de Capcom : *Strider*, *Forgotten Worlds* et *Ghouls'n Ghosts*. D'autre part, Sega vient d'accepter que d'autres éditeurs puissent désormais développer sur cette console, comme cela se passe depuis longtemps avec Nintendo. De nombreux éditeurs s'engouffrent dans la brèche, ce qui devrait donner un bon coup de fouet à cette machine.

GX4000 Amstrad: le monde entier est un cactus



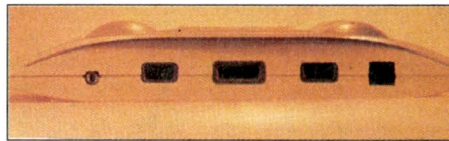
Des performances techniques supérieures à celles de la Nintendo. Mais les jeux risquent d'être moins riches...

Après avoir donné l'impression d'abandonner le marché du jeu, Amstrad fait volte-face. Mais sa nouvelle GX 4000, lancée dans l'urgence, tient-elle tête aux consoles japonaises? Amstrad va se frotter à forte partie. Et qui s'y frotte...

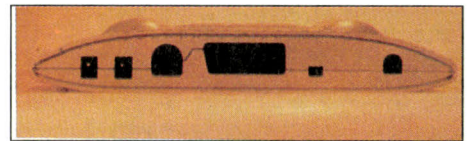
La console Amstrad est un appareil de petite taille fourni avec deux manettes de type japonais. La GX 4000 s'inspire largement de l'architecture des CPC. Elle peut se connecter directement à un téléviseur grâce à une prise Péritel. A l'instar des consoles japonaises, les manettes sont pourvues de deux boutons, avec des fonctions différentes. Cette console 8 bits est vendue 990 F, ce qui la positionne dans le créneau occupé par le Nintendo et la Sega Master System. En effet, cette console ne fera pas hésiter les joueurs qui envisagent d'acquiescer une Megadrive ou une PC Engine. La PC Engine ne coûte que 300 F de plus et ouvre vraiment sur une autre dimension. La GX 4000 est destinée à ce que l'on nomme le grand public, un marché sur lequel Nintendo et Sega triomphent actuellement. Il ne sera pas facile de s'imposer face à ces deux poids lourds, mais la GX 4000 dispose d'atouts qui ne sont pas négligeables. D'une part, Amstrad a fait ses preuves depuis longtemps dans le domaine des campagnes de pub tous azimuts. Le fabricant anglais jouit d'une excellente renommée en France grâce à l'énorme succès des CPC dans notre pays. Nombre de possesseurs de CPC décideront peut-être de rester fidèles à leur marque favorite. Son dernier atout vient des espoirs que la plupart des éditeurs

mettent en Amstrad, ce qui devrait permettre à cette console de disposer rapidement d'une bonne ludothèque. Les jeux se présentent sous la forme d'une petite cartouche, qui fonctionne aussi bien sur la console qu'avec la nouvelle gamme de micros, qui sont pourvus d'un port cartouche. Un jeu est fourni avec la console : il s'agit de *Burnin' Rubber*, une course automobile réalisée par Ocean. Ce programme comporte un parcours de nuit assez réussi. D'importants éditeurs comme Ocean et US Gold prévoient de publier une dizaine de

que les premiers programmes. Ceux-ci ont été réalisés au plus vite, de manière à être disponibles lors de la commercialisation de la console. Il est donc possible que la qualité des softs augmente sensiblement. Dans l'ensemble, les graphismes et les couleurs sont supérieurs à ceux de la plupart des jeux tournants sur CPC. Par exemple, la version de *Tennis Cup* se rapproche beaucoup plus des versions 16 bits que de celle du CPC. En revanche, l'ani-



Prise casque, ports joysticks et, au centre, port joystick analogique, port phaser.

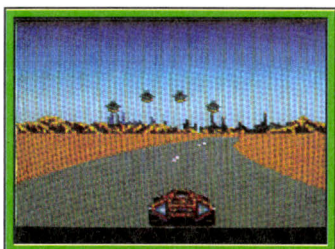


Deux prises transformateur, prise pour écran Amstrad, prise Péritel.

programmes pour cette console d'ici la fin de l'année. Ocean compte lancer *Batman*, *Operation Thunderbold*, *Plotting*, *Martial Arts*, *Shadow Warriors*, *Chase H.Q.* et *Robocop II* d'ici octobre. D'autres éditeurs – Domark ou Activision – devraient leur emboîter le pas par la suite. En France, Titus sera présent sur cette console avec *Fire and Forget II*, *Crazy Cars II* et un jeu dans l'esprit de *Super Mario Bros*. Loricel réalise *Tennis Cup* (la nouvelle version est très prometteuse) et un shoot-them-up spécialement conçu pour cette console. En accord avec Anco, Ubi adapte deux Tilt d'or 89 : *Great Courts* et *Kick Off*. En fait, il semblerait que les éditeurs publieront prochainement une moyenne de deux à trois titres chacun et que la suite dépendra du succès de la machine.

Au niveau de la qualité des jeux, il est encore trop tôt pour porter un jugement définitif sur cette machine, car nous n'avons vu

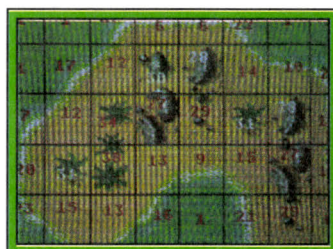
mation n'est pas plus rapide que celle du CPC, ce qui est particulièrement sensible pour des courses de voitures comme *Burnin' Rubber* ou *Fire and Forget II*. En ce qui concerne ce dernier titre, il est intéressant de comparer la version GX 4000 avec celle de la console Sega. La version Sega est nettement plus rapide et les nuages qui défilent en scrolling différentiel ne figurent pas sur la version GX 4000. Autre grand reproche : l'image se limite à une fenêtre graphique, comme pour un ordinateur, alors que, traditionnellement, toutes les autres consoles offrent des graphismes plein écran. En ce qui concerne le son, on remarque une amélioration sensible par rapport au CPC mais qui n'est pas due aux caractéristiques techniques de la machine, puisqu'elle utilise le même processeur sonore que le CPC. On la doit au fait que le son vient maintenant de votre télévision ou des nouveaux moniteurs Amstrad, qui dis-



Fire and Forget II.



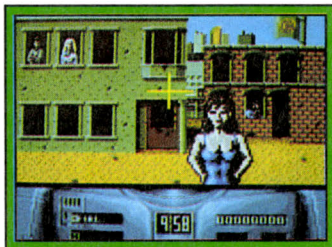
Tennis Cup.



Copter 271.



Robocop II.



Robocop II
sur la
console.

posent désormais de deux haut-parleurs. Pour conclure, il est vraiment dommage qu'Amstrad ne soit pas allé plus loin dans les améliorations apportées à son standard, car cette nouvelle console est très nettement inférieure à la PC Engine, comme à la Megadrive. Même la Sega Master System semble plus performante. Bref, la GX 4000 se vendra sans doute en France, mais ce n'est pas cette machine qui fera trembler les Japonais.

...s'y pique !

J'ai enfin pu voir cette fameuse console Amstrad GX 4000. Pas vraiment impressionnante ! Je n'ai jamais été attiré par le CPC et la console n'est guère plus séduisante. Les jeux que j'ai pu voir ne présentent pas un énorme « plus » par rapport aux autres jeux de consoles présents sur le marché. Certes, les possibilités de la GX 4000 sont nettement supérieures au CPC. Et il est fort probable que la qualité des jeux sur cette machine ne vas cesser de s'améliorer au fil des mois (c'est le cas pour la plupart des machines). La Nintendo ne pourra pas rivaliser avec la GX 4000 sur la plan technique mais côté cartouches de jeux (dont beaucoup sont de qualité) la console japonaise ne craint personne et, enfin, elle est moins chère. La Sega 8 bits coûte également moins chère et, personnellement, je préfère les graphismes et le son de la Sega 8 bits à celle de la GX. Les jeux Sega, quant à eux, n'ont rien à envier à ce qu'on voit actuellement sur la GX. De plus, la console Amstrad ne tient absolument pas la route face à la PC Engine et pourtant il n'y a que 300 francs de différence entre les deux. Donc, pour le consommateur qui cherche une bonne console de jeux, « pas trop chère, pour s'amuser un peu », la Sega ou la Nintendo sont là pour barrer la route à la GX 4000. Pour la fana qui recherche une qualité graphique et sonore intéressante ou des jeux de qualité arcade, la GX 4000 est devancée par la PC Engine. Pour finir, le prix des cartouches de la GX 4000 (260 F) est équivalent à celui de ses concurrentes et n'est donc pas un argument de vente. Moralité : je ne vois, pour l'instant, aucun intérêt à acheter une console Amstrad.

Dany Boolauck

LA GX 4000

l'aime :

- graphisme et couleurs,
- la compatibilité des cartouches avec la gamme des CPC Plus.

je n'aime pas :

- l'absence d'overscan,
- l'animation trop lente,
- un rapport qualité/prix moins performant que celui de ses concurrentes.

GX 4000 : Sugar casse le morceau

Alan Michael Sugar, fondateur d'Amstrad, défend avec ardeur son nouveau bébé, ce qui est normal. Cela dit, les arguments avancés en réponse aux questions que nous lui avons posées au cours d'un déjeûner fort sympathique semblent parfois bien fragiles. Nous vous les livrons avec nos commentaires.

Tilt. N'arrivez-vous pas bon dernier dans la conquête du marché des consoles ?

Alan Michael Sugar. On nous a déjà dit la même chose lors du lancement des CPC. Cela ne nous a pas empêché de devenir n° 1 en France. Je suis très confiant : rien n'est encore joué en Europe sur le marché des consoles.

Commentaire : Les Amstrad CPC sont arrivés en France dans des conditions très particulières : le terrain avait été débroussaillé par des concurrents que le marché français n'intéressait pas particulièrement par rapport au reste du monde (souvenez-vous de la pénurie de C 64). Dans les autres pays d'Europe et a fortiori du monde, le succès d'Amstrad a été beaucoup plus relatif, voire nul (Etats-Unis par exemple). D'autre part, le concept des CPC était tout à fait novateur, pour ne pas dire génial, ce qui n'est pas le cas de la GX 4000.

La GX 4000, aujourd'hui, arrive sur un marché mondial tenu par Nintendo. Amstrad n'a d'ailleurs pas l'intention de s'y frotter : seuls quatre pays sont visés par la GX 4000 : la France, l'Angleterre, l'Italie et l'Espagne.

Le marché européen lui, intéresse bigrement les Japonais qui, après avoir conquis le Japon et les Etats-Unis, s'attaquent maintenant à l'Europe, où Sega aimerait bien damer le pion à Nintendo. Amstrad va trouver en face de lui des adversaires avec des moyens publicitaires et marketing colossaux. Les 200 millions de francs de publicité prévus d'ici Noël ne seront pas de trop pour imposer la GX 4000. Enfin, cette machine n'offre pas un concept particulièrement novateur. C'est une console 8 bits pas vraiment meilleure que ses concurrentes.

T. Ne pensez-vous pas que la console est trop chère par rapport à ses concurrentes ?

A. M. S. Non, le prix correspond aux performances plus élevées de la console. D'autre part, les revendeurs feront un bénéfice plus grand lorsqu'ils vendront une GX 4000 que lorsqu'ils vendront une Nintendo ou une Sega. Cela devrait les inciter à mettre en avant notre console.

C. Les premiers titres testés par Tilt ne montrent pas une supériorité flagrante de la GX 4000 sur les autres consoles 8 bits, au contraire (cf. le test d'A. H.-L.).

En ce qui concerne le prix, il est vrai que la première réaction d'un consommateur moyen est de se dire : c'est plus cher, donc cela doit être meilleur. Le lecteur de Tilt, qui est fort avisé, ne se laissera pas

prendre à ce piège. D'autant que le fait que son revendeur gagne plus d'argent sur son dos ne lui est pas particulièrement agréable.

Tt. Pourquoi n'avoir pas repris le concept de l'Amstrad, une console avec son moniteur ?

A. M. S. C'était ma première idée mais Nintendo a essayé de le faire au Japon et cela a été un échec total. Je n'ai pas voulu prendre le risque. De même, j'aurais pu faire une console 16 bits mais là encore, je suis persuadé que notre console permettra de réaliser des jeux aussi bons que ceux qui tournent sur Megadrive ou NEC et le prix aurait, de toute manière, été trop élevé pour toucher le grand public. Enfin, j'ai bien pensé au marché des portables, qui m'intéresse, mais ce sera pour plus tard.

C. Alan Sugar y va fort : développer des jeux sur GX 4000 aussi bons que ceux de la Megadrive. A. H.-L. va s'étouffer ! Nous sommes sûrs qu'il y aura de très bons titres sur GX 4000. Tennis Cup, Great Courts, etc., seront probablement excellents. Cela dit, les développeurs sur consoles japonaises vendent leurs jeux en telle quantité dans le monde entier (un titre qui se vend à 500 000 exemplaires n'est pas si rare !) qu'ils disposent d'un potentiel financier énorme. Ils peuvent consacrer énormément de temps et d'argent à un seul jeu. Les programmeurs européens valent largement leurs homologues japonais mais ils risquent de manquer de temps et d'argent pour mettre au point des jeux qui ne rapporteront jamais autant d'argent que ceux développés sur Nintendo, NEC ou Sega et seront donc moins sophistiqués, moins riches que ceux de leurs concurrents. Enfin les Sega, NEC, et Nintendo disposent déjà d'une ludothèque énorme.

T. Quels sont vos inquiétudes principales ?

A. M. S. Que les jeux ne soient pas prêts à temps et que la console vampirise les micros.

C. Lucide, Alan Michael Sugar sait bien que son pari est risqué. Le succès de la GX 4000 est maintenant entre les mains des développeurs. Ceux-ci vont d'ailleurs faire le maximum pour soutenir Amstrad : ils ont tous intérêt à foncer sur ce marché, qui résoud les problèmes de piratage et ne nécessite pas les investissements énormes exigés sur Nintendo ou Sega. Problème pour nos micros : si la console Amstrad marche, ne seront-ils pas tentés de développer prioritairement pour elle ? C'est une autre histoire mais qui sera intéressante aussi... Sugar est lucide également sur l'avenir des CPC. Un micro 8 bits ne sert qu'à jouer dans la majorité des cas : à quoi bon alors payer 2 000 ou 3 000 francs pour ne se servir finalement que de ce qu'une console peut offrir ?

16 bits: la guerre totale

Les consoles 16 bits arrivent en force ! Après la *Sega Megadrive*, dont la version française est enfin là, et la *PC Engine* de NEC, arrivent la *Supergrafx*, version améliorée de la *PC Engine* et, peut-être, la *Super Famicom* de Nintendo. Autant vous dire que la lutte est chaude, d'autant qu'un cinquième personnage pointe le bout de son nez en la personne de *Miss Neo Geo*, la première console 32 bits du marché ! Voici tout ce qu'il faut savoir avant de faire un choix...

Le look de la *Megadrive*, la 16 bits de Sega, est plus soigné et ses performances sont supérieures à celles du *PC Engine*. En ce qui concerne les manettes, celle de la *Megadrive* est plus belle mais surtout elle comporte trois boutons, contre deux pour la *PC Engine*. Cela n'est pas négligeable, en particulier pour les jeux d'arcade car la plupart de ces programmes disposent de trois boutons à l'origine.

La PC Engine dispose d'une ludothèque impressionnante...

Ce sont, hélas, des manettes de type japonais, comme sur *Nintendo* ou *Sega* 8 bits, mais d'autres beaucoup plus performantes, sont déjà disponibles dans les deux cas. La *Megadrive* et la *PC Engine* ne disposent que d'une seule manette, ce qui vous obligera à en acheter une seconde par la suite, car il serait vraiment dommage de ne pas pouvoir jouer à deux. Sur ce plan, la différence repose sur la présence de deux ports joysticks sur *Megadrive*, alors que la *PC Engine* n'en a qu'un. Le prix de revient de la *PC Engine* est finalement plus élevé dans la mesure où vous devez à la fois acheter une manette supplémentaire et un tripleur pour pouvoir jouer à plusieurs. En revanche, on appréciera le fait que la *PC Engine* dispose de programmes permettant de jouer à 2, 3, 4 ou 5 simultanément. Enfin, on peut noter que la petite taille de la *PC Engine* est très

avantageuse, car la machine est facile à transporter pour aller jouer chez un ami, par exemple. Au niveau des accessoires (non fournis avec la console), l'avantage est dans le camp de la *PC Engine*, avec le lecteur de CD ROM, coûteux mais fort agréable. Toutefois, il convient de noter que la *Mega-*



drive est munie d'une prise permettant de connecter un lecteur de CD ROM, mais celui-ci n'est pas encore disponible. En revanche, elle dispose d'un émulateur permettant d'utiliser les cartouches de la *Sega* 8 bits, à un prix très raisonnable (approxi-

8/16 bits, et non 16/32 bits, comme la *Megadrive*, la console NEC n'en est pas moins étonnante et bénéficie de superbes jeux.



FICHE TECHNIQUE DE LA PC ENGINE (NES)

Au plan technique, la *PC Engine* accuse un peu ses trois ans d'âge mais reste d'un bon niveau. Le 65C02 qui l'anime peut sembler léger mais il est cadencé à 7,2 Mhz et, surtout, est épaulé par quatre co-processeurs qui prennent en charge les opérations graphiques et sonores. La rapidité des animations démontre la puissance de cette architecture. La résolution, quoique légèrement inférieure à celle de la plupart des machines de ce dossier, est satisfaisante (256 x 216 avec une palette de 512 couleurs). Quant aux capacités sonores, bien que très correctes (6 voies stéréo sur 8 octaves dont une voie FM), elles souffrent de la comparaison avec des machines plus puissantes. Côté mémoire de masse, la *PC Engine* dispose de cartouches d'une capacité maximum de 512 Ko (4Mb.) ou d'un CD ROM de 550 Mo.

Prix : 1 290 F + 1 jeu.
Prix moyen des jeux : 390 F.
Distributeur : Sodipeng, B.P. 2,
56200 La Gacilly.
Contact : 99.08.95.72.

J'aime :

- sa petite taille,
- la qualité de ses jeux,
- la compatibilité de sa ludothèque avec la *Supergrafx* et la *Turbo Express*,
- la présence d'un lecteur CD ROM,
- la possibilité de jouer à cinq.

Je n'aime pas :

- la présence d'un seul port joystick,
- les jeux encore trop chers,
- le prix trop élevé du CD ROM.

mativement le prix d'une cartouche). Les anciens possesseurs de 8 bits seront sans doute heureux de pouvoir conserver leurs programmes préférés.



Rolls des consoles, la Megadrive offre un plaisir de jeu total. Graphismes somptueux, animations excellentes font de ce bijou un concurrent redoutable pour tous les ST et Amiga. La preuve : depuis qu'il en possède une, AHL n'en décolle plus...

Au niveau de la ludothèque, la *PC Engine* commercialisée un an avant sa concurrente, bénéficie de l'avantage de l'ancienneté. Elle dispose de près de 150 programmes tandis que la *Megadrive* n'en compte qu'une quarantaine. Toutefois, dans les deux cas, les amateurs d'arcade y trouveront leur compte, d'autant plus que le rythme de sortie des nouveautés est soutenu. Mais le principal avantage de la *PC Engine* en ce domaine vient de la politique d'ouverture de NEC vers les éditeurs extérieurs. Quand des géants de l'arcade comme Taito, Capcom, Irem et Namco réalisent eux-mêmes les conversions de leur hits, ça fait mal ! En revanche, on peut regretter que les programmes tournant sur *PC Engine* soient en japonais. On est souvent irrité de tomber sur une page de texte en japonais au beau milieu d'un jeu, sans même parler de la galère que représente la copie d'un code en caractères japonais. Cela s'explique par le fait que cette console n'est toujours pas distribuée officiellement en Europe et que les cartouches japonaises dont nous disposons ne sont conçues que pour le marché nippon. C'est le seul reproche important que l'on puisse adresser à la *PC Engine*, mais il est certain que c'est handicap face à la *Megadrive*. Autre problème lié à l'absence de distribution officielle de cette console : il n'est pas toujours possible de trouver certains jeux. Bien des programmes très demandés, comme *Gunhed* par exemple, sont restés manquants durant près de six mois. Plus

récemment, seul une cinquantaine de joueurs ont eu la chance de découvrir *Formation Soccer*, le superbe foot sur *PC Engine*, et nul ne sait quand se produira un nouvel arrivage. Il faut bien reconnaître que cela est parfois très frustrant. Ces deux consoles étant plus particulièrement dédiées à l'arcade, leur ludothèque fourmille de superbes conversions. Il est très difficile de les départager.

Sega peut piocher dans un énorme catalogue de hits...

Comme nous l'avons dit plus haut, la *PC Engine* bénéficie de la présence d'éditeurs d'arcade comme Taito (*Chase HQ*, *Tiger Heli*), Namco (*Dragon Spirit*, *Final Lap*), Irem (*Vigilante*, *Mister Heli*) ou Capcom (*Son Son II*). Bon nombre des grands hits d'arcade sont disponibles sur cette console, y compris des hits Sega ! (*Power Drift*, *Golden Axe* ou *Altered Beast*). Comme pour la 8 bits, Sega peut piocher à volonté dans son énorme catalogue de hits d'arcade et le savoir-faire de ses programmeurs donne d'excellents résultats. *Golden Axe*, *Super Hang On*, *Space Harrier II*, *After Burner* sont déjà sortis et seront suivis prochainement par *Crack Down* et *Super Monaco Grand Prix*. Cela dit, Sega ne se

FICHE TECHNIQUE DE LA MEGADRIVE (SEGA)

La Megadrive est architecturée autour d'un 68000 cadencé à 7.6 Mhz. Ce processeur 16/32 bits est bien connu puisqu'il équipe l'Amiga et l'Atari ST. Il est accompagné d'un Z80 (8 bits) destiné à assurer la compatibilité avec la Sega Master System. Les possibilités graphiques sont très bonnes puisque la console affiche une résolution de 320 x 244 avec une palette de 512 couleurs. Comme toujours, scrollings et autres routines graphiques sont câblés. Mais c'est surtout au niveau sonore que la Megadrive se distingue de ses concurrents. Trois types de synthèse (classique, FM ou PCM pour les sons digitalisés) permettent d'obtenir des musiques et des effets sonores délectables. Mais il faut reconnaître que les possibilités du générateur de son ne sont pas encore pleinement utilisées. Les cartouches peuvent contenir 512 Ko et l'adjonction prochaine d'un CD ROM devrait permettre d'avoir des jeux de 550 Mo.

Prix : 1 890 F.
Prix moyen des jeux : 350 F
 (450 F import).
Distributeur : Virgin loisirs,
 8-10, rue Barquette, 75003 Paris.
Contact : 42.78.07.76.
 ou 36 15 code Sega.

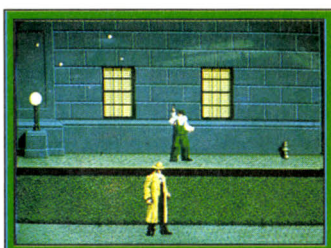
J'aime :

- son design,
- ses performances,
- c'est beau !

Je n'aime pas :

- une seule manette, c'est mesquin !

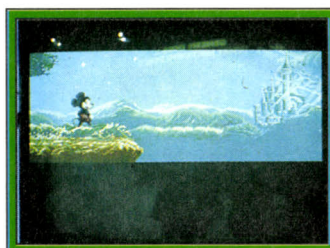
NOUVEAUTÉS SUR MEGADRIVE



Dick Tracy



Whip Rush

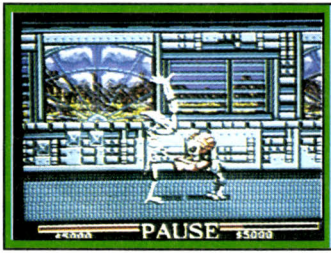


Mickey Mouse



Klax

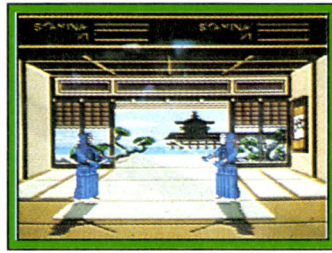
NOUVEAUTÉS SUR MEGADRIVE



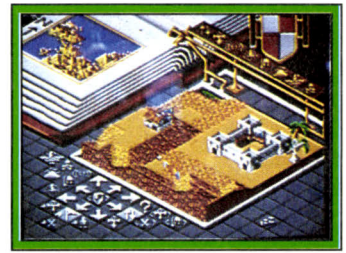
Mondo's Fight



688 Attack Sub



Budokan



Populous

contente pas de réaliser des conversions de ses propres succès d'arcade ; d'autres ont été développés (*Ghouls n'Ghosts*, *Forgotten World*, *Final Blow* et *New Zealand Story*). En tous cas, la *PC Engine* dispose d'un plus large éventail de jeux d'arcade. Trois programmes (tous des conversions d'arcade) sont disponibles sur les deux machines et il n'est pas inintéressant de les comparer rapidement. Il s'agit de *New Zealand Story*, *Golden Axe* et *Altered Beast*. Le premier est aussi réussi sur chacune des deux machines et il est bien difficile de les départager. Cependant, la *Megadrive* présente des niveaux sensiblement différents de ceux du programme original, mais cela ne tire pas à conséquence. Il est beaucoup plus aisé de trancher entre les deux versions de *Golden Axe*

et d'*Altered Beast*. En effet, les versions *Megadrive* sont très largement supérieures. La comparaison ne porte que sur trois titres pour l'instant. D'autre part, *Golden Axe* et *Altered Beast* sont deux jeux d'arcade de Sega : il n'est guère surprenant que Sega ait mieux réussi pour l'instant que les obscurs éditeurs qui ont tenté une conversion sur *PC Engine*. Actuellement la *PC Engine* l'emporte nettement en ce qui concerne les simulations sportives. La plupart des sports sont brillamment représentés sur cette machine : *Triple Battle F1* (course de formule 1), *USA Pro Basketball*, *Super volleyball*, *Formation Soccer* (un football), *World Court* (tennis) et bien d'autres encore. En raison de sa jeunesse, la *Megadrive* ne peut encore prétendre rivaliser avec sa concurrente sur ce

terrain. Toutefois cela risque fort de changer dans un proche avenir avec la sortie de nouvelles simulations sportives. D'ores et déjà, la *Megadrive* dispose de quatre simulations de qualité : baseball, golf, basketball et football. Ces deux nouvelles consoles présentent une plus grande variété de jeux que les 8 bits. La *PC Engine* le dispose déjà d'excellents jeux de réflexion/action, de jeux d'aventure et même de wargames. Le revers de la médaille, c'est l'absence de traduction. Essayez donc de progresser dans un jeu d'aventure en japonais et vous m'en direz des nouvelles. Quant à des wargames comme l'excellent *Nectaris*, ils sont suffisamment ergonomiques pour que l'on parvienne à s'en sortir après de sérieux efforts, mais il faut vraiment être motivé.

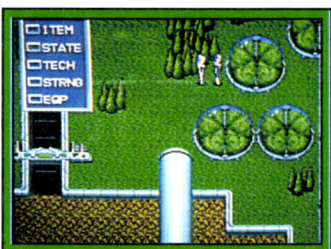
LA SUPER FAMICOM

Elle est bâtie autour d'un 65C816 de Western Design. Ce processeur est assez spécial puisque, tout en étant un 16 bits, il est compatible avec le 65CO2 8 bits. Il lui permet donc de rester compatible avec la Nintendo 8 bits. Il s'agit en fait de la deuxième machine (la première étant l'*Apple II GS*) commercialisée sur le marché à être dotée d'un tel processeur. Compatible 8 bits, travaillant en 16 bits, le processeur possède un bus de données 8 bits mais un adressage sous 24 bits (damned ! NDRC). L'écran bénéficie

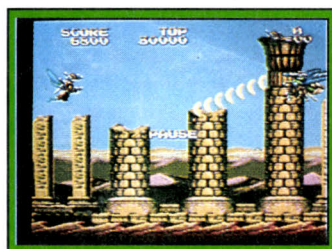


d'une résolution de 512 par 448 points. La *Super Famicom* comporte 5 coprocesseurs spécialisés. Le co-processeur graphique affiche 16 couleurs parmi une palette de 32 768. Il dispose de 8 palettes de 16 couleurs et peut donc afficher à l'écran. Un autre coprocesseur se charge des effets spéciaux graphiques. Ainsi, il est possible de réaliser des étirements d'images, des zooms, des rotations... sans avoir à le programmer, en faisant juste appel à ces puces dédiées. La *Super Famicom* bénéficie également d'un scrolling câblé sur quatre directions. Les sprites sont gérés par un autre coprocesseur spécialisé. Ceux-ci peuvent atteindre 32 x 32 pixels ou même 64 x 64 pixels sans qu'il y ait le moindre ralentissement à l'écran. La machine propose un son stéréo sur 8 voix, intègre un sampler pour les digitalisations de voix, et permet des effets d'échos. Le joypad proposé possède quatre boutons. De très nombreuses sociétés américaines et japonaises projettent de développer sur

cette machine. Les premiers logiciels devraient être *Zelda III* et *Super Mario III*. Alors, la *Super Famicom*, meilleure des consoles familiales ? Sans doute pas, car il semble que Nintendo ait décidé de reporter la date de sortie de cette machine (initialement prévue au Japon pour le début de l'été). En effet, les ventes de Nintendo 8 bits, et surtout aux Etats-Unis, étant largement au dessus des prévisions de la direction marketing de Nintendo, celle-ci aurait choisi d'attendre avant de commercialiser la nouvelle *Super Famicom* dont l'arrivée concurrencerait trop la Nintendo 8 bits. Si ce choix est tout à fait logique d'un point de vue économique (les chaînes de production ayant été amorties depuis longtemps et les programmeurs connaissent parfaitement désormais cette machine), d'un point de vue commercial, il comporte un risque : le public peut tout à fait se détourner vers d'autres machines aux performances comparables et déjà sur le marché international, comme la *SuperGrafx* de NEC.



Phantasy Star II



Insector X



Phelios



Hard Drivin'

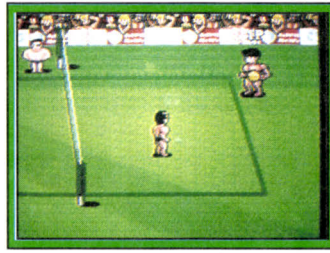
NOUVEAUTÉS SUR NEC



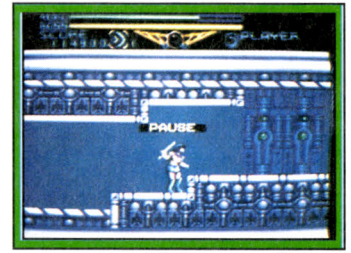
Ys



Klax



Beach Volleyball



Wallis II

Sans aller aussi loin que sa concurrente, la *Megadrive* présente quelques bons jeux de réflexion/action (*Tetris*, *Sokoban*) et, à l'instar de la *Sega* 8 bits, elle s'ouvre également aux jeux de rôle (en anglais) comme *Phantasy Star II*. Mirrorsoft vient de réaliser une conversion de *Vette*, tandis que Tengen vient d'adapter deux de ses succès d'arcade : *Klax* et *Hard Drivin*. De son côté, Electronic Arts arrive en force sur la *Megadrive* avec *Budokan*, le génial *Populous* et *688 Attack Sub*. Ce titre crée l'événement, car c'est la première véritable simulation sur console. Mais ce n'est qu'un début, car la célèbre *F 15 Strike Eagle* de Microprose arrive sur la *Megadrive*.

Alors laquelle faut-il choisir ? J'avoue que lorsqu'on me pose cette question je m'en tire par une pirouette en répondant : les deux ! Vous avez tous les éléments, c'est à vous de décider selon vos goûts, ou bien même tout simplement parce que l'un de vos jeux préférés est disponible sur l'une des consoles. Mais une chose est claire : si vous êtes un fan d'arcade vous ne risquez pas d'être déçus, que vous choisissiez l'une ou l'autre.

La *Megadrive* sera légèrement plus chère que sa concurrente (600 F de plus environ). En revanche, les cartouches (qui coûtent entre 300 et 350 F) sont moins chères que les cartes de la *PC Engine*. Il faut bien réfléchir au prix de revient. L'écart de prix entre ces deux machines n'est pas assez important pour influencer votre choix, d'autant plus que cet état de choses pourrait changer sous l'effet de la concurrence, comme cela a été le cas dans le duel *Atari ST/Amiga*.



LA SUPER GRAFX

Il est encore trop tôt pour tenter une comparaison sérieuse avec la *PC Engine* et la *Megadrive*, mais cette console semble promise à un bel avenir et il n'est pas impossible que cet outsider gagne la course. La *Super Grafx* dispose de deux atouts de taille. Tout d'abord la compatibilité avec la *PC Engine*, ce qui lui offre d'entrée de jeu, une ludothèque d'une centaine de titres. D'autre part, elle est encore plus performante que les consoles précédentes et on se dit que l'on devrait voir arriver quelques petites merveilles. En tout cas, il est sans doute préférable d'acheter une *Super Grafx* plutôt qu'une *PC Engine*, si vos moyens vous le permettent (environ 1 000 F de plus).

La *SuperGrafx* sera-t-elle supérieure à la *Megadrive* ? Les jeux feront la différence.

FICHE TECHNIQUE DE LA SUPERGRAFX (NEC)

Devant le silence de *NEC* quant à l'architecture de cette machine, on en est réduit aux suppositions. En démontant la console, on retrouve bien le 65C02 et les co-processeurs de la *PC Engine*. Mais quatre processeurs de modèle inconnu ont été rajoutés. S'agit-il de co-processeurs supplémentaires destinés à améliorer les animations ? Ou bien y a-t-il parmi eux le processeur principal de la console (un 16/32 bits), le 65C02 n'étant là que pour assurer la compatibilité avec la *PC Engine* ? La première solution est la plus probable. Toujours est-il que, 8/16 ou 16/32 bits, la *SGX* est d'une puissance incroyable en matière d'animation. 128 sprites sont affichables simultanément (contre 64 pour la *PC Engine*) sans aucun ralentissement et la mémoire vidéo est de 128 Ko (contre 64 Ko). De plus, la présence de deux écrans de fond facilite les scrolling en parallaxe. Des effets de zoom et de rotation sont également inclus en hard, ce qui permet d'obtenir de fabuleux effets 3 D. La résolution est passée à 320 x 244 avec une palette de 4096 couleurs dont 256 affichables simultanément. Les possibilités sonores, en revanche, restent équivalentes à celles de la *PC Engine*, même si l'ajout de filtres améliore la pureté des sons. La capacité des cartouches, enfin, est doublée : 1 Mo (8 Mb) au maximum.

Prix : 2 490 F.

Prix moyen des jeux : 390 F.

Distributeur : Sodipeng, B.P. 2, 56200 La Gacilly.

Contact : 99.08.95.72.

J'aime :

- ses performances,
- la disponibilité de la ludothèque *PC-Engine*.

Je n'aime pas :

- sa ludothèque trop réduite.

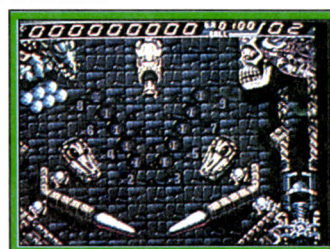
NOUVEAUTÉS SUR NEC



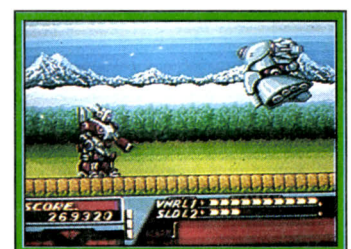
Gladiator



Dragon's Curse



Devil's Crash



Double Dungeons

La *Neo-Geo* fabriquée par l'éditeur de jeux japonais SNK, est assez plate et de petite taille, mais la surprise vient surtout du joystick, qui est presque aussi gros que la console elle-même, un joystick d'arcade qu'il convient de poser sur une table, plutôt que sur ses genoux. Aussi solide que précise, cette manette est munie de quatre boutons, ce qui offre d'intéressantes possibilités. D'autre part, elle est particulièrement étudiée pour faciliter une bonne prise en main. La console est fournie avec une carte que l'on glisse dans la console et qui permet de sauvegarder sa position dans n'importe quel jeu et à n'importe quel moment de la partie.

Quant à la ludothèque le principe est de faire tourner le jeu d'arcade d'origine sur la console au lieu de réaliser des conversions. En fait, la console est équipée du même système que les bornes d'arcade de SNK, c'est donc le même jeu qui tourne dans les salles d'arcade et sur la *Neo-Geo*. En théorie, il est donc possible d'aller essayer un jeu dans une salle d'arcade avant de l'acheter, ça fait rêver ! Mais attention,

superbe scrolling pour suivre la balle, qui traverse parfois le terrain avant de se perdre dans la foule. De plus, de nombreuses séquences animées interviennent en cours de partie et le réalisme des matchs est encore renforcé par une bande sonore impressionnante. Les thèmes musicaux sont excellents et une voix digitalisée d'une qualité extraordinaire commente le match en permanence. On s'y croirait !

Trop chère aujourd'hui la Neo-Geo préfigure les consoles de demain...

Nam 75 : ce shoot-them-up pour un ou deux joueurs est un remake de *Cabal*. Mais attention, il s'agit d'un programme bien plus beau que le *Cabal* d'arcade. Le graphisme est très réussi, mais c'est surtout l'animation qui est impressionnante. Bien

sûr, le but du jeu consiste à tirer sur tout ce qui bouge, mais les adversaires, les décors et les situations sont suffisamment variés pour vous tenir en haleine. On est séduit par le luxe de détails dont bénéficie l'action, comme les balles de votre mitraillette qui frappent l'eau. Et là encore, les bruitages soutiennent parfaitement l'action du programme.

Top Player Golf : cette simulation de golf est très réaliste. Ce programme est le moins spectaculaire des quatre mais ne manque cependant pas d'intérêt. Cependant on devient très exigeant sur une console de cette qualité, surtout en raison du prix élevé des cartouches.

Magician Lord : ce shoot-them-up/jeu de plates-formes vous emmène dans l'univers de l'*heroic fantasy*. Vous tenez le rôle d'un sorcier qui affronte comme il se doit les forces du mal. Vos adversaires sont aussi superbes que variés. Quant aux décors, c'est un véritable enchantement. Tout est magnifique : les scrollings différentiels à couper le souffle, les incroyables nuances des couleurs et les bruitages percutants.



Magician Lord sur Neo-Geo : des graphismes arcade



Magician Lord,



...une belle galerie de montres.

comme il s'agit de jeux d'arcade, le niveau de difficulté est très élevé et il faut vraiment s'accrocher pour progresser.

La *Neo-Geo* dispose des nouveaux jeux d'arcade SNK, mais pour mieux assurer le succès de sa console, il est question de réaliser quelques conversions de jeux d'autres éditeurs. Le premier programme envisagé est *WGP* de Taito, la superbe simulation de moto présentée sous la rubrique Arcade dans le numéro 80. Quatre titres sont disponibles au moment où nous écrivons ces lignes, mais plusieurs autres devraient faire leur apparition.

Baseball Star Profesional : une petite merveille qui fera craquer ceux qui ne sont pas des inconditionnels de ce sport. Le lancer de la balle est représenté en 3D, avec de superbes sprites. On passe ensuite en vue de dessus avec un excellent effet de perspective. Le stade défile en un

Acheter une Neo-Geo aujourd'hui est une folie : il y a fort à parier que son prix chutera dans les mois ou les années qui viennent.



Bravo la *Neo-Geo*, ça c'est de l'arcade ! Cette machine d'arcade dans un boîtier de console est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre. N'hésitons pas à le dire, elle est tout simplement parfaite... enfin presque ! Il y a quand même un léger détail qui risque de vous contrarier : la *Neo-Geo* vaut dans les 4 000 F. Ce n'est pas donné, mais ce n'est pas non plus disproportionné par rapport à la qualité de cette machine d'avant-garde. Mais là où le bât blesse, c'est le prix des cartouches. 2 000 F le jeu, c'est hors de prix !

Sega travaille sur un prototype de console d'arcade 32 bits...

Quel que soit l'intérêt d'un jeu d'arcade, on finit toujours par s'en lasser et puis à ce prix-là, on a vraiment pas le droit à l'erreur. Les boutiques qui la vendent proposent des locations mais, même ainsi, la *Neo-*

Geo n'est pas à la portée de toutes les bourses. Vous pouvez toujours aller la contempler dans une boutique... C'est sans doute le type de console qui sera commercialisé dans deux ou trois ans au prix des

consoles actuelles. Sega par exemple, dispose déjà d'un prototype de console d'arcade qui est au point, mais qui ne sera pas commercialisé avant la rentabilisation de la *Megadrive*.

FICHE TECHNIQUE DE LA NEO-GEO (SNK)

Techniquement, la *Neo-Geo* est renversante et bénéficie de l'expérience acquise par SNK dans le domaine des bornes d'arcade. Architecturée autour d'un 68000 assisté d'un Z80 (pour les opérations sonores), cette console dispose de 1 Mo de mémoire vidéo (13 fois plus que la *Mégadrive*, 8 fois plus que la *Supergrafx* !). Les capacités graphiques dépassent tout ce qui a été fait jusque là : 4096 couleurs dans une palette de 65 536, 380 sprites modifiables à volonté, scrolling sur trois plans câblé... On croit rêver. Au plan sonore, la SNK ridiculise également toutes ses concurrentes puisqu'elle dispose de 13 voies en numérique (qualité CD). Les jeux proposés actuellement utilisent de 5 à 7.5 Mo (42 à

60 Mb.) On peut juste regretter que cela soit la cause du prix délirant des jeux (la ROM coûte cher et j'ose à peine imaginer le prix des cartouches 41,25 Mo). L'usage d'un CD Rom aurait ralenti le déroulement des jeux mais permis des prix plus abordables.

Prix : 3 990 F.

Prix moyen des jeux : 2 000 F.

Distributeur : Shoot Again,
145, rue de Flandres, 75019 Paris.
Tél. : 40.38.02.38.

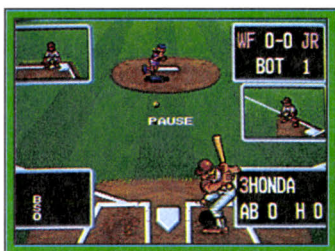
Ultima, 5, bd Voltaire, 75011 Paris.
Tél. : 43.38.96.31.

J'aime :

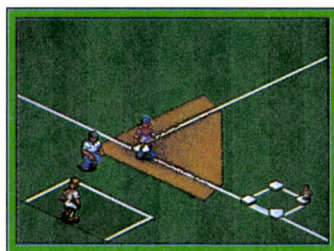
- l'extraordinaire qualité de la machine,
- la meilleure manette sur console.

Je n'aime pas :

- le prix des jeux,
- la présence d'une seule manette.



Baseball Star...



...une nouveauté Neo-Geo



Nam 75, la castagne...



...sur Neo-Geo

TOUCHE PAS A MA MEGADRIVE

Il y a du shoot-them-up dans l'air entre Virgin loisirs, qui distribue officiellement la *Megadrive*, et les boutiques qui importent directement cette console du Japon.

Dans le numéro 79 de *Tilt* (page 122), vous avez sans doute vu un communiqué de Virgin, portant le titre « Attention. On ne joue pas avec la *Megadrive* ». A la page 131 du numéro suivant on trouvait un autre communiqué : « Nous jouons avec la *Megadrive* », signé par Electron, Shoot Again et Micro Avenue. Il est compréhensible que Virgin n'apprécie pas que l'on chasse sur ses terres, mais d'un autre côté, les importateurs directs n'ont aucune raison de renoncer à vendre des *Megadrives* japonaises qui satisfont leurs clients. Cette querelle par presse interposée n'ira sans doute pas plus loin maintenant que chaque partie a exposé son point de vue. Certaines boutiques spécialisées continueront à vendre la *Megadrive* japonaise à des passionnés et cela n'empêchera pas Virgin de conquérir le grand public.

Les versions française et japonaise de la *Megadrive* sont vendues au même prix.

La principale différence entre ces deux consoles, c'est que la version française est modifiée pour se conformer aux normes de notre pays. En France, les téléviseurs fonctionnent en 50 Hertz, tandis que le reste du monde utilise le 60 Hertz. Alors que la version française est compatible à 100% avec tous les téléviseurs, la version japonaise refuse obstinément de fonctionner sur quelques appareils ; et plus votre téléviseur est ancien, plus vous avez de chances d'avoir des problèmes. La compatibilité à 100% c'est idéal, mais il y a le revers de la médaille. Le passage du 60 Hz au 50 Hz a pour effet de ralentir les programmes (de l'ordre de 20%) et de diminuer la hauteur de l'image, qui n'est plus en plein écran. Ne pensez pas que la modification ait été mal faite, il est impossible de faire autrement et le problème est le même en ce qui concerne la *Sega Master System* et la *Nintendo*. Mais personne ne s'en était aperçu car la comparaison n'était pas possible, faute de disposer de consoles importées. La perte d'image et de vitesse n'est pas considérable, mais cela est quand même

sensible, surtout dans des programmes comme *Super Hang On*. A ce niveau, il est indiscutable que la version japonaise est la meilleure. Les passionnés qui ne veulent que ce qui se fait de mieux choisiront sans doute la *Megadrive* japonaise. Le second avantage des importateurs directs est qu'ils disposent des nouveautés dès leur sortie. Toutefois, il faut tenir compte du fait que Sega a toujours suivi une politique d'arrivée rapide sur le marché. Il est probable que les cartouches françaises ne sortiront pas plus de deux mois après le Japon. Est ce que cela vaut la peine de payer un jeu 100 F plus cher pour gagner un ou deux mois ? On peut en douter, mais c'est à vous de répondre à cette question.

En ce qui concerne les cartouches, il convient de bien comprendre les problèmes de compatibilité. Si vous avez une *Megadrive* française vous ne pourrez utiliser que des cartouches françaises. En revanche, si vous achetez une *Megadrive* japonaise, vous pourrez utiliser indifféremment des cartouches françaises ou japonaises.

Portables: 10 000 lance-pierres contre un laser

Avec sa technologie hyperperformante, la Lynx ridiculise le Game Boy et son petit écran noir et blanc. Et pourtant... Le Game Boy, beaucoup moins cher que la Lynx, se vend comme des petits pains. Il est vrai qu'il consomme beaucoup moins de piles et bénéficie d'un nombre de jeux impressionnant. Qui plus est l'excellente qualité des programmes fait oublier l'absence de couleur. Alors que faire ? Acheter un Game Boy aujourd'hui ? Attendre l'arrivée hypothétique de nouvelles consoles portables NEC et Sega ? Tilt vous donne les éléments qui vous aideront à prendre votre décision...



La lynx voit enfin les programmeurs s'intéresser à elle.

poser d'une excellente vue. En revanche, cette machine a pour elle sa petite taille et son excellente ergonomie. Console de poche, son autonomie est quatre fois plus longue que celle de la Lynx.

La Lynx est nettement plus chère que le Game Boy. A moins de 600 F, le Game Boy se positionne comme une console d'appoint, à la portée de toutes les bourses. En revanche, pour un prix situé entre 1 500 et 1 800 F, la Lynx n'est pas un gadget pour

La Lynx d'Atari, qui est une machine fort bien conçue, domine très largement sa concurrente techniquement, cette dernière n'ayant pas le beau rôle avec son petit écran monochrome. Pour jouer avec le Game Boy de Nintendo, il faut se placer sous une bonne source de lumière... et dis-

les vacances, ni le cadeau que l'on fait à son neveu pour Noël. Tant en ce qui concerne le prix de la machine que celui des logiciels, la Lynx se place dans la même catégorie que la Megadrive et la PC Engine, sans en avoir, loin de là, les performances !

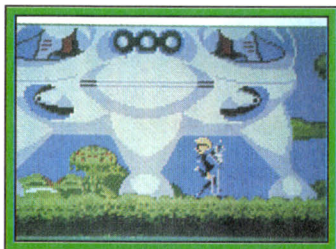
Avec une cinquantaine de titres et de nombreuses sorties annoncées, le Game Boy est en position de force face à son concurrent qui ne parvient encore qu'à aligner

**Le Game Boy
est la console
d'appoint idéale**

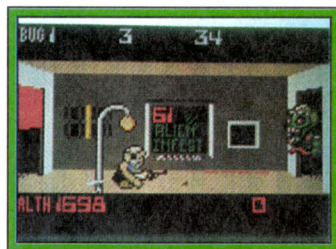
6 ou 7 jeux. Un million de Game Boys aux Etats-Unis, voilà de quoi tenter les éditeurs qui apportent le plus grand soin à leurs réalisations sur cette console. Taito et Konami ont déjà réalisé d'excellents programmes sur Game Boy, sans oublier Nintendo dont le savoir-faire est indiscutable.

Le Game Boy dispose donc déjà d'une ludothèque de qualité, qui offre l'avantage d'être assez variée. L'arcade/aventure chère à Nintendo est dignement représentée avec des programmes comme *Super Marioland* ou *Castlevania*, dans lesquels on retrouve les salles secrètes et les bonus cachés qui ont fait le succès de la console Nintendo. L'arcade est aussi présente avec une version intégrale de *Nemesis*, le célèbre shoot-them-up de Konami. Le Game Boy est particulièrement riche en jeux de réflexion/action dont les plus beaux fleurons sont *Puzzle Boy* et *Plotting* sans oublier une excellente version du légendaire *Tetris*. Quant au sport, le tennis est une réussite totale (encore plus passionnant lorsque l'on joue à deux en reliant les consoles) et *Motocross Maniac* est particulièrement prenant. Il y a bien d'autres programmes excellents comme *Batman* ou *Hyper Lode Runner*. Tous ces softs présentent une jouabilité parfaite et un intérêt de jeu qui fera le bonheur de bien des amateurs d'action. Même si l'on peste souvent après la médiocre

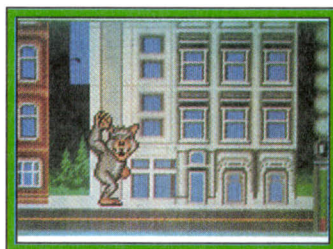
NOUVEAUTÉS SUR LYNX



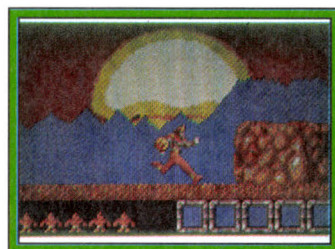
Slime World



Xenophobe



Rampage

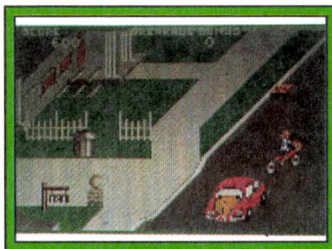


Rygar

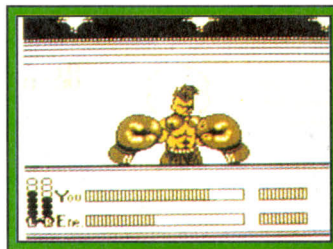
NOUVEAUTÉS SUR LYNX



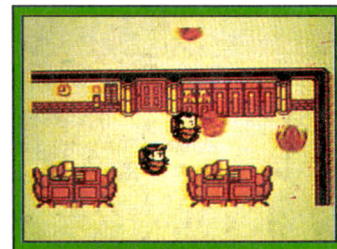
Road Blaster



Paperboy



Heavy Weight Championship Boxing



Ghostbusters II

visibilité de l'écran, on n'arrive pas à s'arrêter de jouer. Bandai commercialise officiellement le *Game Boy* en septembre. En plus de *Tetris*, qui est vendu avec la console, six jeux sont publiés simultanément : *Tennis*, *Super Marioland*, *Alley Way*, *Qix*, *Solar Striker* et un golf. Six autres programmes

devraient suivre d'ici la fin de l'année. Si cela ne vous suffit pas, vous pouvez toujours vous procurer des imports, car, pour une fois, les jeux en provenance du Japon ou des Etats-Unis fonctionnent sur la machine française.

La Lynx est handicapée par une dramatique pénurie de jeux...

Face à cette ludothèque impressionnante, la Lynx fait pour l'instant triste figure. En dépit d'une réalisation de qualité, des shoot-them-up comme *Gates of Zendocon* ou *Blue Lightning* sont très loin d'égaliser l'intérêt de jeu de *Nemesis*. *California Games* d'Epyx figure parmi les meilleurs titres sur cette console et il peut soutenir la comparaison avec les titres de son concurrent. Une agréable conversion de *Gauntlet*, qui présente la particularité de se jouer en tenant l'écran verticalement, est désormais disponible sur la Lynx. La bonne vieille recette fonctionne encore et on y prend plaisir, surtout lorsque l'on a l'occasion de jouer à plu-

FICHE TECHNIQUE DU GAME BOY (SNK)

L'aspect le plus révolutionnaire du Game Boy réside dans sa miniaturisation. Pour le reste, les spécifications techniques sont assez floues mais, a priori, rien bien de neuf. Processeur 8 bits, mémoire écran de 64 Ko, scrollings câblés sont des caractéristiques désormais communes. L'écran LCD offre une résolution de 144 x 160. Mais, monochrome et non rétro-éclairé, il ne supporte pas la comparaison avec celui de la Lynx. Il est possible de relier plusieurs Game Boys pour les jeux en groupe.

Prix : 590 F.

Prix moyen des jeux : 190 F.

Distributeur : Bandai, 3, rue de l'Industrie, Z.I. Epluches, 95310 St-Ouen-l'Aumône.

Contact : SOS Nintendo, 34.64.77.55.

J'aime :

- sa petite taille et son ergonomie,
- son autonomie (une dizaine d'heures),
- la qualité de sa ludothèque,
- la possibilité de connecter plusieurs Game Boy.
- son prix.

Je n'aime pas :

- la faible luminosité de l'écran.



Le Game Boy fait un malheur aux États-Unis. Quel dommage qu'il ne bénéficie pas d'un écran couleur !

NOUVEAUTÉS SUR GAME BOY

FICHE TECHNIQUE DE LA LYNX (ATARI)

La Lynx est une petite merveille. Le 6502 cadencé à 16 Mhz (!) épaulé par deux coprocesseurs graphiques, permet de réaliser de superbes animations. Et ce d'autant plus que, outre les traditionnels scrollings, de nombreux effets spéciaux (zoom...) sont câblés. L'affichage est excellent : sur une résolution de 160 x 102 (parfait pour la taille de l'écran), 4096 couleurs (dont 16 affichables simultanément) sont disponibles. Quelques « plus » (écran rétro-éclairé, possibilité de le faire pivoter à 180° pour les gauchers, ou à 90° pour les scrollings verticaux) améliorent encore le confort. Les capacités sonores (4 voies) ne sont satisfaisantes qu'avec un casque. Huit consoles peuvent être reliées pour jouer à plusieurs. Quant aux cartouches, elle contiennent jusqu'à 1 Mo (8 Mb).

Prix : 1 590 F.

Prix moyen des jeux : 280 F.

Distributeur : Atari, 79, avenue Louis-Roche, 92330 Gennevilliers Cedex. Contact : 40.86.27.64.

J'aime :

- la qualité technique de la machine et sa conception,
- la possibilité de relier plusieurs Lynx,
- la bonne luminosité de l'écran et les couleurs.

Je n'aime pas :

- son prix trop élevé pour un portable,
- la faiblesse de sa ludothèque,
- deux heures d'autonomie, ce n'est pas beaucoup !

sieurs en connectant plusieurs consoles (jusqu'à 4 joueurs simultanément). Toutefois, l'action particulièrement répétitive de ce programme fait que sa longévité est bien inférieure à celle des grands jeux sur *Game Boy*.

La balance penche incontestablement en faveur du *Game Boy*, l'avenir de la *Lynx* étant nettement plus aléatoire. La grande qualité de cette machine sera-t-elle suffisante pour contrer un *Game Boy* beaucoup moins cher et disposant d'une vaste ludothèque ? D'autre part, la *Lynx* aura sans doute bien du mal à résister à l'arrivée des consoles portables d'une qualité équivalente de Sega et NEC arriveront sur le marché.



Deux nouvelles consoles portables entrent en effet bientôt en lice : la *PC Engine Hand Tape* de NEC (ou *Turbo Express* comme elle a été rebaptisée pour le marché américain) et la *Game Gear* de Sega. Elles ont toutes les deux des dimensions comparables : Cependant l'une est orientée, comme la *Lynx*, dans le sens de la largeur (*Game Gear*) alors que l'autre, telle la *Game Boy*, est tout en hauteur. Les deux consoles utilisent un écran couleur LCD. La résolution de la *Game Gear*, (480) 160 x 146, est moins bonne que celle de la *Turbo Express* (320 x 224). Les écrans sont tout à fait clairs. La palette de couleurs sur la *Game Gear* est de 4 096 couleurs et de 512 couleurs sur la *Turbo Express*. En revanche, l'avantage est dans le camp de la NEC avec 256 couleurs affichables simultanément à l'écran, alors que la Sega ne peut afficher que 32 couleurs. Les deux consoles font appel à des processeurs 8 bits. La *Game Gear* est cadencée à 3,58 Mhz. La *Turbo Express* est net-

tement plus performante avec un *customship* sous technologie C-MOS développé par Hudson (le HuC6280) tournant à 7,16 Mhz.

La RAM système est de 8 Ko pour les deux consoles. En ce qui concerne la V-RAM (RAM vidéo), l'avantage est encore une fois à la *Turbo Express* avec 64 Ko, alors que la *Game Gear* ne possède que 16 Ko.

NEC et Sega seront des rivaux redoutables pour la Lynx

Les performances des deux machines sont semblables en ce qui concerne l'autonomie des 6 piles (de trois à cinq heures). De même, la *NEC* et la *Sega* portables sont toutes les deux stéréo.

Leur prix ? Il est difficile voire impossible d'évaluer leur prix lorsqu'elles nous parviendront. Rappelons cependant que leur date de sortie est prévue pour septembre au Japon et aux Etats-Unis et que le prix de la *Game Gear* sera de 21 000 yens (840 francs environ) alors que la *Turbo Express* entre 200 et 250 dollars sur le marché américain (1 300 à 1 600 francs).

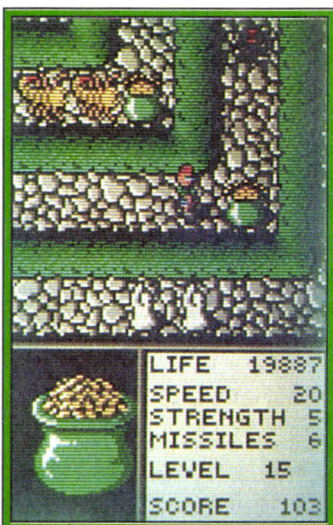
Si la *Turbo Express* paraît posséder des performances technologiques supérieures, qu'en est il en ce qui concerne les logiciels ? Là encore, la console portable de NEC paraît devancer celle de Sega. La *Game Gear* utilise un nouveau format de

◀ **La Game Gear sera un concurrent redoutable pour la Lynx d'Atari mais ne bénéficiera pas de la ludothèque de la Sega 8 bits ou de la Megadrive. Un handicap !**

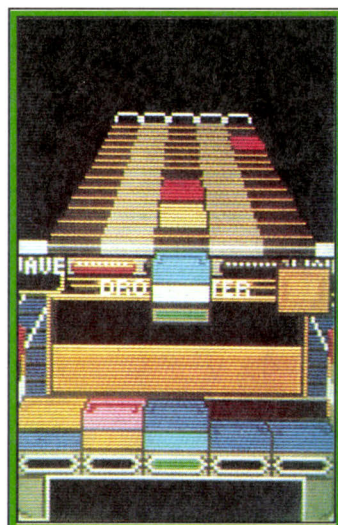
Si la console portable de NEC était importée en France, elle pourrait faire un malheur. Mais ne rêvons pas : notre marché est loin d'être prioritaire par rapport aux USA... ▼



Il faut retourner la Lynx pour jouer à...



Gauntlet...



... et à Klax



cartouches, qui ne sera compatible ni avec la *Sega 8 bits* ni avec la *Megadrive*. Les utilisateurs devront donc attendre l'apparition de nouveaux logiciels et, la machine étant nouvelle, sans doute patienter avant que les programmeurs maîtrisent parfaitement cette nouvelle venue. Le *Turbo Express* est en revanche compatible avec toute la bibliothèque de la *PC Engine* (*Core GraphX*). Cette compatibilité offre deux avantages : la possibilité pour les possesseurs de la *Core GraphX* de réutiliser toutes leurs cartouches lorsqu'ils souhaitent emporter une console avec eux et d'autre part, l'accès à une fabuleuse collection de softs, écrits par des programmeurs qui connaissent maintenant parfaitement leur machine (il suffit de voir les scrollings parallaxe de cartouches parues récemment comme *Down Load* ou *Veigues*).

Enfin, les deux consoles offrent une extension qui permet de capter les émissions TV (standard NTSC) et d'utiliser l'écran couleur pour l'affichage. Enfin, à titre anecdotique, il vient d'être lancé sur le marché japonais des sortes de loupes qui se placent sur l'écran de la *Game Boy* afin d'avoir une meilleure vision. Des versions *Game Gear* et *Turbo Express* sont prévues.

Alors quelle console portable choisir ? Aujourd'hui, le *Game Boy* est la machine la plus satisfaisante. Acheter une *Lynx* est prématuré. Autant patienter un peu et pouvoir comparer entre la *Lynx* et les portables couleur de NEC et Sega.

OÙ ACHETER CONSOLES ET JEUX

Jusqu'ici, seules la *Nintendo* et la *Sega 8 bits* bénéficiaient d'une large distribution sur notre territoire. Pour les autres consoles, il fallait s'en tenir aux quelques boutiques (essentiellement parisiennes) pratiquant l'import parallèle. Les provinciaux étaient contraints d'user de la VPC, avec tout son cortège d'inconvénients (frais de port, renvoi en cas de panne...). La situation est heureusement en train d'évoluer à grande vitesse. Dès la rentrée, la plupart des machines présentées dans ce dossier seront disponibles à l'échelle nationale. Pour la *Lynx* et la *Game Boy*, aucun problème. Distribués officiellement par Atari-France et par Bandai, vous devriez les trouver sans aucun problème dans votre point de vente préféré : grande surface, chaînes spécialisées (type Fnac, Virgin Mégastore ou Nasa), boutiques micro voire magasins de jouets. Même chose pour la version française de la *Megadrive*. Bénéficiant du réseau Virgin, elle sera vendue dans les magasins qui

commercialisent la *Sega 8 bits*. C'est à dire pratiquement partout. Reste les consoles NEC. Dans la mesure où, contrairement aux rumeurs publiées ça et là, NEC France n'a pas absolument l'intention de se lancer dans le jeu, Sodipeng est devenu de fait importateur officiel. Et il faut reconnaître que la dynamique société rennaise fait un excellent travail pour imposer ces petites machines. La gamme NEC est désormais disponible dans les Fnac, le Virgin Mégastore ainsi que dans nombre de grandes surfaces (Auchan, Boulanger, Continent) et de boutiques micro. La liste des revendeurs ne cesse de s'allonger et Sodipeng nous promet une baisse des prix des cartouches (de 250 à 350 F) et la sortie simultanée des jeux au Japon et en France. Ainsi distribuée, les NEC sont également devenues des produits de grande consommation.

Seules les boutiques spécialisées pratiquent les échanges de jeux...

Signalons également que pour ce qui est de la vente par correspondance, Micromania commercialise toutes ces consoles ainsi que leur catalogue de softs.

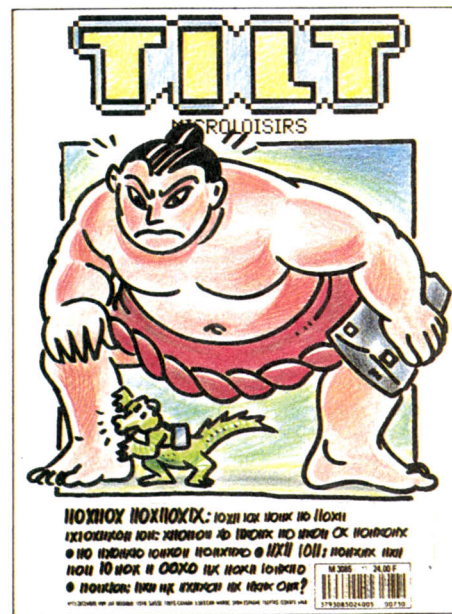
Rolls de la console, la *Neo-Geo* reste désespérément cantonnée à quelques boutiques parisiennes.

Il va de soi que les boutiques spécialisées en consoles, dans la région parisienne (Harzadous Area à Boulogne, Shoot Again, Ultima et Micro Avenue à Paris) ou en province (Ultima à Lille et à Toulouse, DBase IV à Pau, Tarbes et Anglet) continuent leurs efforts d'importation. Derniers softs japonais, nouvelles machines en import parallèle, vous trouverez chez eux tout ce qui n'est pas encore arrivé sur le marché français. Ce sont également les seuls à proposer des échanges de cartouches.

LA CONSOLE FANTOME

Vous avez sans doute déjà deviné de quelle console il s'agit. Ils sont très forts chez Konix : alors que les Japonais viennent seulement d'inventer les consoles portables, Konix a terminé la mise au point de la première console totalement invisible.

Ils nous ont bien fait rêver avec leur fauteuil hydraulique et leur console équipée d'un volant ! Seulement, ils n'ont jamais réussi à faire tourner un seul programme sur cette machine bourrée de bugs. Tant pis, on ne leur en veut pas trop parce qu'ils fabriquent d'excellents joysticks.



L'avis des pros

Les consoles ont l'avenir devant elles. De mieux en mieux distribuées, soutenues par un nombre croissant d'éditeurs américains et européens, ces petites machines devraient faire très fort à Noël 1990.

Ma bécane fétiche, je l'avoue, est la Supergrafx de NEC !

Alors qu'elle console faut-il acheter ? Pour les consoles portables, je propose l'attente. La *Lynx* est une machine craquante mais il faut savoir que peu de jeux sont disponibles et que ses chances de succès ne sont pas garanties. Quant au *Game Boy*, ni son petit prix ni sa ludothèque ne me feront oublier la qualité exécutable de son écran LCD. En fait, j'attends avec impatience la sortie de la *Nec Turbo Express* et de la *Sega* de poche.

Côté consoles « de table », j'éliminerai d'emblée la *Neo-Geo*. Techniquement fabuleuse (le mot est faible), elle est vraiment hors de prix (2 000 F par jeu, au fou !). La *Nec Coregrafx* (ou *PC Engine*) est une excellente console d'entrée de gamme. Sa très forte implantation au Japon lui assure une superbe ludothèque, tant en quantité qu'en qualité. Et les nouveautés ne cessent d'affluer ! Des jeux impression-

nants et un réseau de distribution solide devraient également permettre à la *Mega-drive* de s'imposer sur le marché français. On peut juste regretter la modification du port cartouche par Virgin, qui risque de ralentir l'arrivée de news en France (surtout de Nintendo). Sa palette de couleurs me semble également un peu restreinte pour une console de cette puissance. Ma bécane fétiche, je l'avoue, est la *Supergrafx*. Tout en permettant d'utiliser tous les jeux *PC Engine* (ce serait dommage de s'en priver), cette machine dispose en effet d'une palette digne d'un *Amiga* et de possibilités d'animations hors du commun. Il suffit de voir les scrollings de *Grandzort* ou la 3D de *Battle Ace*... Et *Ghouls'n Ghosts* qui devrait être sorti au moment où vous lirez ces lignes, va provoquer bien des syncopes chez les possesseurs de *Megadrive*. J'ose à peine imaginer le résultat le jour où des éditeurs se décideront à développer des jeux *SGX* sur *CD ROM*... De toute façon, quel que soit votre choix, craquez pour une console. Vous ne regretterez pas votre achat.

Olivier Scamps

Je pense qu'une console ne doit pas dépasser les 1 000, 1 200 francs...

Hormis la console *Amstrad* et la *Neo-Geo*, j'ai joué sur toutes les consoles qui s'apprêtent à envahir le marché français. Cela dit, je doute fort que la console *Amstrad* soit une sommité technologique ! Tout au plus sera-t-elle, d'après les spécifications qui m'ont été communiquées par des professionnels qui l'ont vu, une bonne console milieu de gamme.

Vu son prix, la *Neo-Geo* est uniquement destinée aux fanas qui voudraient bien avoir une borne d'arcade à la maison. Si l'on me demandait de choisir une console, il y en a deux qui retiendraient mon attention. La *Sega Megadrive* et la *PC Engine* (ou la *Supergrafx*). Les deux machines offrent des qualités graphiques et sonores tout à fait satisfaisantes. Leurs jeux sont souvent de qualité supérieure aux versions micro mais on y trouve également un bon paquet de navets. Eh oui, ce n'est pas parce qu'on a une super machine qu'on aura 100% de bons jeux. Regardez ce qui se passe sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

Achèterai-je une console maintenant ? Je dis non... méfiance, il y a trop de marques qui se lancent dans la course et je n'ai pas envie d'acheter une console qui disparaîtra du marché un ou deux ans après. Je dis encore non parce que je pense qu'une console ne doit pas dépasser les 1 000-1 200 F. Moralité, j'attends de voir quelles consoles remportent le marché, les prix baisseront forcément et je verrais ensuite quelle logithèque me convient le mieux. Je

ne suis pas pressé, j'ai mes deux vieux compagnons de route, le *ST* et l'*Amiga*. Et si par hasard, le *CD-ROM* arrive à point, je n'achèterai même pas de console ! Pour tout vous dire, je pense sérieusement acheter dès cette année un *PC 386*, *VGA*... en prévision du *CD-ROM* qui est fabuleux.

Dany Boolauck

Une console ne décevra jamais un joueur d'arcade pur et dur...

Personnellement, il m'est indifférent de jouer sur une machine ou une autre, ce qui m'importe c'est la qualité des jeux. Et à ce niveau-là, les Japonais sont vraiment les maîtres de l'arcade. Je passe tellement de temps à m'éclater avec des jeux japonais que j'ai l'impression que mes yeux commencent à se brider.

Mais restons sérieux ! Le fait que je vive une belle histoire d'amour avec mes consoles ne veut pas dire que je pourrais me séparer de mon *Amiga*, ce n'est pas envisageable. Pour être heureux dans la vie, il faut posséder une console et un micro, c'est le minimum vital !

Cela dit il faut reconnaître que tout le monde n'a pas la possibilité de s'offrir deux appareils. Alors s'il faut choisir, pour un joueur d'arcade le problème ne se pose pas, c'est une console qui s'impose. En vérité, en vérité je vous le dis, les

c'est que la *PC Engine* coûte quelques centaines de francs de moins que la *Mega-drive*. A part cela, ces deux machines font jeu égal. Je pourrais bien vous dire que j'en préfère une, mais cela ne voudrait pas dire grand-chose dans la mesure où je change continuellement d'avis sur ce sujet. *PC Kid* et *Tiger Heli* arrivent sur *PC Engine* et je me dis que c'est la meilleure machine. Mais le mois suivant, je découvre *Mystic Defender* et *Revenge of the Shinobi*, alors c'est la *Megadrive* que je préfère, et ainsi de suite... Si vous hésitez, ne vous angoissez pas et choisissez celle qui dispose des jeux que vous préférez. Dites-vous bien que, quel que soit votre choix, vous ne serez pas déçus, il n'y a pas de mauvais choix en l'occurrence.

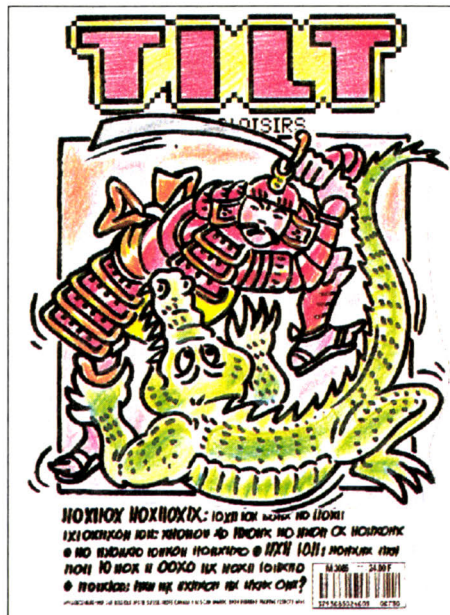
Même si ce n'est pas indispensable, il n'est pas désagréable de partir en vacances avec un *Game Boy* dans ses bagages. N'écoutez que ma conscience professionnelle (Ben voyons ! *NDLR*), j'ai tenté l'expérience et je n'ai pas été déçu. Pourtant, il est plutôt tristounet ce *Game Boy*, avec son pauvre écran monochrome que l'on croirait éclairé à la bougie, mais quels jeux ! Je m'éclate autrement plus en jouant à *Super Marioland* qu'avec les jolis petits jeux de la *Lynx*. Il faut dire que je me moque de la qualité technique pourvu qu'il y ait l'intérêt du jeu, mais ce n'est pas nécessairement l'avis de tout le monde.

Alain Huyghues-Lacour

Le grand mot est lâché : un micro, pour jouer, ne se justifie plus...

Ordinateur ou console ? Le choix me paraît clair : si l'on désire jouer, bien jouer et ne faire que cela, la console s'impose. Les jeux sont meilleurs sur console que sur micro. Le simple fait que le piratage n'existe pas (où à très faible échelle), permet aux éditeurs, qui peuvent ainsi être sûrs de gagner de l'argent, de lancer de véritables plans de développement des programmes le plus souvent sur plus d'un an et intégrant des équipes de programmeurs très importantes. Le résultat, des logiciels de très bonne qualité : la difficulté est progressive, les jeux sont truffés d'astuces et de passages secrets, la réalisation est presque exempte de bugs, etc.

Les programmeurs japonais ne sont pas meilleurs que leurs confrères occidentaux, c'est l'importance des équipes mises en place (plus de soixante personnes pour un jeu comme *YS*) et des salaires qui permettent d'obtenir des jeux de cette qualité. Mais quelle console choisir ? J'avoue franchement que jouer sur une *Nintendo* ou une *Sega 8 bits* me donne l'impression de faire un pas... en arrière. Même si certains jeux sur ces machines sont remarquablement conçus au point de vue de l'intérêt du



joueurs d'arcade achèteront une console et ils seront comblés. Mais entre la *PC Engine* et la *Megadrive*, le choix est cornélien. Il faut dire qu'elles ont des capacités à peu près équivalentes et que toutes deux disposent de jeux d'arcade de qualité. Le seul critère de choix que l'on puisse retenir,

Sound Blaster

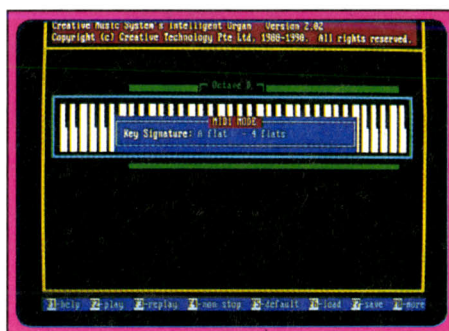
Vous aimez le jeu et la musique ? Vous envisagez l'achat d'une carte sonore pour votre PC ? Le Sound Blaster est actuellement la seule interface son disponible en France pour PC qui soit compatible avec le célèbre standard Ad-Lib. Bruitage de vos logiciels préférés, création musicale et MAO MIDI sont au menu de cette carte qui aura sans doute bientôt des concurrentes.

Les PC et compatibles peuvent désormais être considérés comme des machines ludiques à part entière. Un seul point faible pouvait encore freiner leur évolution en la matière, la pauvreté des animations sonores de vos softs préférés. Aujourd'hui disponible en France, la carte sonore Sound Blaster balaise ce handicap pour quelque 1 800 francs de plus... Un bon investissement ?

Une installation simple

Le Sound Blaster se compose d'une carte, d'un soft (versions 3 pouces 1/2 et 5 pouces 1/4 incluses) et d'un manuel rédigé en anglais. La carte s'installe sans problème dans votre PC. Seuls les possesseurs de machines portables devront vérifier avant l'achat du produit que leur PC supporte les cartes dites « longues » (demandez-le à votre revendeur...). L'installation du soft permet de vérifier rapidement le bon fonctionnement de l'ensemble. Grâce à un système de switch, on peut le cas échéant modifier la configuration du matériel en fonction du type de PC utilisé.

Toutes ces manipulations sont très clairement expliquées dans la notice. Fourni également avec l'ensemble carte/logiciel, un cordon de



L'utilitaire de création musicale

Une carte à usages multiples

La carte Sound Blaster vous permettra de profiter des bruitages évolués de certains logiciels. L'utilisateur va bénéficier également de la compatibilité MIDI du Sound Blaster, de son soft interne de création musicale et de quelques fonctions de digitalisation, de synthèse vocale, etc... Dernier point avant de lancer le test, le Sound Blaster sert également d'interface joystick. Utile pour qui ne possède pas une carte spéciale... Nous allons détailler chacune de ces utilisations et tenter de répondre à la

de qualité. Nous avons testé le Sound Blaster avec des programmes récents et de type différent. Le résultat est parfois excellent, souvent désastreux. Prenons le cas des logiciels Sierra. Les amateurs d'aventure animée qui ont investi 2 000 francs de plus dans leur configuration PC seront à coup sûr très déçus. En effet, le Sound Blaster ne procure ici que de simplistes musiques d'accompagnement, des mélodies primitives. Aucune des phases du jeu ne développe des bruitages intéressants et l'on reste très loin de l'excellente bande son de *Maupiti Island* sur Amiga. Pour *Circuit's Edge* d'Infocom (test sous la rubrique SOS Aventure de ce même numéro), la musique est bien plus évoluée. Mais là encore, il ne s'agit pas de bruitages réels, seulement d'un accompagnement mélodique. En revanche, le fameux *Wolfpack* profite à 100% du Sound Blaster. Le bruit sourd des tirs du canon, les explosions, le léger ronronnement du moteur du sous-marin, voilà ce que j'appelle une véritable ambiance sonore. J'ai redécouvert grâce au Sound Blaster, un programme que j'admire déjà. Le pied ! Vous l'avez compris, les programmeurs n'ont pas encore décidé d'exploiter au mieux les possibilités sonores de cette nouvelle interface. Il faudra sans doute beaucoup de temps pour que tous les éditeurs comprennent que, désormais, un jeu sur PC sans bons bruitages est une aberration.

Sound Blaster, une interface MIDI

Si vous possédez déjà un ou plusieurs synthétiseurs ou que vous comptez vous lancer dans la MAO, la carte Sound Blaster remplira pour vous le rôle d'interface MIDI. Relié par un cordon spécial (non fourni dans l'emballage) à un instrument MIDI, ce matériel ouvre toutes les possibilités musicales déjà détaillées (*Tilt* n° 76

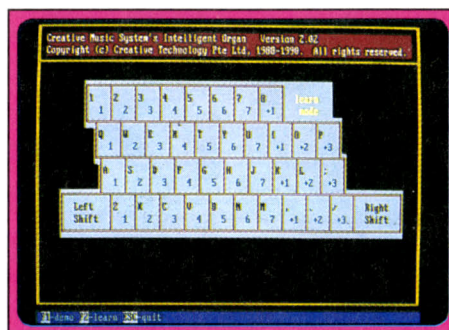


Menus et sous-menus. Ici, la fonction Help.

liaison vous permet de relier la carte à un casque, à des hauts-parleurs ou, mieux encore, à votre chaîne hi-fi. A même la carte Sound Blaster, un potentiomètre de volume influe sur la puissance sonore de sortie (très utile pour l'utilisation directe d'un casque).

Une prise micro est également disponible. Nous en étudierons le fonctionnement plus tard. Pour initialiser le Sound Blaster, il suffit de lancer un programme.

Efficace et rapide, surtout si l'on automatise ce chargement dans le fichier AUTOEXEC.BAT de son PC (fichier qui se lance directement lorsque l'on allume le micro...).



Le clavier du PC se transforme en piano.

question que se posent quasiment tous les possesseurs de PC : dois-je acheter une carte sonore et pourquoi ?

Des bruitages « béton » sur PC ?

Depuis quelque temps, les softs édités sur PC présentent sur leur jaquette la mention « compatible avec la carte sonore Ad-Lib ». Ce standard Ad-Lib correspond à une interface distribuée massivement aux Etats-Unis. La carte Sound Blaster est compatible avec ce même standard. Mais attention, posséder la compatibilité Ad-Lib ne signifie pas nécessairement que les bruitages du soft soient



Enregistrement d'un échantillon, efficace.



Le packing finit le travail.

page 100). La prise MIDI permet de connecter cinq instruments en prise directe (cinq sorties out). Il existe bien sûr, dans le commerce, des cartes MIDI plus performantes que le Sound Blaster. Ce dernier n'aura votre préférence que si vous désirez, en plus de l'utilisation MIDI, jouer à *Wolfpack* par exemple et profiter également des derniers avantages cités plus bas.

La synthèse vocale, l'échantillonnage

Lorsque l'on charge le Sound Blaster, plusieurs programmes sont au menu. *Parrot* (perroquet en français) est un petit utilitaire amusant et performant. Le perroquet qui vient d'apparaître à l'écran se prépare à répéter toutes les phrases que vous allez énoncer dans le micro connecté au Sound Blaster. La restitution sonore est convaincante, l'effet amusera sans doute les novices de la digitalisation. Ensuite, et pour un peu plus de sérieux, l'utilisateur va lancer le programme *Voxkit*. Il s'agit en fait d'un *digitaliser* de bonne qualité et surtout très simple à manier. Vous pouvez, ici encore, échantillonner une phase, un bruit, un morceau de musique, puis le réécouter ou le sauvegarder

comparable à ce que l'on obtient sur les petites orgues Yamaha ou Casio. Sachez enfin que plusieurs programmes, bientôt disponibles en France, permettront notamment de créer des song plus étendus, de compiler vos morceaux en vue d'une programmation, etc.

Faut-il acheter ?

S'il s'agit seulement de profiter des meilleurs bruits logiciels, c'est non ! Trop peu de softs sont encore concernés et le résultat est trop souvent déplorable. Pour l'utilisation MIDI seule, c'est encore non !

Des cartes plus performantes sont disponibles sur le marché, et pour des prix équivalents (nous ferons le point dans le prochain dossier spécial salon de la Musique 90.) Quant à l'utilisation des derniers programmes cités, échantillonnage, création musicale, etc. c'est... peut-être ! L'ensemble est maniable, performant, très facile à utiliser. En conclusion, lancez-vous dans cet achat uniquement si vous êtes intéressé, simultanément, par au moins deux de ces trois utilisations distinctes ! (Carte et logiciels Creative Labs pour PC. Prix : 1 800 F environ).
Olivier Hautefeuille

Basic 1000D

Le ST met une corde de plus à son arc tout en se permettant de devancer les autres ! L'enfant terrible des Tramiel se découvre un don pour le calcul. Cela n'a rien que de très ordinaire, direz-vous, pour un ordinateur... Certes mais, grâce au basic 1000 D, les ST disposent d'un langage dédié aux mathématiques.

Le basic 1000D est un tout nouveau basic pour ST. Il pourrait sembler inutile de doter cette machine d'un autre langage de ce type alors qu'elle en est déjà bien pourvue. En effet, entre le GFA, le plus répandu en France et doté de la meilleure interface, l'omikron livré maintenant avec les STE, le plus rapide en général, et le STOS et ses instructions spécifiques dédiées au jeu, la place semblait déjà bien occupée. Cependant, le basic 1000D, dédié au calcul algébrique et mathématique en général, se place dans un créneau particulier. Il tourne sur toutes les configurations ST et dans toutes les

utiliser. Il dispose de toutes les facilités nécessaires pour se déplacer au sein d'une ligne, d'une page, ou sur l'ensemble du listing en général. La souris est mise à profit pour se positionner à son gré ou pour sélectionner un bloc pour les manipulations habituelles. L'entrée des mots-clés s'effectue soit classiquement en tapant le mot lettre à lettre, soit directement par recours à une combinaison de touches de fonction et clavier. Toutefois, il est regrettable que le contrôle de la syntaxe ne se fasse que lors de l'exécution et non lors de la frappe du *return* de fin de ligne. En revanche, le basic

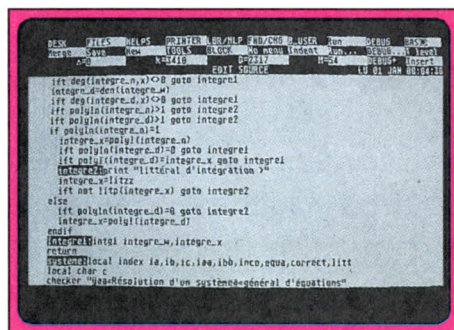


Amusant, le Parrot répète après vous !

sur disque ou disquette. Grâce à plusieurs sous-programmes, il sera ensuite possible de compacter cet « enregistrement » sous un format tel qu'il sera réutilisable dans vos listings. Pour les néophytes, un petit utilitaire permettra enfin de lancer par exemple des séquences sonores à l'allumage de la machine comme : « Bonjour, ici votre PC chéri... » Amusant ! L'utilisation du Sound Blaster comme échantillonneur donne de bons résultats. Pour les programmeurs amateurs ou semi-pro, la carte suffit largement à mettre en place une bande son cohérente.

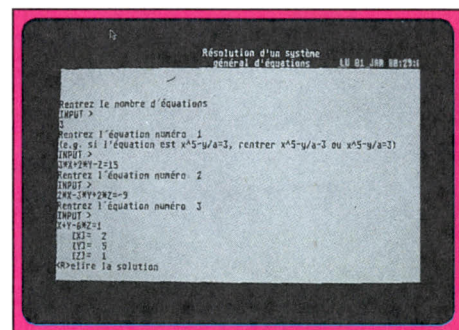
La création musicale

C'est la dernière utilisation du Sound Blaster. Le programme de création musicale disponible sur cette disquette n'arrive pas à la cheville de *Music Studio* ou de *Deluxe Music*. Mais tout de même, il y a de quoi séduire l'amateur qui désire faire ses premiers pas dans la création musicale. Le principe de fonctionnement de ce programme est très simple. A l'aide des touches du clavier, l'utilisateur va jouer une mélodie (quatre instruments différents) et l'accompagner d'une rythmique basse/batterie/arpège. Modification de tempo, transposition, sauvegarde et chargement pré-nommés, le résultat est



Du basic ça ? Oui, mais pour les maths.

résolutions, et dispose déjà d'un espace de travail confortable sur un 520. Le menu affiché sous forme d'un damier propose de nombreuses options et n'est pas sans rappeler celui du GFA, ce qui permettra une adaptation plus facile aux habitués de ce langage. On peut ainsi accéder à un bureau pour bénéficier des accessoires, choisir de replier les procédures (seuls les noms des sous-programmes apparaissent, ce qui permet de rendre le programme plus lisible) ou même choisir en monochrome une fonte plus petite pour doubler le nombre de lignes affichées par écran. L'éditeur est très agréable à



Exemple de programme en mode texte...

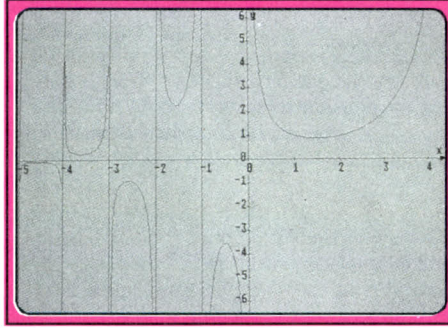
1000D dispose d'un débogueur intégré complètement génial, et le mot est faible ! Sous ce débogueur, le programme s'exécute pas à pas comme il se doit. Mais il suffit de cliquer sur n'importe quelle variable du listing pour connaître sa valeur à cet instant. L'inclusion de points d'arrêt, sortie de boucle et retour de procédure s'effectue d'ailleurs tout aussi simplement. Tout comme le GFA, le basic 1000D n'accepte pas de numéro de ligne, ni d'instructions multiples par ligne et procède automatiquement aux indentations pour améliorer la lisibilité du listing.

Les capacités du basic 1000D...

Tout d'abord la précision de calculs peut atteindre la valeur impressionnante de 1 230 chiffres significatifs! Oui, vous avez bien lu. Grâce à la simple instruction PRECISION 1230, l'affichage de la racine carrée de 2 par exemple va s'effectuer sur plus de quinze lignes d'écran 80 colonnes. Il va sans dire que les temps de calcul sont proportionnels à la précision demandée, mais ils restent dans l'ensemble tout à fait raisonnable en dehors des fonctions trigonométriques. La seconde particularité de ce basic est de pouvoir effectuer directement des calculs formels. Je m'explique: si l'on tape l'instruction PRINT (A + B)^2, le programme affiche tout simplement A^2 + 2*A*B + B^2, montrant qu'il maîtrise parfaitement la mise au carré d'un polynôme. Les fonctions gérant ces calculs formels sont particulièrement vastes et puissantes: addition, soustraction, multiplication et division de polynômes, la factorisation ou le développement de ces polynômes, calcul de dérivée ou d'intégrale, de déterminant d'ordre quelconque de matrice, résolution de systèmes d'équations à plusieurs inconnues de degré quelconque.

... et ses instructions classiques

Le basic 1000D offre aussi toute une batterie d'instructions dédiées au calcul mathématique «classique». Citons en vrac la possibilité de



... et en mode graphique avec tracé.

travailler en nombre complexe ou dans la base de son choix, la factorisation d'un nombre, le calcul du plus grand commun diviseur et plus petit commun multiple, et bien d'autres fonctions que j'avoue ne pas connaître (indicateur d'Euler, résolution modulaire, symbole de Legendre, algèbre de Racah, etc.). Cette profusion de fonctions mathématiques ne s'est pas faite au détriment des instructions plus courantes de programmation. En fait la richesse du basic 1000D est proche de celle du GFA avec de nombreuses instructions de boucles et de test, traitement complet et des chaînes de caractères, procédures récursives (c'est-à-dire pouvant s'appeler elles-mêmes) avec variables locales et transmission de paramètres, tri, etc.

Les fonctions musicales, graphiques, tracés de

courbes, gestion de la souris (mais pas du joystick!) sont au rendez-vous ainsi que les appels de l'AES, VDI, GEMDOS, et lignes A et F. De plus, ce basic est capable d'absorber des programmes rendus transparents qui se comporteront comme de nouvelles fonctions et commandes. La disquette contient d'ailleurs une bibliothèque mathématique complémentaire pour les fonctions les plus complexes.

Le pour et le contre

Le compilateur fourni produit un code directement exécutable et accélère notablement l'exécution des programmes.

Toutefois, pour les instructions classiques de programmation, le basic 1000D se révèle plus lent que le GFA ou l'omikron.

En revanche, dans le domaine des mathématiques, il est le roi, ces deux autres basic ne disposant pas d'instructions dédiées de ce type. Le très imposant manuel de plus de 500 pages est bien fait, mais il faut cependant déjà posséder une solide formation pour les fonctions mathématiques les plus complexes.

Conçu au départ pour les chercheurs et ingénieurs de laboratoire, il pourra se révéler très utile pour tous les étudiants à partir de la seconde, qui pourront vérifier en quelques instants la justesse de leurs problèmes mathématiques (Mori pour Atari ST, prix: 600 F).
Jacques Harbonn

36 15 TILT JOUEZ AU PLUS FIN

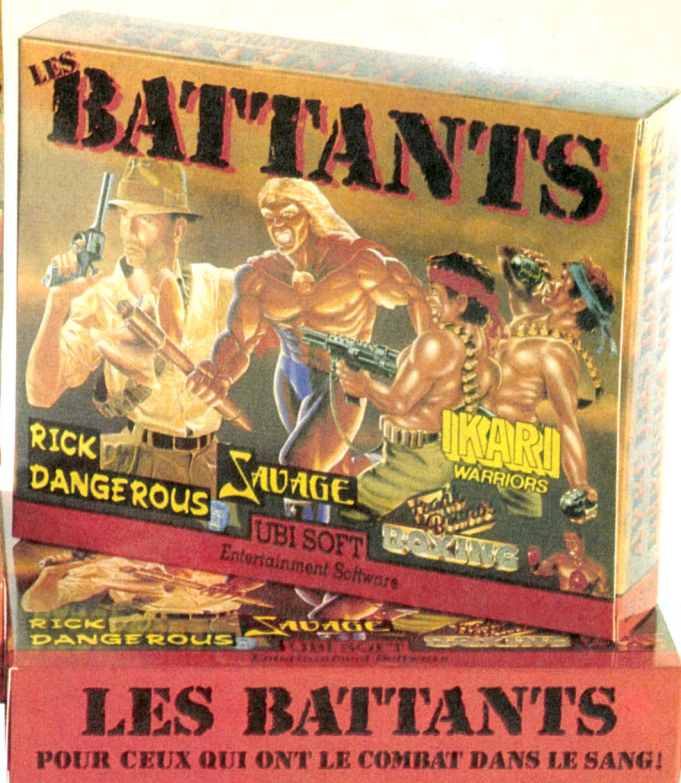
Les vacances touchent à leur fin
et vous êtes fauchés comme les blés,
raison de plus pour tenter de décrocher le gros lot.
Et ce mois-ci, on ne lésine pas sur les cadeaux.

GAGNEZ UNE CONSOLE NEC ET SON CD ROM

et 20 montres TILT, 20 pochettes range-disquettes,
20 porte-clés TILT!

RALLYE

L'HYPERCOMPETITION!



ATARI ST

RICK DANGEROUS

SAVAGE

NAVY MOVES

COMMANDO

IKARI WARRIORS

AMSTRAD DISQUE ET CASSETTE

RICK DANGEROUS

SAVAGE

NAVY MOVES

COMMANDO

IKARI WARRIORS

FRANCK BRUNO'S BOXING

PC COMPATIBLES

5'1/4 ET 3'1/2

RICK DANGEROUS

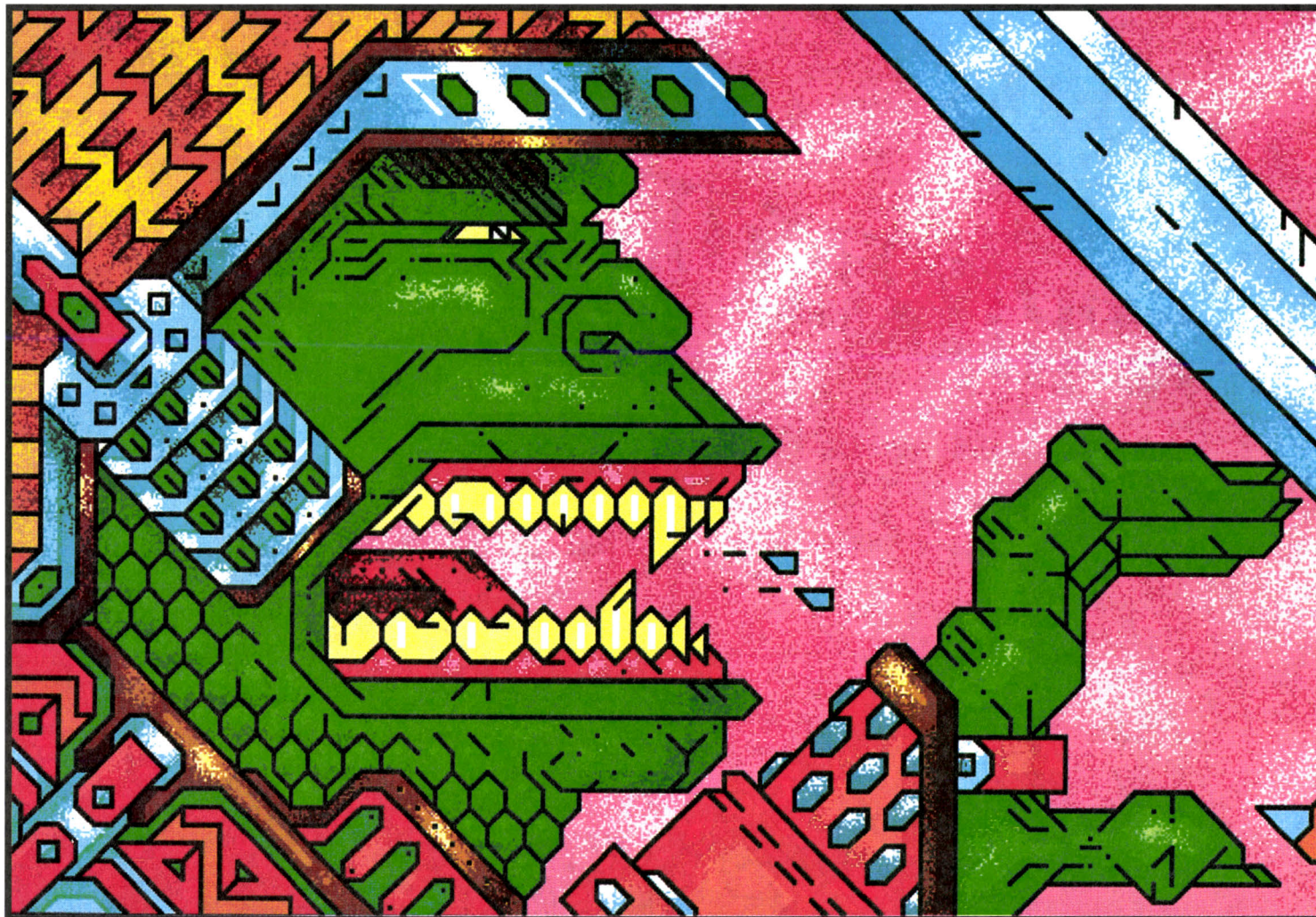
SAVAGE

IKARI WARRIORS

FRANCK BRUNO'S BOXING

**COMPILATIONS DISPONIBLES DANS TOUS
 LES HYPERMARCHES RALLYE**

dans la limite des stocks disponibles



Champions of Krynn ★

AMIGA, 1 Mo minimum

Très fidèle à Advanced Dungeons and Dragons, Champions of Krynn enthousiasmera tous les amateurs d'aventures fantastico-médiévales. Comme toujours, Jacques Harbonn l'a mené à son terme, seul moyen de découvrir toutes les subtilités d'un jeu. Et, ici, les programmeurs de SSI se sont surpassés : richesse du scénario, réalisation d'un excellent niveau, tout est parfait...

SSI. Programmation : Norm Koger ; graphismes : Fred Butts, Mark Johnson, Cyrus Lunn, Susan Manley, Laura Bowen ; bruitages : John Halbleib, Tom Wahl, Scot Bayless, Dave Warhol.

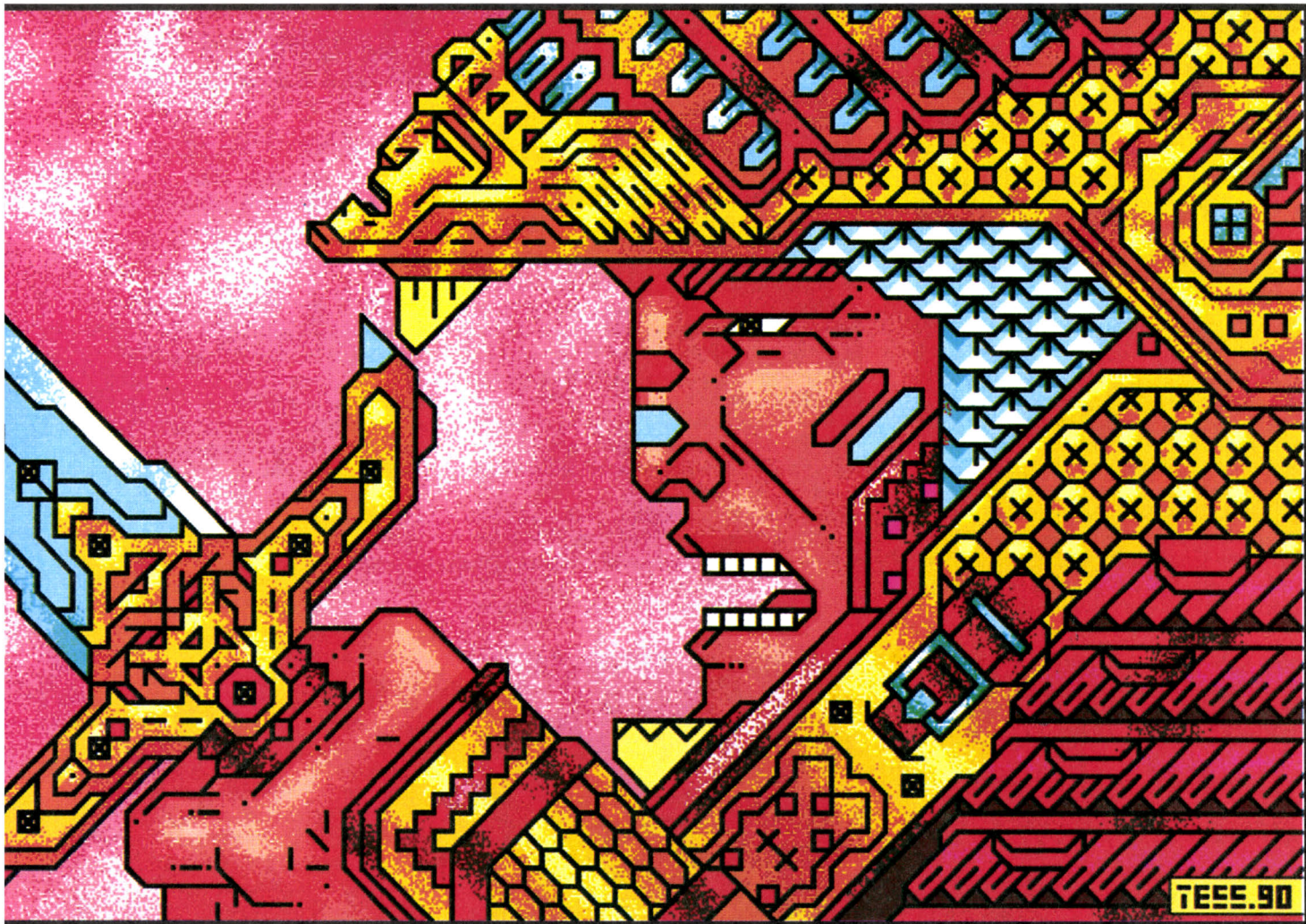
Champion of Krynn fait suite à Dragons of Flame. Tout comme ce dernier, il reste fidèle à l'esprit et même souvent à la lettre d'Advanced Dungeons and Dragons (ADD), le jeu de rôle le plus joué dans le monde. L'histoire commence après la guerre de la Lance. Les armées du mal ont été dispersées. Toutefois, quelques signes inquiétants laissent présager qu'elles n'ont pas abandonné la partie. Votre équipe de six aventuriers a pour première mission de patrouiller dans la région. Très vite, les choses vont d'ailleurs se gâter et vous allez

vous retrouver plongé dans une aventure fantastico-médiévale au scénario particulièrement fouillé. En effet, contrairement à la plupart des jeux de rôle type ADD, la situation va évoluer progressivement en fonction des résultats des diverses missions dont vous chargera le commandant du fort. Ce dynamisme du scénario apporte un vécu beaucoup plus authentique et constitue d'ailleurs l'un des points forts du programme. Mais revenons-en au début. Votre équipe de personnages pourra être créée de toutes pièces selon

un système proche de celui d'ADD. Mais vous pouvez ici faire totalement confiance à l'équipe proposée qui offre un excellent équilibre entre puissance guerrière, magie et capacité de voler. C'est d'ailleurs grâce à elle que j'ai pu terminer le jeu sans trop de difficultés. Le système de magie s'apparente à celui d'ADD. Les magiciens disposent d'un livre de sorts sur lequel sont inscrits ceux qu'ils peuvent jeter. A chaque passage de niveau, leur maître leur en apprendra un nouveau, mais ce grimoire peut aussi être complété en recopiant les différents scrolls que vous trouverez. La montée de niveau vous permettra en outre d'ap-

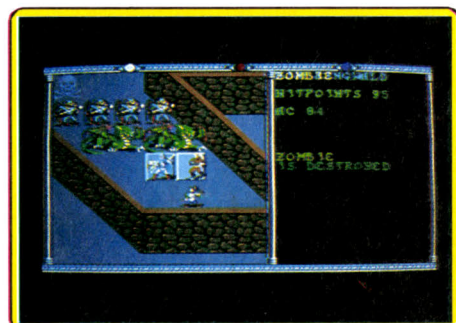


La quête va très vite devenir passionnante...



Après la guerre de la Lance, les armées du mal ont été dispersées. Pourtant, l'ombre va renaître...

prendre un nombre plus important de sorts. Le monde de Dragonlance est soumis à l'influence de deux lunes qui interfèrent avec la magie. Selon la période du cycle, les magiciens pourront mémoriser ou non des sortilèges supplémentaires. Les clercs, pour leur part, peuvent accéder à tous ceux qui sont compatibles avec leur niveau. Une fois les charmes sélectionnés, il faut encore laisser aux jetteurs de sorts le temps de les apprendre. Cette période de concentration dépend de la puissance de l'effet magique. Il va sans dire que vous devrez trouver un endroit retiré si vous désirez renouveler les sorts de vos aventuriers au sein d'un donjon.



Des combats très riches, mais dangereux...



Des pauses bienvenues pour renouveler les sorts.

Au cours de vos différentes missions, vous allez faire de nombreuses rencontres. Dans certains cas, il est possible de dialoguer un peu. Le ton que vous adopterez (hautain, menaçant, humble, gentil ou insultant) influera sur la conduite de vos adversaires. Mais le plus souvent vous ne pourrez échapper au combat que par la fuite. Les combats sont très riches et bénéficient d'un terrain d'action agrandi. A chaque tour, vous contrôlez un à un le déplacement de vos coéquipiers. Choisissez ensuite votre arme, votre sort ou l'objet que vous désirez utiliser. De nombreuses surprises vous attendent pendant ces combats. Tout d'abord, cer-

serk et se mettre à frapper sur tous ceux qui passaient à sa portée, ami ou ennemi et j'ai dû le paralyser avant qu'il ne commette de plus amples dégâts.

Les monstres sont très variés d'un endroit à l'autre et cette découverte ne constitue pas l'un des moindres plaisirs du jeu. Le scénario vous réserve aussi de nombreuses surprises. Si les pièges sont peu nombreux, bien d'autres situations mettront en revanche votre sagacité à l'épreuve. Ainsi lors du premier combat commun avec Maya, vous verrez apparaître un superbe et redoutable dragon d'argent sur vos talons. Laissez-le en paix car vous ne tarderez pas à apprendre que ce dragon n'est autre que Maya. De même, dans la salle du conseil des ogres, ceux-ci vont se diviser en deux clans, un qui va vous attaquer et l'autre qui restera neutre. Plutôt que de taper sur tout le monde, observez un peu la scène pour voir qui sont les attaquants. Dans certains cas, le recours à la ruse vous évitera bien des combats inutiles et sera même le seul moyen de réussir.

La réalisation est d'un excellent niveau. Le décor 3D des villes et donjons est bien rendu. Les monstres sont finement représentés et souvent animés. Quelques bruitages digitalisés ponctuent les combats. Le jeu est géré par un système d'options



Les décors qui appuient bien l'intérêt du jeu et concourent à créer une ambiance prenante.

tains monstres disposent de capacités ou de charmes et n'hésiteront pas à s'en servir. Ainsi vous pourrez voir avec stupeur l'un de vos aventuriers succomber à un enchantement et se retourner contre le groupe. De même certains monstres puissants sont capables de renvoyer son sort à celui qui l'a lancé. Il vous faudra aussi faire l'apprentissage du fonctionnement exact des sortilèges. Au début, vous risquez fort de blesser tout autant les membres de votre équipe que vos ennemis. Méfiez-vous aussi des armes que vous pourrez ramasser. Si la plupart sont bénéfiques, certaines sont maudites. Ayant utilisé par mégarde une épée de ce type, j'ai vu mon plus fort guerrier devenir ber-

multiple, variable selon la situation et accessible au clavier ou à la souris. En conclusion, *Champions of Krynn* est un superbe jeu de rôle, très fidèle à *ADD* et qui surprend par la richesse de son scénario plein de rebondissement. Jacques Harbonn

- Type : jeu de rôle
- Intérêt : 18
- Graphisme : ★★★★★
- Animation : ★★★
- Langue : anglais (manuel en français)
- Bruitages : ★★★
- Scénario : ★★★★★
- Prix : C

Damocles ★

ATARI ST

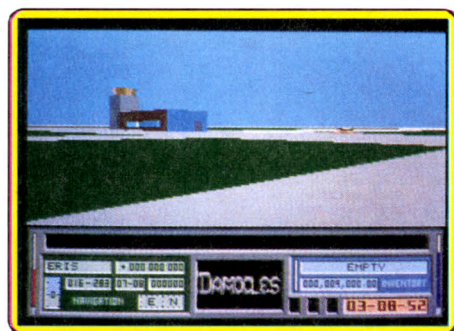
Un scénario très logique, un suspense qui augmente sans cesse, *Damocles* est l'un des meilleurs softs de la rentrée...

Disquette Novagen. Conception et réalisation : Paul Woakes.

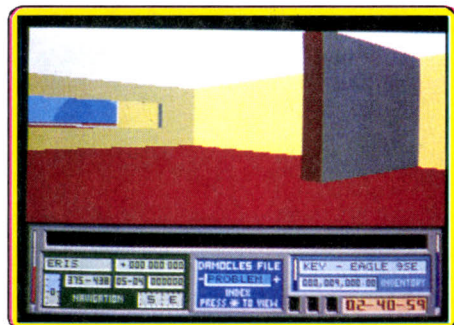
Damocles est en fait le deuxième épisode de *Mercenary*, un ancien mais excellent soft d'aventure/stratégie (voir *Tilt* n° 39 p.38). Du même auteur, *Damocles* vous plonge dans une aventure passionnante où se mêlent action, réflexion et stratégie. Proche de son prédécesseur, ce programme en réutilise toutes les ficelles, mais avec la technique en plus. Paysage 3D, animation souple et scénario « ouvert » (plusieurs façons de l'emporter) voilà un bon logiciel.

Votre système planétaire est menacé. La comète *Damocles* fonce sur la planète *Eris* selon une trajectoire que rien ne semble pouvoir modifier. Au moment où vous prenez connaissance de cette terrible situation, il vous reste exactement trois heures pour éviter le crash. Il vous faudra évoluer entre diverses planètes, aller d'indice en indice pour finalement découvrir et activer une bombe... Voilà résumé le scénario de cette mission. S'il manque un peu d'originalité, sa mise en place à l'écran dévoile bien des atouts. Le premier, c'est l'exploration 3D d'un univers assez vaste.

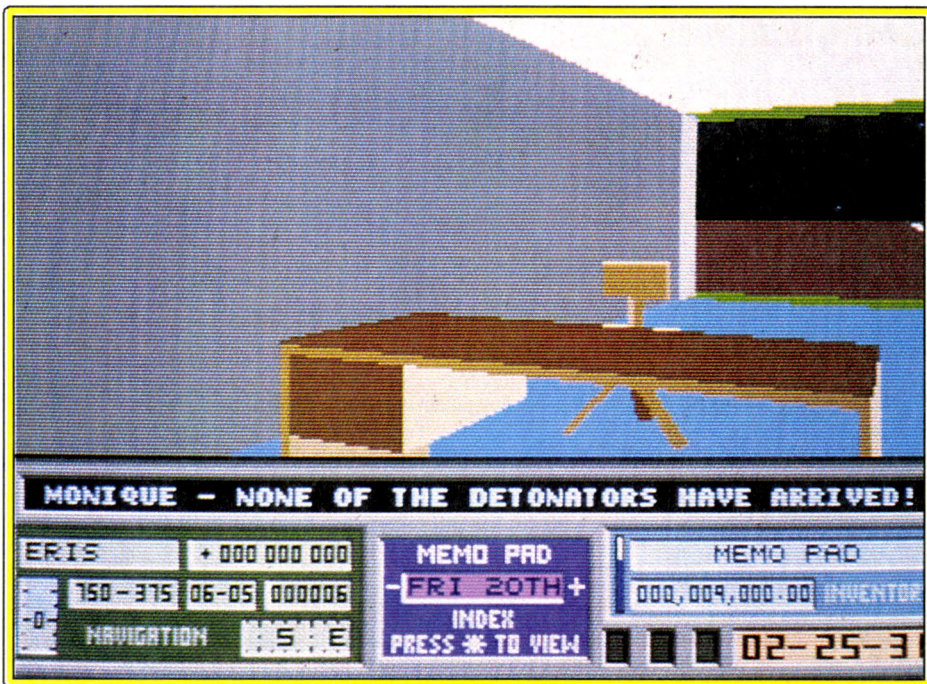
Dans *Damocles*, le joueur peut soit marcher, soit rouler en voiture, soit encore utiliser des engins spatiaux qui lui permettront de survoler les planètes ou d'évoluer dans tous les systèmes solaires



Une représentation 3D simple et agréable.



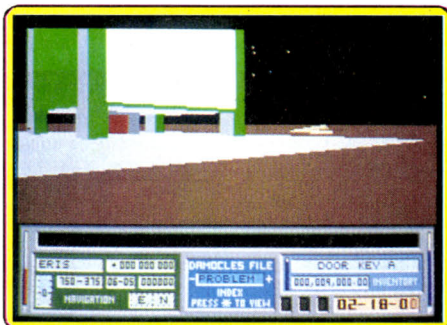
Vous entrez en scène sans aucune indication.



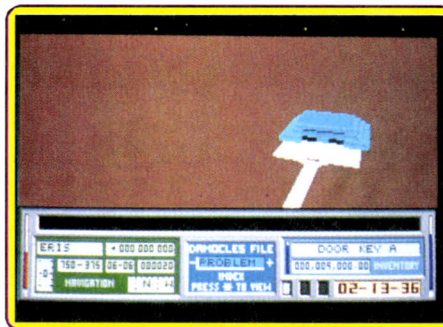
Peu à peu, le but de votre mission se précise.

de cette galaxie. La représentation 3D du décor est tout à la fois simple et agréable. Simple, parce que tous les éléments du paysage sont stylisés, dénués de détails. Agréable, car cette simplicité permet d'éviter la lenteur de l'animation. Qu'il s'agisse du vol, de la conduite ou de la marche, on se plaît à suivre les routes, à emprunter les couloirs et ascenseurs des maisons, etc... Manié au joystick, le jeu est très facile à prendre en main. Quelques touches du clavier suffisent à donner les ordres élémentaires : prendre un objet, débarquer ou embarquer dans un vaisseau, une voiture... Le pilotage des engins est, de même, enfantin. Il ne s'agit pas d'une simulation complexe et il est presque impossible qu'un appareil s'écrase. Résultat, vous dirigerez tous vos efforts vers l'aventure, l'aspect stratégique, la résolution de l'énigme.

La stratégie de *Damocles* m'a séduit pour deux raisons : le scénario tout d'abord, n'est pas « fermé ». Le joueur est libre d'agir comme bon lui semble, il ne suit pas une trame définie. Pas de mort subite inexplicable, pas d'impasse logique, ce qui est si souvent le cas dans le domaine de l'aventure. Deuxième atout, la lente progression de l'énigme. Votre héros entre en scène sans aucune autre indication que les conseils techniques donnés par la notice. Peu à peu, il va découvrir des



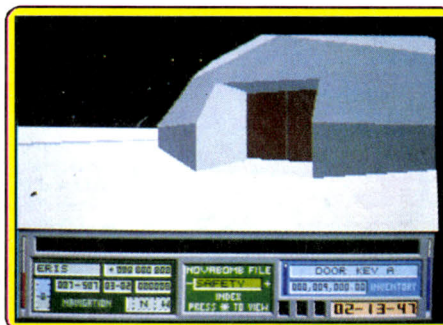
De nouvelles planètes s'offrent à vous.



La femme, c'est la courbe et ça, à votre avis ?

objets, lire des notes, des lettres, faire le rapprochement entre tel et tel élément pour finalement comprendre de lui-même le but de sa mission. Cette juste progression est captivante. Impossible de ne pas voler vers telle ou telle contrée, telle ou telle planète, pour en savoir toujours plus. *Damocles* sait faire monter la tension, tenir le joueur en haleine !

La présentation et la gestion du soft sont enfin très séduisantes. Notice française d'une clarté appréciable, sauvegarde rapide et fiable, aucune lacune technique ne viendra vous tirer de l'atmosphère de cette épopée. J'encourage donc les amateurs



Arriverez-vous à détourner la comète...

de stratégie à tenter l'aventure, comme ils s'étaient déjà lancés, il y a presque trois ans, sur les traces de *Mercenary*. Peu de combats, pas vraiment d'arCADES, mais une tension, une ambiance qui vous entraînera pour une longue aventure micro.

Olivier Hautefeuille

Type : aventure/stratégie

Intérêt : 15

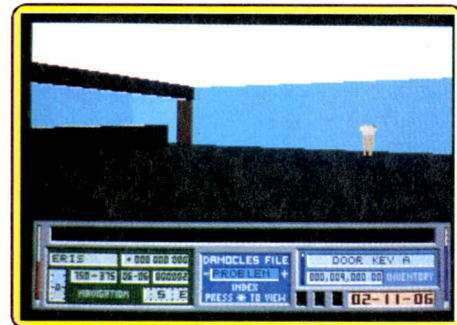
Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

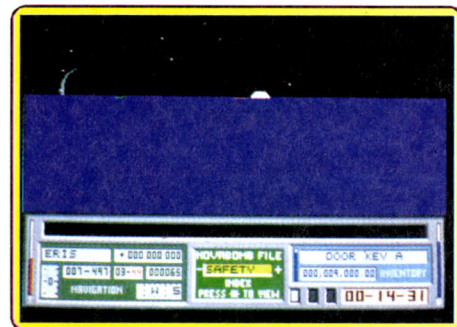
Langue : anglais

Bruitages : ★★★★★

Prix : C



L'aspect stratégique est prépondérant.



Vous évoluez dans tous les systèmes solaires.

Version Amiga

Pas de différence notable entre les deux versions. Le jeu est aussi beau graphiquement sur ST que sur Amiga, l'animation aussi souple. Un bon programme. O.H.

Intérêt : 15

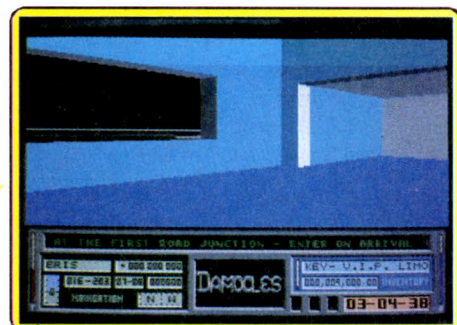
Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Langue : anglais

Prix : C



Une tension, une ambiance oppressantes.

Police Quest II

Un bon soft, c'est sûr, mais qui n'apporte rien de nouveau. *Delphine* ou *Lankhor* font mieux !

aventure animée : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★ : bruitages
anglais : langue
C : prix



Enfin, voilà disponible sur *Amiga* la deuxième partie de cette épopée (voir le test de la version *PC* dans le n° 65 de *Tilt* page 104). Pour lutter à nouveau contre le sinistre *Jessie Bains*, votre héros va pratiquer toutes les techniques de l'art policier, de l'entraînement au tir aux arrestations plutôt violentes. *Police Quest II* utilise la mise en scène désormais classique des softs d'aventure *Sierra*. Personnage animé qui suit le déplacement de la souris, frappe des ordres au clavier et évolution du score en haut d'écran, rien de nouveau ne vient étayer cette quête, passionnante, mais qui laisse un goût de déjà vu. Face aux nouvelles productions de *Delphine* (*Operation Stealth*) ou de *Lankhor* (*Maupiti Island*), les aventures *Sierra* font de plus en plus grise mine. Même sur *Amiga*, la bande son de *Police Quest II* est, par exemple, très restreinte. Peu ou pas de bruitages, des musiques rares et sans grande qualité... Il reste aussi la fastidieuse frappe au clavier de tous les ordres, en anglais bien sûr. Où sont donc les icônes, si maniables, de bien des missions actuelles ? Un bon soft finalement, même si *Sierra* tire un peu sur la ficelle... (disquette *Sierra* pour *Amiga*).
Olivier Hautefeuille

Neuromancer

Très simple d'emploi, *Neuromancer* séduit par son scénario musclé et original. A redécouvrir...

aventure animée : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★ : bruitages
anglais : langue
C : prix



Neuromancer avait séduit les possesseurs de *Commodore 64* il y a plusieurs années. Aucune raison qu'il ne passionne pas certains aventuriers de l'*Amiga*, même si on fait bien mieux depuis... Pour élucider la mystérieuse disparition de ses confrères, le héros va évoluer dans un décor 3D proche de celui des productions *Sierra*. A la souris, le joueur décide des déplacements de son personnage et peut aussi se servir d'un objet ou parler avec les hommes, femmes et robots qu'il rencontre. *Neuromancer* offre une grande simplicité d'emploi. Pour les dialogues, il suffit de choisir une phrase parmi celles qui s'affichent à la sélection de l'icône « langage ». Vous userez aussi de nombreux systèmes électroniques, banques, jeux, système d'informations, etc. Le graphisme de cette partie est joli, mais l'animation du personnage sur *Amiga* est assez lente. Côté bruitages, seules de petites parties musicales agrémentent le jeu. Finalement, seul le scénario musclé et original de cette quête aura de quoi séduire les aventuriers. Pour le reste, on a déjà vu de meilleurs graphismes, animations, bruitages et systèmes de gestion (*Disquette Electronic Arts* pour *Amiga*).
Olivier Hautefeuille

Circuit's Edge

Une quête mystérieuse. Dommage que les programmeurs aient truffé le jeu d'indices inutiles...

aventure 3D : type
13 : intérêt
★★★★ : graphisme
- : animation
★★★ : bruitages
anglais : langue
(jeu et notice)
C : prix

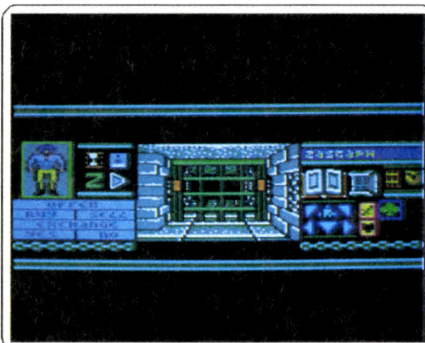


En ce *XXIII^e* siècle, la cité de *Budayeen*, Nord Afrique, est une copie conforme de *Sodome* et *Gomorrhe* : drogue, corruption, crimes... Vous évoluez dans cet enfer pour découvrir et vaincre le mystère qui s'y cache. Après une belle intro où la carte son de votre *PC* dévoile de superbes mélodies, le jeu s'ouvre sur un paysage détaillé. Un enchevêtrement de rues (carte disponible) vous mène de bars en hôtels, de boutiques en bouges dangereux. Partout, des personnages attendent qu'on les interroge, ou qu'on les bastonne pour leur dérober ce qu'ils portent. Le joueur, tout d'abord perdu dans cet enfer, découvre un fil conducteur. La plupart des actions sont ici maniées à la souris. Déplacements, combats, dialogues, les joueurs les plus novices s'y retrouveront très vite. En revanche, la gestion graphique ne permet jamais de saisir un indice à même le décor. L'aventure est vaste, mais on se heurte trop souvent à des décors identiques, des gens qui n'ont rien à dire, des lieux qui ne méritent pas la visite. Beaucoup d'éléments qui affirment l'ambiance « lente » de cette quête. Dommage (disquette *Infocom* pour *PC* tous écrans/carte son).
Olivier Hautefeuille

Bloodwych

Un clone de *Dungeon Master* sur 8 bits. Et ce commentaire vaut à lui seul une critique...

jeux de : type
rôle/aventure
15 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★ : bruitages
B : prix



Zendick, l'un des membres de la puissante confrérie des magiciens, plus connue sous le nom des *Bloodwych*, a, par simple goût du pouvoir, précipité le monde dans le chaos. Des forces maléfiques se sont en effet répandues par sa faute sur le paisible royaume de *Trazère* semant la mort et la désolation. Le dessin de *Zendick* est simple, il s'agit pour lui de détruire le monde petit à petit afin de le ramener à sa simplicité primitive, pour en dernier lieu, le refaire à son image. Vous êtes un des derniers *Bloodwych*, vous prenez les traits d'un des derniers champions de *Trazère* afin de recruter un groupe de valeureux guerriers qui vous permettront de détruire *Zendick*. Ce logiciel n'est pas sans rappeler le légendaire *Dungeon Master*. C'est par le biais d'icônes que vous pouvez réaliser différentes actions. Le jeu étant entièrement graphique, vos déplacements et les monstres que vous devez affronter sont affichés dans la zone réservée à cet effet. L'une des seules aventures de grande qualité, disponible sur une machine 8 bits, *Dungeon Master* n'ayant pas fait l'objet d'une adaptation sur *CPC* (disquette *ImageWorks* pour *CPC*).
Eric Caberia

Operation Stealth

Encore une réussite à l'actif de *Delphine*. Et tous de s'écrier : « Pourvu que ça dure... »

aventure animée/ : type
icône
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★★★ : bruitages
français : langue
C : prix



Ils ont volé le tout dernier prototype de combat aérien... Qui ? Les Russes ? Le « *Spectre* » ou encore ce dictateur sanguinaire ? Comme un *James Bond* du meilleur cru, *Operation Stealth* use d'un générique animé superbe pour planter son décor. Ensuite, l'ancien héros des *Voyages du temps* va retrouver toute la souplesse d'utilisation des nouvelles aventures de *Delphine Software*. Entièrement maniée à la souris, cette mission ouvre de très simples menus d'action. Il suffit de pointer les objets, les personnages, pour agir, pour décider d'une action. Les graphismes d'*Operation Stealth* sont précis, réalistes. Les bruitages accompagnent le jeu dans ses moindres détails, bruits des pas du héros, portes qui claquent, etc. Le joueur profite ici d'un attirail digne des meilleurs espions. Montre-câble, rasoir-enregistreur, stylo-crache acide, on donne dans l'efficacité. S'appuyant sur un scénario musclé et une maniaabilité exemplaire (exemple, le personnage se déplace là où on lui demande d'agir, ce qui n'était pas le cas précédemment), *Operation Stealth* ne pourra que séduire l'amateur (disquette *Delphine* pour *Amiga*).
Olivier Hautefeuille

NEC FAIT LA DIFFERENCE!!

PLUS DE 100 JEUX DISPONIBLES!

de 299 Frs* à 399 Frs* COMPATIBLES AVEC
LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET
LA FUTURE NEC PORTABLE.



GARANTIE: 1 AN (sur toutes nos consoles)

- IMAGE PLEIN ECRAN
- LA QUALITE SALLE D'ARCADE A DOMICILE!!
- UNE QUALITE D'IMAGE ET UNE RAPIDITE DE JEU EXCEPTIONNELLES

SUPER GRAFX
2490 Frs TTC*



.CD ROM 2
3990 Frs TTC*

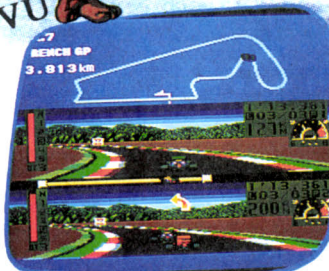


CORE GRAFX
avec 1 jeu
1290 Frs TTC*

*Prix publics conseillés



VU LA TELE

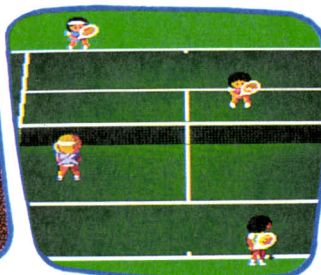
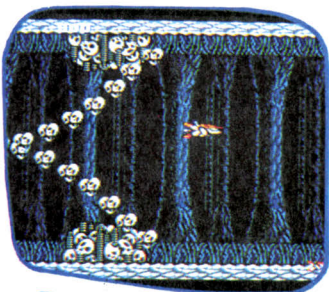


*TOUTES LES CONSOLES NEC
SONT EQUIPEES DU FAMEUX
BOITIER "AUDIO VIDEO PLUS"
POUR VOUS CONNECTER SUR
VOTRE CHAINE HI-FI ET
JOUER EN MEGAPHONIE!!*

VOTRE HOT LINE

*SODIPENG:
(16)99.08.95.72*

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG
SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES
PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER
(SAUF AUX USA), ET SONT DONC
COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX
DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.



Distributeur: **SODIPENG SARL**

Revendeurs: contactez le 99.08.89.41

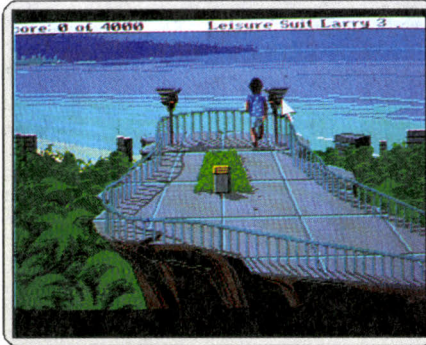
DISPONIBLES DANS TOUS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE, AUCHAN, BOULANGER, CONTINENT, FNAC, VIRGIN, MEGA STORE...

S.O.S AVENTURE

Leisure Suit Larry 3

Larry deviendra-t-il l'esclave sexuel d'une tribu d'amazones déchaînées ? Son sort est entre vos mains !

aventure animée : type
15 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★ : bruitages
C : prix



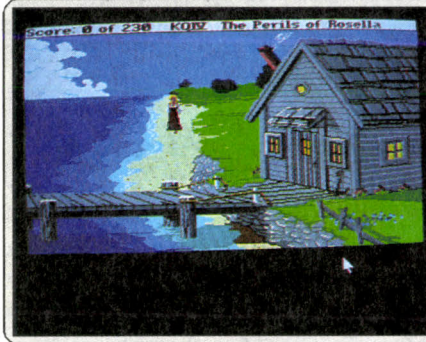
Les aventures érotiques de Larry Laffer continuent. Lors du deuxième volet de sa saga, il était parvenu à défaire un savant fou réfugié sur une île luxuriante, puis avait épousé la charmante reine indigène, Kalaau. Mais voilà, ce paradis est devenu très rapidement un site touristique envahi par les promoteurs immobiliers, et l'amour s'en est allé : la reine Kalaau est devenue lesbienne et ne veut plus de Larry. Il ne vous reste donc (dans le rôle de Larry) qu'à reprendre votre bâton de pèlerin pour trouver une âme sœur. Malheureusement, vous tombez aux mains d'une tribu d'amazones cannibales qui veulent faire de vous un esclave sexuel. L'aventure pourrait s'arrêter là pour vous, si les concepteurs du logiciel n'avaient introduit une innovation. Vous pouvez en effet switcher entre deux personnages différents, ce qui en l'occurrence vous permet de prendre les traits (et les formes) de la sculpturale Patti qui devra venir en aide au malheureux Larry. L'humour et les clin d'œil sont donc omniprésents. Les graphismes et les animations sont riches de détails et participent beaucoup à l'ambiance cocasse du soft (disquette Sierra on line pour Amiga).

Eric Caberia

King's Quest IV

Trop lent, King Quest IV n'en reste pas moins un excellent jeu de fées et sorcières.

aventure animée : type
17 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★★★ : bruitages
anglais : langue
C : prix

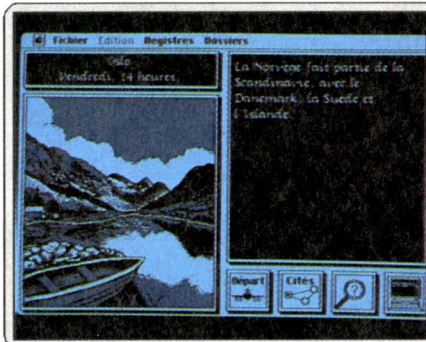


Si les possesseurs d'Amiga ont dû patienter longtemps avant de découvrir ce quatrième volet de la série (la version PC a été testée dans le n° 61 de Tilt !), leur attente n'aura pas été vaine. Rappelons en quelques mots la trame de l'histoire. Le roi Graham tombe brusquement gravement malade. Après une conversation avec la fée Genesta, sa fille Rosella apprend que seul le fruit d'un arbre magique poussant à Tamir pourra rendre sa santé au roi. La fée transporte notre héroïne à Tamir, mais pour qu'elle puisse l'aider, elle demande à Rosella de récupérer son talisman détenu par la méchante sorcière Lolotte. Si l'aventure se déroule selon un mode particulièrement lent, on se laisse en revanche complètement envoûter par la qualité des graphismes et de l'animation. Les superbes bruitages digitalisés d'ambiance complètent cette atmosphère impressionnante. Le scénario n'est d'ailleurs pas en reste et la plupart des endroits recèlent nombre d'informations plus ou moins faciles à découvrir. L'analyseur syntaxique est suffisamment puissant pour autoriser un dialogue facile. Une superbe réalisation qui ne pêche que par sa lenteur (disquette Sierra on Line, Amiga). Jacques Harbonn

A la recherche de Carmen San Diego

La version française n'apporte pas de « plus » notable. Dany Boolauck est sceptique.

aventure policière : type
12 : intérêt
★★ : graphisme
★ : animation
★ : bruitages
n.c. : prix



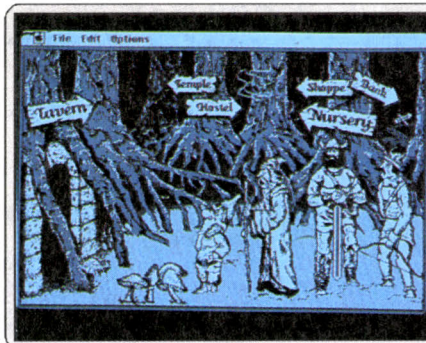
Prenez un logiciel quelconque et déguisez-le en jeu. C'est la recette mise en point par Broderbund pour Carmen San Diego, un vieux titre remis au goût du jour ! Vous avez une semaine pour identifier un voleur, retrouver sa piste d'un pays à l'autre, puis l'arrêter. Dans chaque pays, le joueur questionne des témoins et doit utiliser le moindre indice recueilli pour avancer le plus vite possible dans l'enquête car le temps joue contre lui. La résolution de chaque mission passe par une bonne connaissance en géographie. Evidemment, les indices deviennent de plus en plus énigmatiques au cours du jeu. Carmen San Diego, malgré tout l'intérêt pédagogique qu'il offre, a pris quelques rides. Cette nouvelle version est en français et propose un atlas de poche pour vous aider. Entièrement gérable à la souris ou au clavier, le jeu reste similaire à la première version. Les graphismes (peu d'animations) et le son sont satisfaisants, sans plus. Intéressant et surtout très prenant au début, Carmen San Diego finit par laisser par la répétitivité des procédures et le manque de variété dans les graphismes (disquette Broderbund pour PC tous écrans).

Dany Boolauck

Citadel

Ce n'est pas le jeu de l'année mais les possesseurs de Macintosh doivent le connaître. Voici pourquoi...

jeu de rôle : type
15 : intérêt
★★★★★ : graphisme
- : animation
★★★ : bruitages
anglais : langue
E : prix



Citadel vous propose un scénario très classique puisqu'il s'agit encore une fois d'aller combattre le mal qui, terré au fond d'un donjon, s'apprête à prendre possession du monde civilisé (bâillement). La phase de création des personnages, particulièrement riche, prend même en compte l'éducation du héros ou la profession des parents. Même souci du détail chez l'armurier qui propose un choix immense d'épées, de haches et de protections. Un menu d'aide puissant guide pas à pas le joueur lors de ces étapes. L'exploration des donjons est très plaisante, le programme proposant une vue 3D aux graphismes attrayants. Les combats sont riches sans atteindre toutefois la « qualité wargame » de ceux de Pool of Radiance. Je ne ferai en définitive que deux reproches à Citadel. La limitation du champ d'investigation aux seuls souterrains (pas d'exploration de la ville ou des contrées environnantes) ainsi que la représentation ridiculement petite des personnages. Un bon programme cependant qui n'atteint pas le niveau de Bard's Tale mais ne mérite pas moins une place dans votre logithèque (disquette Postcraft International pour Macintosh).

Olivier Scamps

Escape from Hell

Une aventure classique, entièrement en anglais, qui s'adresse uniquement aux réels fanatiques du genre.

jeu de rôle : type
12 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★ : bruitages
anglais : langue
C : prix



Alors qu'il somnolait aux côtés de sa dulcinée, le héros de cette aventure se voit entraîné par une puissance maléfique vers les flammes de l'enfer. Il devra lutter contre Lucifer et ses sbires pour retrouver la terre et sauver du même coup sa compagne... Escape from Hell use de la classique disposition graphique des jeux de rôle traditionnels. Votre personnage traverse une carte stylisée. Lorsqu'il rencontre un personnage, il peut soit le combattre soit discuter avec lui pour collecter les informations ou le rallier à sa cause. Les nombreux assauts sont eux aussi très classiques : coup automatiques, points de vie, usage de sortilèges, etc... Ce logiciel est bien réalisé graphiquement. En revanche, l'animation très saccadée de vos déplacements et la monotonie des quelques images animées ne sont guère séduisantes. Seule la stratégie peut alors sauver la situation, stratégie qui concerne le choix des armes, l'usage des sorts et la découverte d'un terrain d'action très vaste. Entièrement réalisée en anglais, cette aventure est trop classique à mon goût pour captiver un large public. Seul les plus férus du genre apprécieront (disquette Electronic Arts pour PC tous écrans).

Olivier Hautefeuille

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1 : 10 LOGICIELS DE JEUX (originaux)
ou 2 LOGICIELS PÉDAGOGIQUES
MATH + FRANÇAIS (de votre niveau)
+ 1 SUPER MANETTE

PACK N° 2 : PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS,
10 DISQUES VIERGES,
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

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

AMIE LE PRO.

AMIGA 500

AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1 ou
50 DISQUETTES 3" 1/2
3 490 F
ou 3.400 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084 S
+ PACK CADEAU N° 2 ou
100 DISQUETTES 3" 1/2
5 790 F
ou 5.700 F*

AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 790 F
ou 3.600 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENSION 512 K
5 990 F
ou 5.700 F*

AMIGA 2000

AMIGA 2000
+ PACK CADEAU N° 3
7 490 F
ou 6.990 F*

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU N° 3
9 990 F
ou 9.290 F*

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR XT
+ PACK CADEAU N° 3
11 990 F
ou 11.290 F*

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR AT
+ PACK CADEAU N° 3
15 990 F
ou 14.990 F*

ATARI 520 STE & 1040 STE

ATARI 520 STE
+ PACK CADEAU N° 1 ou
50 DISQUETTES 3" 1/2
3 490 F
ou 3.400 F*

ATARI 520 STE
+ MONITEUR COULEUR
+ PACK CADEAU N° 2 ou
100 DISQUETTES 3" 1/2
5 490 F
ou 5.390 F*

ATARI 1040 STE
+ PACK CADEAU N° 2
ou 70 DISQUETTES 3" 1/2
4 490 F
ou 4.390 F*

ATARI 1040 STE
+ MONITEUR COULEUR
+ PACK CADEAU N° 2 ou
120 DISQUETTES 3" 1/2
6 490 F
ou 6.350 F*

ATARI MEGA ST

MEGA ST4
+ 100 LOGICIELS DU
DOMAINE PUBLIC
13 500 F
ou 13.000 F*

MEGA ST4
+ MONIT. MONO SM 124
+ Pack cadeau MEGAPAGE
14 700 F
ou 14.000 F*

PORTFOLIO

2.990 F

1.990 F

PÉRIPHÉRIQUES

-10%

PÉRIPHÉRIQUES A 500

LECTEURS
3" 1/2 Ext. **PROMO 790 F**
5" 1/4 Ext. **PROMO 1.290 F**

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko **PROMO 600 F**
512 Ko
+ Horloge **PROMO 790 F**

DISQUES DURS
A 590 20 Mo 3.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 2.590 F
PHILIPS 8832 2.290 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

SON
INTERFACE MIDI BUS + 500 F
INTERFACE MIDI GOLD 570 F
PERFECT SOUND 3.0 790 F

VIDÉO
DIGIVIEW GOLD 1.790 F
GENLOCK
GST GOLD VP 6.790 F

GENLOCK
GST GOLD SP 5.500 F
HOME VIDÉO KIT 4.490 F
MINI GEN 1.390 F

SCANNERS
PRINT TECHNICK A4 4.990 F
SCANNER COUL. 5.490 F

TABLETTES GRAPHIQUES
CRP A4 **PROMO 2.490 F**
CRP A3 7.990 F

SOURIS
CONTRIVER 290 F
NAKSHA 350 F
SOURIS OPTIQUE 590 F
TRACK BALL 390 F

DIVERS
MOUSE MASTER 270 F
MINI AMP 3 390 F
MINI AMP 4 530 F
NORDIC POWER 875 F
POWER PC BOARD 500 3.690 F

PÉRIPHÉRIQUES A 2000
EXTENSION 2 Mo 3.790 F
DISQUE DUR 45 Mo 5.590 F
LECTEUR INT. 3" 1/2 1.100 F
CARTE XT 2.490 F
CARTE AT 5.490 F

PÉRIPHÉRIQUES

-7%

LECTEURS
3" 1/2 Externe **PROMO 790 F**
5" 1/4 Externe 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 2.490 F**
PRINT CRP A3 8.490 F

SCANNERS
PRINT TECHNIC 4.990 F
HANDY SCANNER 2.990 F

SON
ST REPLAY 4 670 F
ST REPLAY PRO 1.300 F
MASTER SOUND 540 F
FM MELODY MAKER 790 F

VIDÉO
PRO 89 2.290 F
VIDI ST
+ ZZ DIXIMAGE 2.300 F

ÉMULATEURS
PC SPEED 2.490 F
SUPER CHARGER 2.890 F
SPECTRE GCR 3.890 F
ALADIN 2.490 F

DIVERS
SOURIS ANCO 390 F
TRACK BALL 390 F
TUNER TECH 1.190 F
SOURIS BMC 895 F
COMMUTEUR N/B COULEUR 200 F
COMMUTEUR LECTEUR 300 F

POUR LA RENTRÉE
AMIE
VOUS OFFRE
L'AIDE AU SUCCÈS
SCOLAIRE

* UNIQUEMENT POUR
REGLEMENT COMPTANT
(chèques ou espèces)

REMISES NON CUMULABLES
DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES

LES

COMMANDEZ
43.57.48.20

Plus
d'AMIE



- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur
ATARI ou AMIGA
repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités
d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

FAX : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

PROMOS EXCEPTIONNELLES

- Exemples :
SONIX
LIGHT CAMERA ACTION
PHOTON PAINT
ASSEMBLER (METACOMCO)
DELUX PAINT 2
 etc...

200 F
 200 F
 200 F
 200 F
 150 F

LA RENTRÉE CHEZ AMIE LES PRIX DES SOFTS FONDENT!

- Exemples : **EXPLORA I et II** 50 F
BAAL 50 F
BATMAN 50 F
INDOOR SPORTS 50 F
HOT BALL 50 F
ATAX 50 F etc...

AMIE LE PRO.

LOGICIELS

JEUX LOGICIELS LUDIQUES

- ALTERED BEAST
- BEACH VOLLEY
- BOMBER
- COMBO RACER
- DOUBLE DRAGON II
- DRAKKHEN
- DRAGONS BREATH
- EXTASE
- F 29
- FINAL COMMAND
- FLOOD
- FRED
- GHOSTBUSTERS II
- GHOUSTS'N'GHOSTS
- HARLEY DAVIDSON
- HIGHWAY PATROL II
- IMPERIUM
- INDY LAST CRUSADE
- ITALY 90
- KICK OFF 2
- LAST NINJA II
- LES VOYAGEURS DU TEMPS
- MAUPITI ISLAND
- NINJA WARRIORS
- OPÉRATION STEALTH
- RAINBOW ISLAND
- RORKE'S DRIFT
- SPACE ACE
- SPACE HARRIER II
- STUNT CAR RACER
- SUPER CARS
- TENNIS CUP
- THIRD COURRIER
- WEIRD DREAMS
- WILD STREETS
- X-OUT

AMIGA	ATARI
260 F	180 F
270 F	200 F
280 F	280 F
260 F	230 F
190 F	180 F
280 F	250 F
250 F	250 F
230 F	210 F
250 F	210 F
240 F	240 F
230 F	230 F
240 F	240 F
260 F	230 F
210 F	230 F
280 F	250 F
230 F	230 F
270 F	240 F
290 F	240 F
230 F	200 F
160 F	170 F
230 F	240 F
290 F	230 F
270 F	240 F
250 F	180 F
280 F	270 F
260 F	190 F
230 F	230 F
410 F	410 F
190 F	180 F
240 F	210 F
180 F	200 F
230 F	230 F
180 F	170 F
240 F	200 F
220 F	210 F
190 F	170 F

-12%

LOGICIELS UTILITAIRES AMIGA

- AMAX 1.500 F
- ANIMATION TITLER 500 F
- DELUXE PAINT III 790 F
- DELUXE VIDEO III 750 F
- DIGIVIEW 4.0 1.660 F
- EXCELLENCE ! 1.500 F
- FANTAVISION 450 F
- KINDWORDS 580 F
- MASTER SOUND 380 F
- MULTIPLAN + FR 900 F
- PERFECT SOUND 3.0 800 F
- PROVIDEO PLUS 2.800 F
- SCULPT 3D XL 1.200 F
- SUPERBASE PRO 600 F
- TV TEXT PRO 1.290 F
- PRO TITLER 1.490 F

LOGICIELS UTILITAIRES ATARI

- BACKER CAD 990 F
- BACKER CALC 1.590 F
- CALAMUS 2.900 F
- CALAMUS FONT N.C.
- DIDOT 740 F
- DACTYLE 250 F
- GESTOCK 90 1.590 F
- K SPREAD 4 990 F
- PACK DIGIT: VIDI ST+ZZ MIXIMAGE 2.320 F
- PACK GFA 790 F
- P.P.M. 1.82 2.790 F
- P.P.M. FONTS 450 F
- REDACTEUR 3 990 F
- SCARABUS 350 F
- SCIGRAPH 2.590 F
- SCRIPT 790 F
- TURBO ST 390 F
- U.I.S. II 230 F

IMPRIMANTES

- 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

-8%

ACCESSOIRES

- JOYSTICKS**
COBRA 490 F
CPS ULTIMATE 240 F
CPS VG 500 150 F
JET FIGHTER 170 F
MEGABLASTER 85 F
NAVIGATOR 150 F
POWER MULTI COLOUR 130 F
QUICKJOY INFRA-RED 350 F
SPEED KING 110 F
SURESHOT COMMAND MODULE 160 F
SURESHOT STANDARD 150 F
SURESHOT SUPREME 170 F
TURBO PEDAL 200 F
VOLANT RACE MAKER 345 F
WICO COMMAND CONTROL 290 F
ZIP STICK SUPER PRO 150 F

-15%

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

-5%

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 4.990 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

NOS FORFAITS RÉPARATIONS

- COMMODORE**
64 - 128 - 1541 - 1571 420 F
- AMIGA**
A 500 - A 1000 - A 2000 720 F
- AMSTRAD**
CPC 464 - CPC 6128 420 F
- ATARI**
500 STF - 1040 STF - 520 STE 480 F
MONITEURS MONOCHROMES 490 F
MONITEURS COULEUR 720 F
- EXTENSIONS 520 STE**
EXTENSION 1 Mo : 630 F
EXTENSION 2 Mo : 1.490 F
EXTENSION 4 Mo : 2.890 F
- EXTENSION 520 STF**
EXTENSION 1 Mo : 690 F

- Interventions et réparations par techniciens qualifiés, garanties 1 mois.
- Garantie d'origine assurée après modifications.
- Dépannage des appareils achetés chez nos concurrents, ceux qui vous ont garanti un service après-vente sans mauvaises surprises!

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL [] [] [] [] [] [] TÉL _____

MON ORDINATEUR _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT

FRAIS D'ENVOI* _____

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL _____

CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE

_____ DATE D'EXPIRATION _____

DATE _____ SIGNATURE _____

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, appelez 216 et service lecteur télématique.

SCOR - TILT 9.90. RC 86 B 2526.



Message in a bottle

ALEXANDRE AMIGA

A tous les aventuriers perdus dans **Maupiti Island**, sachez que le piano mécanique, la statue, le puits, les grottes et les deux livres, Les Forbans et les Les Echecs, sont très importants. Pour ouvrir le piano, il faut utiliser le cendrier que l'on trouve au salon, le placer à gauche de l'instrument, sur la peinture écaillée... Pour descendre dans le puits, prendre la corde qui se trouve au salon et la pierre découverte dans la chambre de Marie. Allez au puits, mettez la corde autour de l'arbre de droite, et jetez la pierre. Attendez alors qu'il soit 4 h 00 (AM ou PM) pour descendre. La chambre de Lucy s'ouvre avec la clef découverte chez Maguy. Le livre d'échecs se trouve dans la chambre de Roy. Son utilité ? Déchiffrer des messages, pour peu que l'on possède quelques notions d'échecs ! Voilà, c'est tout pour le moment, mais je peux vous assurer que vous n'êtes pas au bout de vos peines... Pour **Drakkhen** maintenant, il vous faut absolument suivre à la lettre les indications des Princes Dragons. C'est le seul moyen pour entrer chez certains châteaux. Pour celui qui appartient au Prince du Feu, entrez donc par la porte sud. Dans **Space Ace**, pour mettre le jeu en « démo », écrivez en majuscule (AZERTY) « DODE ? ODEXTER », et ce, dès que la fille et le garçon apparaissent.

Dans **Rock Star**, il existe un moyen pour atteindre facilement la première place du « top », il faut utiliser le plus possible de clips et de pub !

Après tous ces indices, je demande de l'aide à mon tour. Toujours sur Amiga, qui pourrait me donner les

moyens d'obtenir vie et argent dans **Bloody Money**

Dans **Drakkhen**, après avoir récupéré les huit gemmes, je dois me rendre au Chemin des dieux. Malheureusement, je ne possède pas l'incantation. Où se trouve-t-elle, et comment accéder à la maison de l'Ermite des Sables ?

Je suis également bloqué au questionnaire du **Manoir de Mortevielle**.

De même, dans **Legend of Djel**, après avoir entièrement satisfait les deux sorciers, il me manque quand même de l'argent. Où en trouver, et que dire au serpent qui me propose de « doubler l'or » ? Aidez-moi aussi pour **Rock Star** où il m'est impossible de conquérir le marché japonais, même si je dispose de plusieurs millions de francs ! Enfin, qui me donnera du temps infini pour **Crazy Cars 2**, et de l'aide sur **Unreal**, **Operation Stealth**, **Mach 3** et **Xenon**. Merci d'avance à tous.

TAYLOR JJP

Salut à tous les Tiltés. Je cherche encore des pokes sur **Rick Dangerous** sur Amiga. Pour **Robocop**, faites donc Pause, puis tapez BEST KEPT SECRET. Résultat, de l'énergie à revendre. Bye !

EDDIE

Dans **Operation Stealth**, comment faire pour passer le douanier ? Dans **Y's** sur Sega, où se trouvent les colonnes qu'il faut casser pour provoquer un appel d'air ? Merci à tous.

FRAPPADINGUE

Avis aux possesseurs de PC, il n'y a pas assez de pokes pour cette machine dans le Message. Merci en tout cas à Bruno (Tilt n° 79) pour sa méthode qui utilise **PC Tools**. Dans **Sim City**, en revanche, cette même méthode ne me permet pas d'entretenir une vingtaine de villes... En voici donc une autre, plus efficace, et qui utilise encore **PC Tools**. Chargez une nouvelle ville de façon à posséder 20 000 \$. Passez un coup de bulldozer, il ne vous reste que 19 999 \$. Ensuite, il faut maintenir la touche Shift (majuscule) enfoncée et taper **FUND**, et ce jusqu'à posséder 89 999 \$. Utilisez ensuite **PC Tools** comme l'indique Tiltus (Tilt n° 79), et appelez le secteur 6 de votre ville, ligne 3. Remplacez 00.00.00 par 01.01.01. De retour sur le jeu, vous aurez, joie, quelques 16 000 000 \$! Avec Terrain editor et cette astuce, je suis arrivé aujourd'hui à plus de 300 000 habitants. Bonne chance.

THE BLUE WIZARD

... Répond à Gilles (Tilt n° 79), coincé dans **Explora II**. Tout commence au niveau où tu fais la connaissance de Tyresias. Quand il te demande de choisir entre Charybde et Scylla, choisis Charybde. Arrivé au niveau 7, ne fais rien du casier vide. Dirige-toi du côté des sirènes et sers-toi de la cire, de la liane, et avance... Tu traverseras plusieurs tableaux (la tempête, le monstre) sans rencontrer de problème. Quand tu te retrouveras sur un tableau semblable à celui qui débute le même niveau, dirige-toi vers le casier. Surprise, celui-ci n'est plus vide ! Il ne te reste plus qu'à repartir vers un autre niveau...

Mais pour moi, c'est là que mes ennuis commencent. Où aller et grâce à quel objet ? Je pensais me rendre au niveau II, pour rencontrer le roi, mais je ne possède pas l'indice nécessaire. Autre question, dans **Chaos Strike Back**, cette fois. Il y a une trappe qui ferme l'accès d'un couloir dans le Diabolical Demon Director. Ce couloir, dit-on, mène au Corbum. Je sais bien qu'il faut placer un objet devant l'œil, au niveau inférieur, mais aucun de mes casques, armes, armures ou clefs ne remplit cette fonction. Help !

LE REMÈDE

Des vies infinies pour **Invanhoe**, **Platoon**, **Custodian**... Pour **Leatherneck**, malgré mon immortalité, je tourne en rond et repasse sans cesse dans les mêmes endroits. Que faire pour terminer le jeu ? Y-a-t-il une fin au moins ? Pour **Captain Blood**, quand faut-il « loader » la disquette de sauvegarde ? C'est tout. Ciao à tous et merci.

DAVID

Je cherche désespérément des astuces et pokes pour **Golden Axe**. Merci d'avance.

SLAYER

Voici quelques astuces qui, je l'espère, vous seront utiles. Tout d'abord, la liste des codes pour **A.M.C.**

02. NOSTROMO
04. DISCOVERY
06. ENTERPRISE
08. DAGOBAB
10. REPLICANT
12. KRULL
14. METROPOLIS

Pour **Drakkhen**, il est possible de bénéficier de caractéristiques optimales pour vos personnages. Editez avec Spardisk la disquette Characters sur laquelle vous avez sauvé votre partie et remplacez les pistes hexadécimales par 6FF (FFOF-

FOFFO...) aux endroits suivants :

Block 1420 offset 46
Block 1420 offset 1E0
Block 1421 offset 17A
Block 1422 offset 114

Vous pourrez alors modifier à votre gré les amures, les niveaux, la capacité de chaque joueur. Attention toutefois, ne créez pas d'armures optimales, un bug graphique entraverait le jeu.

Pour ma part, dans **Operation Stealth**, j'aimerais savoir comment obtenir les deux pesos nécessaires à l'achat du signe de reconnaissance entre John Glanes et son contact. Merci d'avance.

LE VOYAGEUR DU TEMPS

Je suis originaire de St-Pierre-et-Miquelon. Malgré la distance, je reste fidèle à Tilt et espère obtenir de l'aide grâce aux lecteurs du Message. Voici quelques astuces tout d'abord. Pour **Ninja Warrior**, appuyez sur Caps Lock et tapez Chelddar pour obtenir des vies infinies.

Dans **Space Ace**, il suffit de mettre le jeu en pause au début de la partie et de taper dodemodexter (majuscules) pour rester immortel.

En ce qui me concerne, j'aimerais avoir des vies infinies pour **Tiger Road** et **Xenon II** sur Amiga. Bye, et au mois prochain.

CAROLYNE

Quelle superbe aventure que celle de **Maupiti Island**. Les indices affluent... En voici encore quelques-uns ! Chez Maguy, il faudra observer le tableau pour découvrir une clef. Il sera aussi intéressant de tourner le pied de la lampe de chevet... Chez Roy, toumez le bouton droit de sa roy. A l'embarcadère, après l'assassinat de Juste (Hé oui, il meurt !), on trouve une clef qui ouvre sa maison. Quant au meurtrier, je peux juste affirmer avoir vu Chris qui rôdait autour de sa maison. Bonne chance à tous les aventuriers.

MICHAEL

Qui peut me communiquer la solution de l'**Arche du Capitaine Blood**. Dans **Flood**, sur Atari ST, comment manipuler les leviers ? Merci.

BENOIT

Help ! Dans **Operation Stealth**, je suis attaché à une lourde pierre et bloqué au fond de l'eau... Dépêchez-vous, l'air me manque ! Pour ceux qui ne sont pas encore arrivés là, un petit indice : pour sortir de la mine, il suffit d'actionner le sol, d'utiliser les



→ C.C.M. →

37, rue des Mathurins
75008 PARIS

Vente par Correspondance uniquement
Tous nos Prix sont TTC. Nous assurons la Garantie et le SAV
SI VOUS NE TROUVEZ PAS CE QUE VOUS CHERCHEZ
DANS CETTE PUBLICITE TELEPHONEZ NOUS



Commandes
Téléphoniques

☎ (1) 40 16 04 02

STOP
AMIGA 500
3290 FRs

DU NOUVEAU SUR LES FINANCEMENTS
VOTRE ACHAT A PARTIR DE 250 FRs MOIS
VOTRE CREDIT EST ACCEPTE OU NON
DANS L'HEURE QUI SUIT VOTRE DEMANDE.
TELEPHONEZ SANS ATTENDRE.

STOP
AMIGA 2000
6990 FRs

PACK 1
AMIGA 500 512 KO
+ MONITEUR STEREO
(A1084SIP)
+ 10 disquettes de DOM PUB**
5190 Frs

PACK 500 AUDIO
AMIGA 500 1 MEGA
PRISE PERITEL
PRISE MIDI + MASTER SOUND
+ STUDIO 24
4950 FRs
OU + MUSIC X :
6450 FRs

LECTEUR 3'1/2
AVEC SWITCH
845.00 Frs

LECTEUR 5'1/4
1405.00 FRs

CCM S'ENGAGE

A ne vous Livrer que les dernières Versions des Logiciels et des Micros disponibles en France.
(Même dans le cas de nos offres)
Pas d'offres alléchantes mais des Promos Utiles et Fiables
NOTRE SAV NE GARDE JAMAIS UN MICRO PLUS DE 5 JOURS
NOTRE PREMIER SOUCIS EST VOTRE SATISFACTION

STOP AFFAIRES

EXTENSION MEMOIRE
POUR A500 512K
(avec Horloge et switch)

630 FRs

PACK A590®

Disque Dur 20 Mégas pour A500
Notre offre comprend 2 Mégas de Mémoire Vive en plus.

5890 FRs

EXTENSION MEMOIRE
POUR A2000 (MicroBotics)

Carte Peuplée 2 MO 3290.00 Frs
Carte Peuplée 4 MO 4690.00 Frs
Carte Peuplée 6 MO 6090.00 Frs
Carte Peuplée 8 MO 7490.00 Frs

EXCELLENCE

Le Traitement des Pros sur Amiga
1690 Frs

WORKS PLATINUM

Un intégré complet avec Traitement de texte, Tableur, Base de Donnée, et Communication
(Par les créateurs d'Excellence)

1890 Frs

MASTER SOUND

Digitaliseur de Son
Le meilleur Rapport Qualité Prix
350 Frs

PACK 2
AMIGA 500 1 MEGA
+ MONITEUR STEREO
(A1084SIP)
+ 10 disquettes de DOM PUB**
5780 Frs

PACK VIDEO
UN PRIX DE RETOUR DE VACANCES
AMIGA 500 +HOME VIDEO KIT
+ prise péritel
7500 FRs

PROMO A2000
VOTRE AMIGA 2000
1MO RAM VIDEO
DELUXE PAINT III (PAL)
40 DISQUETTES 2DD
10 DISQUETTES DOM PUB**
1 JOYSTICK
7790 FRs

A2000 ETUDIANT
A2000 + KIT XT + Moniteur Stéréo
+ Imprimante 80 col
+ WORKS PLATINUM
(Intégré avec Traitement texte, Tableur, Base donnée et Logiciel de Communication)
+ 40 Disquettes vierges 2DD
+ 10 disquettes DOM PUB**
13500 FRs

DISQUETTES
Double Face Double Densité avec Etiquettes
990 Frs les 200
550 les 100
(frais de port 55 frs pour cause de poids)

** Programmes du domaine public (jeux démos et utilitaires) Fred Fish à partir du N° 300 et au dessus, copiés sur disquettes 2DD.

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNIQUEMENT par correspondance. La première commande est passée par courrier nos Clients reçoivent avec leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc... qui feront d'eux des clients privilégiés. ATTENTION Frais de port : Les colis de plus de 5Kg (Micros, périphériques etc...) sont livrés en PORT DU. Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FRs au montant de votre commande. Nous vous prions de bien respecter ces conditions afin de nous permettre de maintenir nos prix.
GARANTIE : les micros et périphériques sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre. Les logiciels sont échangés si defectueux dans un délais de 3 semaines après la livraison. Voir nos conditions de Garantie lors de la livraison. VOS REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DE LA MARCHANDISE... Sauf rupture la majorité des commandes sont traitées le jour de réception.

CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES (J Septembre 90)

liens (ils doivent être dans l'inventaire) sur le morceau de métal, d'actionner encore une fois le sol pour découvrir un pic. Ce dernier objet devra être actionné 3 ou 4 fois à gauche du rocher le plus à droite de l'écran. Salut à tous.

ANONYME 78000

Voici un cheat mode pour être invulnérable dans **Ninja Spirit**. Tapez F9 (la pause) puis control. Je cherche, quant à moi, des pokes ou cheat modes pour **Strider**. Enfin, un appel désespéré à celui qui nous communiquera la solution complète du **Manoir de Mortevelle** ! Salut, et à la prochaine.

MATEITO ET DESPERADO

Dans **Déjà vu**, qui me dira comment entrer dans le bureau, chez le docteur Brody, et comment délivrer la femme enfermée dans le coffre ? Encore merci à tous et Adios senores y senoritas !

PETER XL

Allô, ici Peter XL ! Bonjour à tous les XL Mens. Pour XL Killer, dans **Goonies**, voici la réponse à ta question. Au septième tableau, place ton bonhomme, en haut à gauche. Une caisse tombe alors. Il faut que ton deuxième personnage remonte la caisse en haut de la rivière. Place-toi ensuite dessus et attrape la manette, cette fois en bas à gauche. L'autre personnage saute alors sur le flipper et, oh miracle, la pieuvre descend dans son nid ! Fais vite passer tes deux personnages par dessus cette vilaine bête, jusqu'à l'extrême droite du tableau.

Pour mon cher XL Wizard's, j'ai aussi un truc pour le quinzième tableau de **Bruce Lee**. Si tu empruntes l'escalator de droite, tu tomberas dans un mini-labyrinthe de trois pièces. Dans la deuxième de ces salles, prends les deux têtes de Bouddha et sors de la pièce. Effectue à nouveau la même manœuvre, et ce jusqu'à ce que tu ne trouves plus de tête. A moi maintenant ! Dans **Draconus**, comment vaincre le monstre de la fin de jeu ? Merci et à bientôt.

VIRGINIE

Un appel à l'aide qui concerne les possesseurs de **Batman** d'Océan. Il est dit dans la notice qu'il me faut découvrir l'usine et y pénétrer... En revanche, en début de jeu, je me trouve déjà à l'intérieur de l'usine ? De plus, impossible de trouver la carte dont parle cette même notice... Après avoir tout tenté, même fait

changer mon logiciel, le problème reste entier... **Help** ! Merci d'avance.

GWENAELLE

Je réponds par cette lettre à Didier (Tilt n° 79) qui lutte sur **Indy** (action) sur PC. Il faut que tu attendes que l'homme descende jusqu'en bas de la corde et qu'il ressorte légèrement. Alors seulement, tu pourras sauter au-dessus de lui, sans le toucher. Ensuite, dépêche-toi de monter et de sauter sur une autre corde avant qu'il ne redescende.

Pour Sebbie, cette fois (Tilt n° 80), sur **Indy** (aventure), voici le numéro des phrases nécessaires, après que l'on ait pris le biplan et que l'on se soit écrasé sans passer de barrage :

Barrage 1 : phrases 2.3.1

Barrage 2 : barrage obligatoire

Barrage 3 : phrases 2.1.1.1

Barrage 4 : phrases 3.3.2

Barrage 5 : phrases 1.2.2.3.1

Barrage 6 : barrage obligatoire

Barrage 7 : phrases 1.2.2.2.2.1

Pour Damien (Tilt n° 80), voilà comment obtenir de l'énergie supplémentaire sur **Robocop** : maintiens Shift enfoncé et presse le bouton gauche de la souris.

Pour ma part et dans **Indy** (action), je voudrais savoir ce qu'il faut faire pour escalader le château à la fin du deuxième niveau, quand j'ai déjà trouvé le bouclier ? A cause des éclairs, je ne peux pas me placer où je le désire... L'idéal, ce serait qu'un des lecteurs de Tilt nous fournisse un plan retraçant le parcours de cette escalade. Longue vie à Tilt !

ILLISIBLE I

Pour Damien (Tilt n° 80), voilà des codes pour **Bloody Money**.

HELP > vies infinies

1 > incrémente le score

4 > accès direct au magasin

Pour Paccolo PC (Tilt n° 80) qui lutte sur **Out Run**, tape Starion en cours de partie. Résultat :

s > extended play

t > rajoute 10 secondes

x > abandon du jeu

q > infos

d > sauve l'écran actuel au format Degas.

Pour moi maintenant, impossible de faire démarrer les machines d'**Exploira I et II**. Aidez-moi ! Merci.

JEANNETTE

Tout renseignement sur le fonctionnement de **ESS** pour Amiga sera le bienvenu. Merci d'avance !

AMIGA MAD

Pour Sebbie (Tilt n° 80), dans **Indy** (aventure), les gardes n'acceptent

pas le journal du Graal dédié à Hitler. Par contre, ils seront ravis de se voir offrir Mein Kampf (quel goût !) dédié à lui aussi, un livre découvert dans la bibliothèque, à Venise.

Pour ma part, qui pourrait me dire où se trouve l'entrée de la station dans **Infestation**. Merci à tous.

SIR PRIEST

Pour passer les différents barrages d'**Indiana** (aventure), je pense plutôt qu'il faut obtenir le laissez-passer, trouvé dans le tiroir du classeur se trouvant dans le bureau du colonel Vogel. Bonne chance.

JÉRÔME THE ZOID

Quelques questions sur le superbe **Operation Stealth** : que faut-il faire dans la grotte ? Qu'y a-t-il dans la chambre de Lucy ? Quel est le personnage à éviter ? Y-a-t-il, à la fin du jeu, une série de questions comme dans le **Manoir** ? Merci.

JORDAN ST

Qui sait ce qu'il faut faire et où il faut aller dans **Batman The Movie**, au niveau 1 ? Je cherche aussi des vies infinies pour ce même jeu et pour **Red Heat**. Dépêchez-vous, je craque !

L'AVENTURIER SANS REPROCHE

Pour tous les fous de **Zelda I**, un petit truc. Quand vous rencontrez un oursin, utilisez le sifflet pour le diminuer. S'il se sépare en plusieurs petits, tuez-en un, sortez puis entrez à nouveau dans la pièce. Vous avez alors vaincu la bête ! Toujours pour **Zelda**, la bague bleue de la deuxième recherche se trouve dans la case tout en haut à droite. Placez-vous sous cette case et essayez de traverser le mur à plusieurs endroits.

Pour ma part, sur **New Zealand Story** (Amiga), quelqu'un peut-il me dire où se trouvent les téléporteurs ? Comment atteindre les lettres insérées dans le sol du niveau 1.4. Merci à tous de me répondre !

JOHN DIFOOL

Help, je fais un blocage au tout début de **Space Quest III**. Après avoir pris le réacteur dans la salle des rats, grimpé à l'échelle et l'avoir récupérée, c'est le grand vide ! Je ne sais plus où aller ni quoi faire ? J'ai entendu parler d'un vaisseau dans lequel je pourrais entrer. Mais duquel s'agit-il, c'est la question. Merci aux aventuriers qui me viendront en aide. Dans **Loom**, pour tous ceux et celles qui ne savent pas comment sortir du

village, sachez qu'il faut retourner au point de départ (à côté de l'arbre sur le bord de la falaise) et ouvrir le ciel. Tchao.

ATARIMINATOR

Voici quelques conseils pour les **Drakkhen** boys and girls, de quoi assurer un bon début de partie.

Rentrez dans le château du prince de la Terre, désactivez le champ magique (deuxième symbole en partant de la gauche) et choisissez comme meneur le magicien. Dans la pièce de droite, envoyez à tour de rôle le guerrier et l'éclaireur afin d'examiner les deux monstres qui s'y trouvent. Il faut ensuite prendre tous les objets présents (boucliers, bâtons, épées, etc.) puis se rendre dans la pièce adjacente afin de rafler là encore toutes les armes et instruments. Après une sauvegarde prudente, rendez-vous à l'armurerie pour tout vendre et acheter un arc. Il faut activer ce dernier à l'intérieur du magasin de façon à augmenter sa puissance. Après une deuxième sauvegarde, retournez rendre visite au prince de la Terre. Il vous communiquera les données de votre mission.

Demière le prince, vous trouverez une pièce qui possède un passage secret. Il faut tuer le prêtre et rechercher ensuite la manette en forme de tête. Dans le passage, la mare permet à l'aventurier de remplir ses fioles afin de ne jamais manquer de points de vie par la suite.

Pour ma part, j'ai constitué une équipe qui se compose d'un guerrier de niveau 15, d'un éclaireur de niveau 13, d'un magicien de niveau 22 et, enfin, d'un prêtre de niveau 12. Qui pourrait alors m'indiquer comment pénétrer dans la pyramide pour y récupérer la 8^e gemme ? Petite précision, j'ai déjà essayé tous les sortilèges en ma possession, questionné tout le monde, passé des nuits entières à lutter... et à devenir fou. Merci d'avance.

NALGESIK

Pour Venon (Tilt n° 76), dans **Ultima V**, Annon te dira le Word of Power de Despise quand il aura confiance en ta vertu. Comporte-toi pour cela le mieux possible, reste sur la voie de l'Avatar, et retourne souvent le voir. Enfin, lorsque Smith prétend que la réponse était infinity, je pense qu'il fait juste allusion à **Ultima IV**... Persephone (Tilt n° 76), pour sortir de l'underworld, tu as deux solutions : remonter par un donjon ou utiliser une Moon Stone pour faire apparaître un Moon Gate. Voilà maintenant les sept Words of Power : fallax, vilis, inopia, malum, avi-

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 10 jeux originaux, 1 joystick, 50 logiciels du domaine public (traitement de texte, dessin, jeux, utilitaires...) et le Basic OMIKRON
- ▶ **520 STE COULEUR** **5490F**
- ▶ **1040 STE COULEUR** **6490F**
livré avec moniteur couleur ATARI stéréo SC1435, 10 jeux originaux, 1 joystick, 1 tapis pour souris, 50 logiciels du domaine public (traitement de texte, dessin, jeux, utilitaires...) et le Basic OMIKRON
- ▶ **520 STE étendu 1Mo** **3990F**
- ▶ **520 STE étendu 2Mo** **5280F**

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

- ▶ **Exceptionnel !**
carte d'extension de 512 Ko **530F**
- ▶ **EXTENSIONS POUR STF ET STE**
Garantie de 5 ans
Votre 520 STE à 1 Mo pour 650F
Votre 520 STF à 1 Mo pour 530F
Votre MEGA ST à 2 Mo pour 2390F
Votre MEGA ST à 4 Mo pour 5390F
- ▶ **PÉRIPHÉRIQUES** 3990F
Disque dur 30Mo 850F
Lecteur interne DF 980F
Lecteur externe 3"1/2 1490F
Lecteur externe 5"1/4 1690F
Imprimante Star LC10 1490F
Imprimante Citizen 120D 1490F
- ▶ **Vous cherchez un STF ?** 2190F
520 STF 2390F
520 STF + Carte de 512Ko 2990F
1040 STF 2990F

CONSOLE ATARI LYNX

écran cristaux liquides 4096 couleurs,
haut parleur et prise casque,
adaptateur secteur, comlynx,...
livrée avec une cartouche de 4 jeux
1490F

GAMEBOY

Gameboy + Tetris + Cable à 590F
Cartouches à prix déments
Batman, Dracula, super Mario Land, Popeye,
Mickey, Tennis, Golf, Bowling, Penguin Land,
Penguin Wars, Dead Heat Scramble, ...

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS TILT 81

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél.:

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F 108
Les prix sont TTC, les promos ne sont
cumulables. Articles dans la limite des stocks disponibles.

COMMODORE AMIGA

- ▶ **AMIGA 500** **3490F**
livré avec 10 disquettes et 1 joystick
- ▶ **AMIGA 500 Couleur** **5980F**
livré avec moniteur Commodore 1084, 10 disquettes, 1 tapis de souris, 1 joystick
- ▶ **STARTER KIT** **3990F**
comprendant 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

- ▶ **Superbes Promos sur la Pc Engine**
avec 1, 2 ou 3 jeux (nous consulter)
NEC COREGRAPHX DES PRIX
IMBATTABLES!
- ▶ **COREGRAPHX → Consultez-nous**
- ▶ **COREGRAPHX + 1 JEUX** **1590F**
- ▶ **COREGRAPHX + 2 JEUX** **1690F**
- ▶ **COREGRAPHX + 3 JEUX** **1790F**
- ▶ **SUPERGRAPHX + 1 JEU** **2490F**
- ▶ **Joystick Pro 1** **390F**

CONSOLE SEGA

PROMO INCROYABLE
SEGA MÉGADRIVE + 2 jeux

(nous consulter)

Joystick X1-Pro **490F**
Sega Joypad **290F**
Nombreuses nouveautés
(liste sur demande)

CONSOLE NEO GEO SNK

▶ **LA NEO GEO SNK**
La borne d'arcade à domicile
16 BITS, MOTOROLA 68000 et Z80,
65536 COULEURS, etc...
3990F

DES SOFTS EN CARTOUCHE DE 42 À 60MB
(Magician Lord, Nam 75,
Baseball stars professional+ nouveautés Ridin
Hero, Ninja...)

du, inflama et ignavus. Pour ma part, j'aurais besoin d'un renseignement pour **Chaos Strike Back** : comment faut-il se servir des lock picks ? Dans **Ultima V** sur **Atari STF**, je sais très bien où trouver de la nightshade et de la mandrake. Pourtant, j'ai beau fouiller à l'endroit voulu entre minuit et une heure, je ne trouve rien... Est-ce un bug, comme le plantage du lecteur de disquettes lorsque l'on joue sans la musique ? Que répondre d'autre part à Balnor ? L'Abyss n'existe-t-il vraiment plus ? Merci à tous les passionnés.

EMMANUELLE

Pour Renaud qui lutte dans **Barbarian** (Psygnosis), le personnage qui se tient devant l'arc est impossible à tuer. Continue ton chemin, tu trouveras de toute façon un autre arc plus loin sur ta route. A plus !

TAUPIN

Bonjour à tous. Voici quelques réponses au sujet de **Bard's Tale** et **Chaos Strike back**.

Pour WP&C, dans **Bard's Tale** : pour pénétrer dans l'enceinte de la tour de Mangar, il faut que tu redescendes dans les égouts (sewers) et que tu trouves, au tout dernier niveau, l'escalier tant attendu. Pour accéder aux égouts, demande du vin. Après, bon courage, car les monstres que tu rencontreras ne te pardonneront pas la moindre erreur dans tes options de combat !

Pour Atarus 520, la ruby key se trouve au niveau où l'on te demande : prove you'r a wizard. Dans la salle qui précède ce lieu, prends la vorpale. Ne te fais pas de souci pour les boules de feu qui apparaissent, et appuie sur le bouton situé sur ta gauche. Cela créera des monstres verts qui se prendront les impacts à ta place.

Dépose ensuite une arme quelconque à l'endroit où tu as pris la vorpale et attends un peu. Un mur va s'ouvrir sur une nouvelle salle. Tue et récupère ce qui s'y trouve. Dans cette pièce, un faux mur te montrera deux boutons verts. Celui de gauche te permet de fermer la trappe, ce qui empêche l'accès à la Winged key. Rends-toi maintenant dans la salle du début (prove you'r a wizard) puis, en empruntant le bridge, cherche la serrure winged. La prochaine salle contient un coffre dans lequel gît la clef tant convoitée ! Pour Le Duc (Tilt n° 79), les passages secrets sont en fait des faux murs situés entre petal et sting (passage 1), entre izza et lana (passage 2). Le deuxième passage te mènera, via une momie, à une porte close

(comment l'ouvrir ?). Le premier même quant à lui à un personnage puissant.

Pour ma part, et toujours dans Chaos, comment pénètre-t-on dans la Death Row ? Merci d'avance et bon courage à tous.

DAVID

J'attends avec impatience la solution complète du **Manoir de Mortevielle**. Merci !

LE DETECTIVE II

Dans **Maupiti Island**, je suis maintenant en possession de trois clefs... Mais aucune d'elles n'ouvre la trappe située sous le tapis de la chambre de Maguy. Aidez-moi vite ! De même, qui m'expliquera le sens du programme découvert dans le jardin ? Merci à tous ceux qui m'apporteront des renseignements.

STEVE

Un petit coup de main pour les amateurs de **Leisure Suit Larry II**. Pour ne pas attraper de coup de soleil, il faut mettre la perruque (wig) qui se trouve chez le coiffeur du bateau. Tapez wear wig lorsque vous voyez le canot de sauvetage se détacher du bateau.

Dans **Gold Rush**, achetez des fruits au magasin situé à côté de la boutique d'équipements pour la recherche de l'or. Bon courage et à bientôt sur le Message.

THE BEDBOYS

Dans **Pacmania**, après avoir épuisé vos deux crédits, attendez que le sélecteur de tableau apparaisse. Un moment après, un compte à rebours s'enclenche. Il faut alors appuyer sur fire pour reprendre le jeu avec deux nouveaux crédits.

Quelques questions pour **Captain Blood** : que dire au tubular brain pour avoir d'autres coordonnées ? Quel est le code de la planète Sinnox ?

Pour **Rick Dangerous**, j'ai fini le jeu... Et que l'on ne me dise pas que c'est impossible sans vies infinies ! En réponse au Spectre (Tilt n° 80), il faut que tu tues les deux gardes le plus vite possible.

Comment prendre la conque dans la **Quête de l'oiseau du temps** ? Dernière question pour Slider, où se trouve le secteur 66 26 04 79 01 de **Flying Shark** ? J'ai mal aux yeux à force de chercher. Tchao et merci à tous.

SIERRA CHALLENGE

... revient sur les ondes ! Avec cette fois la solution au délicat problème

que pose la croisière du célèbre Larry dans **Leisure Suit Larry II**.

Reprenons tout depuis le début : prenez l'argent du garage et achetez un billet de loterie dans le petit magasin. Rendez vous aux studios de la télévision d'Hollywood. Questionnez la fille à propos de la loterie. Elle vous dit ensuite les numéros gagnants et demandera les vôtres. Profitant de l'occasion, vous allez bien sûr répéter les bons (de numéros). La jeune demoiselle vous ouvre la porte du fond par laquelle vous accédez à une salle d'attente. Asseyez-vous et... attendez. La séquence qui suit est automatique ; vous ne pouvez rien faire de faux (à vous de découvrir !) En sortant, vous avez en poche un billet d'un million et un ticket pour une superbe croisière sur le Pacifique. Mais que faire avec un billet d'un million ? Allez au Molto Lira et achetez un maillot de bain. Rendez-vous à la droguerie et achetez de la crème solaire (sunscreem ou lotion). L'ordinateur vous dira sûrement que vous n'êtes pas assez près, mais ne désespérez pas ; cherchez partout. Achetez le Grottesque Gulp. Allez dans le magasin de musique, qui, en principe devrait déjà être ouvert. Parlez à la fille et vous assisterez à une deuxième séquence « auto ». Allez chez le coiffeur.

Maintenant tout est prêt pour le départ, embarquez sur le bateau après avoir récupéré le passeport dans la poubelle de votre ex-domicile. Sur le bateau, sauvez la partie et visitez-le en entier. Pourquoi ? Parce qu'il ne faut pas perdre de temps à chercher les endroits différents. Chargez la partie et allez dans la cabine de la mama sans rien faire et ressortez vite. Allez chez le coiffeur qui va vous fabriquer une perruque très importante pour la suite. Allez dans votre cabine et changez-vous. Auparavant, regardez si la mama est encore là, si ce n'est plus le cas, allez vers le tiroir et videz-en le contenu sans vous tourner face au mur. Si elle y est, il faudra faire ça après. Allez à la piscine. Sautez dedans et tapez vite swim pour ne pas couler puis dive pour plonger. Prenez la moitié de bikini et ressortez de l'eau. Remettez votre Leisure Suit et allez voir le capitaine. Abaissez le levier qui se trouve sur la droite qui actionne... les canots de sauvetage. Allez-y et sautez dedans.

Pendant que vous voyez le lifeboat s'éloigner du paquebot, mettez la perruque et enduisez votre corps de crème solaire. Tout ira tout seul grâce au Grottesque Gulp et à la noumiture dans le sewing kit de mama. Quant à la suite, c'est un autre problème.

Une question, quand même. Sur l'île, j'ai mis le bikini et j'ai la coiffure de femme mais les agents du KGB m'arrêtent en me disant que seulement en Union Soviétique les femmes ont des seins aussi plats. Que faire ?

Maintenant encore des trucs pour **Hero's Quest I** ! Au début, à la création du caractère, mettez un minimum d'expérience au throwing et au climbing. L'expérience vient très rapidement avec la pratique. Par exemple, pour récupérer la bague dans l'arbre, il faut beaucoup insister jusqu'à ce que cela réussisse. Un autre moyen : fetch spell.

Pour savoir le vrai mot de passe des voleurs, allez la nuit dans la petite allée du village et quand surgissent les voleurs tapez make the thief sign. Le mot de passe (ach du lieber) est à dire à Crusher, dans la taverne.

Il vous conduira vers le repaire dans lequel vous pourrez acheter des lock pick et un tool kit. Vous pourrez aussi jouer à un jeu avec le chef consistant à lancer des couteaux, ce qui est bon pour l'expérience. Grâce au tool kit et au lock pick, vous pourrez cambrioler des maisons, par exemple celle de la vieille dame ou celle du sheriff (la rose).

On peut voler de l'argent et d'autres objets, en revanche, je ne sais pas ce qu'il faut en faire.

Encore un dernier truc. N'achetez aucune potion chez Zara, c'est de l'arnaque ! On peut toutes les trouver chez la guérisseuse et pour beaucoup moins cher.

Maintenant, mes questions ! Que faut-il faire dans le repaire des brigands, à ne pas confondre avec celui des voleurs !

Comment accéder à la porte du fond sans se faire écraser par la stupide bête qu'est l'Antwerp ? Comment le tuer ? Quelqu'un aurait-il réussi à battre le Wizard au mage's maze et surtout comment ? Comment entrer dans le château ? Comment dérober le yoyo d'Ottot ? Que de questions, mais merci d'avance !

FLORIANA JONES

Dans **Manhunter II**, que faire, le premier jour, après avoir visité tous les endroits accessibles et avoir découvert le nom de l'un des poursuivis ? Faut-il chercher une seconde identité, et si oui, laquelle ? Help me, please, sinon mon soft passera par la fenêtre ! Merci à tous les aventuriers.

PEPIN

Ici, Pépin, un joueur désespéré dans **Bloody Money** sur PC... Comment obtenir des dollars infinis, car le jeu

Parrainez un enfant du-bout-du-monde



Avec 100 F par mois seulement (déductibles de vos revenus imposables), vous pouvez aider un enfant parmi les plus défavorisés d'Inde ou d'Afrique. En devenant parrain ou marraine d'Aide et Action vous agissez pour améliorer les conditions scolaires et la vie d'un enfant connu de vous.

Demandez à Aide et Action de vous présenter votre filleul du-bout-du-monde. Vous recevrez le dossier complet de votre filleul avec sa photo. Vous pourrez lui écrire et vous recevrez de ses nouvelles 3 fois par an. Parrainer un enfant, c'est une aide simple, efficace et durable. Aujourd'hui un enfant du-bout-du-monde a besoin de vous.

Alors n'attendez pas : pour lui aussi les chemins de la vie passent par l'école.
Découpez le bon ci-dessous et renvoyez le à :

Aide et Action

78-80, rue de la Réunion - 75020 PARIS Tél. 16 (1) 43.73.52.36

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 78/80, rue de la Réunion - 75020 PARIS

OUI, je désire parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action correspondant à mon premier mois de parrainage (ou mon premier chèque annuel) et désire recevoir le dossier comportant la photo de mon filleul du-bout-du-monde.

Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :

150 F

300 F

500 F ou plus

Mme Mlle M. _____
(en majuscules SVP).

Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code postal _____ Ville _____

_____ Tél. _____

Profession (facultatif) _____

Aide et Action

est vraiment très difficile sans. Merci à ceux qui m'aideront.

SYLVAIN

Quelques pokes pour les lecteurs de Tilt possesseurs de C 64, 128 ou 128D.

Star Force : Poke 2129, 1 à 255 (vies infinies)

Bruce Lee : Poke 5686, 128

Commando : Poke 4148, 173 et Poke 15448,0

Falcon Patrol 1 : Poke 16764, 36 et Poke 16705,2 et SYS 6640

Survivor : Poke 19563, 255

Franck's Bruno Boxing :

Nom > qua

Codes > oultonkl 14 lppid nimg oooiibi16

Bubble Bobble : Pour avancer d'un stage, pressez F5

Tetris : Reset, Poke 49590,76 : poke 49591, 49 : poke 49592,234

Pour moi maintenant, je cherche des solutions ou codes pour les jeux suivants.

Sur C 64, **Police Academy**, (le code), **Dragon, Ninja**.

Sur Amiga, **Bloody Money, The Intouchables, Tetris et Tie Break**. Merci d'avance à tous.

MISTER PC

Dans **Colorado** où se trouve le collier de bavouze ? Je parviens à tuer lone wolf avec la balle en argent, mais cela ne m'empêche pas de mourir ensuite sur l'estrade. Que faire ? Dans **Dragons of Flame**, je me suis également perdu dans le labyrinthe, après avoir trouvé Wymaslager. Qui me dira où se trouve la sortie de cet enfer ?

Je suis enfin à la recherche de vies infinies pour **Colorado, Dragons of Flame, Double Dragon II et Arkanoid**. Merci à tous les fans de micro qui pourront m'aider.

PG

Dans le jeu **B.A.T.**, où et comment trouver Lydia et Sloanne ? Comment accéder à la ville souterraine ? Où et comment utiliser le moby track ?? Mon sort est désormais entre vos mains ! Merci.

BESIJI

LE DRAKKHENIEN FOU

Débutant dans **Drakkhen**, j'ai plusieurs questions à vous poser... Dans le premier château, comment trouver la source de jouvence ? Je cherche aussi la princesse dans le château de l'eau. Quand au château des glaces ou le temple Inca, je n'arrive même pas à y entrer ! Qui pourrait me dire où se trouvent exactement tous les châteaux des princes représentés par

les huit lames, et le moment propice pour faire ressusciter les personnages ? Il me reste aussi à vaincre le pont-levis de l'un des châteaux. Dernière question enfin, qu'est-ce qu'un téléporteur et comment utiliser ce « bidule » ? Je compte vraiment sur vous tous ! Merci d'avance.

ANONYME JJS

Voici quelques codes pour **Jumping Jack Son...**

Game A : KAYLEIGH N 5, ALCHEMY N 9, OCTOBERON N 13
Game B : TANGRAM N 5, INCUBUS N 9, SIRIUS N 13

Dans **P47** sur Atari ST, tapez ZEBE-DEE dans les High Scores. Pendant la partie, appuyez ensuite sur F1 pour sauter un tableau, sur F2 pour avoir des vies supplémentaires.

Dans **X-Out**, prenez le vaisseau le plus cher. Il faut ensuite se procurer la protection immobile et de couleur blanche. A ce moment, au lieu de cliquer sur le vaisseau, cliquez sur votre somme d'argent. Résultat, 500 000 francs en caisse !

Dans **E-Motion**, tapez OONUNIT pendant la page de présentation. Ensuite, voici les fonctions de quelques touches :

F1 : passe un tableau

F2 : retour arrière d'un tableau

F3 : passe 10 tableaux

F4 : retour de 10 tableaux

F5 : perte d'une vie

Quant à moi, je voudrais juste savoir ce qu'il faut faire dans le premier tableau de **Weird Dreams**. Merci à vous et longue vie !

CRISTOPHER

Dans **Chaos Strike Back** (avec mes personnages issus de Dungeon Master), je suis dans le monde NETA. J'arrive dans la salle des araignées (à gauche de la porte, dans le fond, il y a un passage secret), ensuite dans une salle qui mène vers une grande pièce emplies de trappes d'où surgissent des munchers. Là se trouve un escalier. Je l'emprunte, bien sûr, pour déboucher finalement dans une salle qui contient des portes ouvertes et des dalles derrière celles-ci. Il y a aussi une porte en bois fermée, et un cul-de-sac avec une trappe au sol et un bouton de passage secret sur le mur... Un aventurier pourrait-il m'aider à franchir cette étape, et notamment à fermer les trappes ? A quoi servent les portes et les dalles ? A quoi sert le bouton secret, quelle issue ouvre-t-il ?

Dans un tout autre domaine, je cherche également des vies infinies pour **Alien Syndrome**. Merci d'avance à tous mes sauveurs !

ALAN THE SIERRA EXTERMINATOR

Voici un message d'aide pour le Sierra Challenger, que je remercie tout d'abord pour ses indices précieux. Pour avoir le Gem, il faut donner cinquante pommes au géant des glaces, pendant la nuit seulement. Pour l'ermite, une fois assis devant lui, tapez ask about magic, spell, scroll, yes puis get scroll. Je crois, mais sans être sûr, que le dispell potion s'utilise sur l'ours pour le retransformer...

Dans **Larry I**, la bague est dans l'évier des toilettes, au bar. A un moment, tu seras attaché à ton lit, dans la chambre d'hôtel. Il faudra te libérer avec un couteau et ramasser la corde. A l'homme au manteau, il ne faut rien lui faire. Offre au moins quelques gâteries à la femme de la discothèque, la rose avant de danser, la bague après ! D'autres éléments de solutions se trouvent dans Tilt n° 64 page 114.

Pour Irma la Douce, de nouvelles indications sur les objets à emporter dans le canot. Tu dois avoir avec toi (et ce n'est pas facile) : wig (coiffeur du bateau), sunscreen (magasin), sewing kit (chambre de mama), fruits (dans sa cabine), dip (restaurant, à jeter dès que le canot a touché l'eau, soda (magasin de la ville), passeport (dans la poubelle) et bikini top (au fond de la piscine).

Voilà pour cette fois, il me reste à vous demander comment passer, dans **Conquest of Camelot**, les glaces qui mènent au château, et comment atteindre le monastère (je suis repoussé par les jets d'eau) ?

Dans **Hero's Quest**, j'attaque l'ogre à coups de flammes, mais mon quotient de magie baisse à trop grande vitesse ? Dans cette même partie, où se trouve Yorick, après la barrière de l'embuscade. Salut à tous, tiltmen !

STARFLASH

Je me permets de rectifier le cheat mode communiqué par La petite souris du ST, dans **Batman The Movie**. Il faut en effet taper MAJJ (en azerty) pendant la page de présentation. On obtient ainsi des vies infinies et un changement de niveau de jeu avec la touche F10.

Quant à moi, comme je ne parle pas very well english, une aide me serait précieuse pour **Space Quest III**. Merci d'avance et longue vie à Tilt.

SIERRA CHALLENGER

Pour tous ceux qui approchent la fin du grand **Hero's Quest I**, voici détaillés les derniers assauts que devra

mener votre personnage contre les brigands ! A vos manettes... Après avoir lutté contre trois de ces hommes, vous vous retrouvez face à un Minotaure. Inutile de l'attaquer, utilisez simplement le calm spell. Ouvrez ensuite la porte en employant votre magie, ou simplement grâce au lock pick. Une fois dans la pièce, cherchez le bon chemin pour ne pas tomber et sautez par-dessus la corde tendue. Dans la deuxième pièce, refermez la porte derrière vous et bloquez l'autre avec la chaise. Renversez aussi le chandelier. Quand arrivent les trois hommes, il faut sauter au bon moment sur la table. Le reste de la séquence est heureusement automatique ! Vous allez maintenant ouvrir la porte du fond. Faites disparaître Warlock (débrouillez-vous pour cela !) et passez par la porte de gauche, puis celle de droite. Tirez ensuite sur la chaîne et empruntez la porte qui vient de s'ouvrir. Même manœuvre avec la porte qui est peinte au fond de la salle. Vous voilà enfin face au brigand Leader : un coup de dispell potion, ce brigand retrouve sa vraie personnalité, celle d'Elsa Von Spielberg, qui vous remerciera longuement.

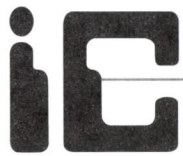
Mais on cause, on cause, et voilà que les brigands tentent d'enfoncer la porte... Elsa et son compagnon se télétransporteront plus loin, mais vous ? Pas de panique, sauvez-vous vers la droite (par le chemin utilisé par Yorick), vous voilà dans la cour du château, prêt à recevoir le titre de Héros de Spielberg ! Le générique de fin est une introduction à Hero's Quest II, Trial by Fire...

Un dernier regret, je n'ai pas réussi à défaire le sort qui maintient le pauvre baronnet sous sa forme d'ours. Ce dernier reste à l'intérieur de ma disquette à jamais, dans sa grotte, enfermé !

Une dernière remarque, préparez une disquette formatée avant la fin de la partie, afin de sauvegarder votre personnage pour le prochain épisode. A bientôt !

SOLTAR

Voilà enfin la solution idéale pour se débarrasser de la petite fille au ballon de **Weird Dreams**. Tout est affaire de patience et d'adresse. Jouez avec la sinistre créature. Lorsque le ballon roule, il faut se baisser pour le ramasser, puis le relancer ensuite (en lâchant la manette). Au bout d'un moment, la fille lance le ballon moins fort. Approchez-vous d'elle rapidement et recommencez le lancer. Votre ennemi se fera alors cruellement dévorer !



InterComputing

DALLAS - FRANCE - GERMANY

InterComputing
34, Avenue des Champs Elysées
75008 PARIS



(1) 42 82 16 03

PROMO
DISQUE DUR
QUANTUM
40 MEGAS
5500 FRs
80 MEGAS
7800 FRs

Montés en FileCard sur Harframe

VOTRE DISQUE DUR
vous est livré Formatté
Workbench® installé
10MEGAS DE DEMOS
ET DOMAINE PUBLIC
COMPRIS

WORKS PLATINUM
UN INTEGRE COMPLET
POUR A2000®
Comprend
UN TABLEUR
UNE BASE DE DONNEES
UN TRAITEMENT DE TEXTE
ET COMMUNICATIONS
1890.00 FRs TTC

ATTENTION

Vente par Correspondance
uniquement. SAV soumis à un N°
de retour. LES REGLEMENTS NE
SONT ENCAISSES QU'APRES
EXPEDITION DES MARCHANDISES.
Sauf spécifié tous nos produits sont
garantis neufs.
SI VOUS NE TROUVEZ PAS DANS
L'ANNONCE TELEPHONEZ. Merci
MATERIEL ET LOGICIELS
GARANTIS DERNIERE VERSION

Notre experience, nos tests et nos clients nous ont permis de vous proposer une sélection de produits
haut de gamme et FIABLES
TOUS NOS PRIX SONT TTC. NOUS ASSURONS NOUS MEME LE SAV.

CARTES ACCELERATRICES

COMMODORE®

CARTES 68020 AVEC 2 MEGAS RAM 32 BITS
7990.00 FRs TTC

CARTES 68030 AVEC 4 MEGAS RAM 32 BITS
12000.00 Frs TTC

OU PACKAGE GVP® COMPLET (nous Consulter)

GVP, COMMODORE, AMIGA, A2000, A500 sont des marques déposées

EXTENSIONS MEMOIRES

T501	(Extension 512K A500® avec Horloge et Switch)	630
2 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour A2000)	3390
4 MB	(Extension Microbotics Peuplée 4 Mégas pour A2000)	4790
6 MB	(Extension Microbotics Peuplée 6 Mégas pour A2000)	6190
8 MB	(Carte livrée complète)	7590
RAM	(Pour Carte ci-dessus ou Commodore A2058®) PAR 2Mo	1500
RAM	(Pour Commodore A590® uniquement) PAR 512K	580

NOUVEAUTE
TRACK BALL AMTRACK

Enfin une Track Ball serieuse sur AMIGA
Elle remplace la souris avantageusement
Vous pilotez tout du bout des doigts
Larges boutons droit et gauche et Mémorisation
799 FRs

LECTEURS ET DISQUETTES

Lecteur Externe 3¹/₂ Plat 830.00
Lecteur Externe 5¹/₄ 1400.00

DISQUETTES 2DD DOUBLE FACE ETIQUETTES

320.00 FRs PAR 50
550.00 FRs PAR 100

Pour des quantités plus grandes nous téléphoner

CREDITS A PARTIR DE 250 FRs MOIS

Nous venons de passer des accords avec une banque et pouvons vous donner
dans les 45 minutes qui suivent un accord sur votre demande. Alors
n'attendez plus pour vous offrir le périphérique dont vous avez besoin.

Commandes Par courrier , joindre règlement +40 Frs. de frais de port
Colis de plus de 5 Kg et Micros ordinateurs livrés en port du
Commandes par Téléphone, CB, Visa ou Contre Remboursement.
Tous Crédits disponibles Nous consulter.
Prix soumis aux variations du marché

Dans **Myth**, comment se débarrasse-t-on de la méduse lorsque l'on a le bouclier ? Merci.

ANONYME KQ

Dans **Police Quest**, que faut-il faire après avoir mis Hoffman en prison ? Je sais que je dois voir Dooley, mais le programme refuse de me laisser entrer dans le quartier général de la police ! Il me répond sans cesse : the PR 24 must remain in vehicule...

Dans **King Quest II**, je suis coincé dans le château de Dracula. Où trouver une torche pour éclairer ces maudits escaliers et comment ouvrir les coffres qui sont dans les chambres ? Merci à tous.

PATRICE

Quelques éléments de réponse pour la rentrée... Pour Casandra (Tilt n° 80) qui lutte dans **Y's**. Quand tu te retrouves en prison avec Luther, il te faut vérifier ce que tu portes. En fait, on t'a tout volé ! Frappe à la porte et sache qu'il existe une issue cachée au tout premier niveau de la tour.

Dans **Fantasy Star**, pour trouver la torch, il faut aller sur Dezorin, dans la grotte située au nord. Après avoir traversé cette grotte, tu auras la possibilité d'échanger amber eye contre la torch. Le gas chield se trouve quant à lui sur Palma, en plein océan. Tu auras donc besoin de l'overcraft (que tu peux trouver au même endroit que Hapsby le Robot). Sur l'océan, tu trouveras une île, puis, sur celle-ci, une ville où l'on vend le gas chield.

Dans **Wonderboy III**, voici la meilleure technique pour vaincre le dernier Dragon (félicitations à tous ceux qui sont arrivés jusque là !). Bien que transformé en oiseau, votre personnage doit rester sur le sol. A chaque assaut de la sinistre créature, sautez et frappez la bête. Recommencez une dizaine de fois cette manœuvre. (NB : toutes les armes spéciales sont inefficaces contre ce dragon !).

Pour finir, voici quelques astuces exclusives, made in myself, pour **Wonderboy III**. Dès que vous aurez l'épée pour détruire les blocs, revenez au pays des pyramides. Dans la salle du sphinx, les murs sont destructibles. Frappez, puis sautez, vous voici dans une gigantesque salle emplie de trésors. Attention toutefois, vous ne pourrez ouvrir qu'un seul coffre à la fois. Quant aux sorties, elles sont cachées tout le long du mur. Cette petite visite est très efficace avant d'aller combattre le Dragon Vampire.

Quand vous serez transformé en lion, dans les grottes bleues et avant le château où se trouve un espace inac-

cessible au-dessus de vous, sachez qu'une porte se cache vers la droite (joystick haut). Une fois à l'intérieur, allez à gauche (encore une porte dissimulée) : un trésor vous attend, avec une potion !

Enfin, vers la fin, lorsque vous aurez pris l'Épée légendaire, retournez dans la salle du coffre où vous attend cette fois une montagne d'argent. Grâce à elle, le héros peut acheter sans problème le Bouclier légendaire, caché dans une boutique, à la sortie du château détruit (joystick en haut lorsque vous êtes dans le boyau de sortie). Voilà, je souhaite bonne chance à tous ! A plus.

ULTIMA MEN

Pour Yvon (Tilt n° 79), j'espère que vous jouez avec une copie de la disquette n° 2 d'**Ultima** ! En effet, quand le message offset map s'affiche, cela veut dire que le fichier BRIT.DAT est endommagé. La solution, éliminez ce fichier de votre copie de sauvegarde, et recopiez l'original à la place.

Pour Dark Warrior (Tilt n° 80), dans **Bard's Tale**, tu ne pourras sauvegarder tes parties qu'à l'intérieur de la Guilde des Aventuriers.

A moi maintenant ! Je cherche des vies infinies pour la partie contre le Joker dans **Batman**, ainsi qu'un cheat mode pour **Barbarian 2** sur ST. Merci d'avance.

TILTUS

Toutes mes excuses à Vincent Frécaut pour les ajouts à mes solutions et l'oubli de ces deux informations qu'il nous communique à nouveau : dans **Zelda I**, le 6 est en D1 (la flûte), le 8 en B9 (la bombe).

GRAFX MAN NARSIL

En réponse à Philippe ou Robert (Tilt n° 80), voici la solution (plutôt délicate) de ton problème. J'ai moi aussi buté pendant très longtemps sur cet obstacle. Près du ventilateur géant se trouve une grille fermée, par laquelle il faut pourtant passer... Pour cela, tu dois d'abord te coller au mur et avancer droit devant toi. Lorsque tu passes devant le ventilateur, tu seras projeté par le souffle de l'hélice. C'est à ce moment précis qu'il te faut agir : face à l'axe de l'hélice (en fait à gauche de l'axe, devant les pales), il faut braquer le joystick vers la droite, pour résister au courant d'air. Très rapidement alors, lance des shuriken dans les pales pour que le ventilateur s'arrête immédiatement. En cas d'échec, revois ta position. Une fois le ventilateur hors service, tu peux aller en face de la grille et l'ouvrir. Mais

ne va pas trop vite, car tu es à présent sur un parapet entouré de buildings, perché au-dessus du vide... Bonne chance !

Avec l'énergie du désespoir, j'appelle à l'aide au quatrième niveau de **Tales of Monsters Path** ! Une fois que l'on est en possession des trois capsules (arbre, roche et feu) que faut-il faire, comment rejoindre l'ogresse bleue ?

BENJAMIN

... recherche d'urgence les coordonnées exactes de l'entrée du complexe souterrain d'**Infestation**. Merci.

JACK

Malgré la solution complète de Jacques Harbonn, je ne parviens pas à vaincre les deux golems du Septième niveau de **Dungeon Master**.

3615 TILT

Retrouvez nos spécialistes
sous la rubrique **HELP**.
Ils ont la passion au bout des doigts.

GOTO : la programmation, c'est son truc.

D' ELKARBON : l'illustre Jacques Harbonn vous aide à choisir votre prochain micro.

ARAHHELP : le ST, il le connaît comme sa poche.

AMIKA : l'Amiga n'a plus de secret pour lui.

JUJU : il vous dira tout sur les softs graphiques du marché.

****CPCMAN** : lui, l'écho des crocos et d'Amstrad, il en fait son affaire.

XLENT : il chine la France entière pour vous donner les dernières trouvailles XL/XE.

P' KAROND : il décontamine vos micros sous la rubrique **SOS VIRUS**, et a réponse à tout sur le PC.

BATBEN : il ne vous laisse jamais seul sur la messagerie de **Tilt** et il est revenu de toutes les aventures (DJ, CSB...).



Les causes du piratage

Je t'écris aujourd'hui pour te poser de nouveau le problème du piratage. Tout d'abord, mettons les choses au point. Le piratage est un délit puisqu'il est puni par une loi. Néanmoins, la loi anti-piratage informatique est aussi inapplicable dans les faits que la loi anti-piratage audio (cassettes musicales). En effet, seuls les pirates « industriels » sont pourchassés. Car sinon, c'est 95 % des possesseurs d'ordinateurs qu'il faudrait arrêter. Qui ose affirmer n'avoir jamais possédé une cassette pirate? A mon avis, la meilleure façon de lutter contre le piratage est de réfléchir aux raisons de son existence. Le premier problème du marché informatique, c'est le prix de logiciels, et je voudrais par cette lettre dénoncer un procédé scandaleux utilisé par tous les éditeurs concernant la fixation du prix des programmes. En effet, n'est-il pas bizarre de constater qu'il n'existe que quatre sortes de prix (199, 250, 299 et 350 F). Les éditeurs ne tiennent-ils pas compte des prix de revient? Ou, par un fabuleux hasard, trouveraient-ils toujours le même résultat? De plus, les éditeurs se plaignent de ne rien gagner sur le peu de titres qu'ils vendent. Mais pourquoi les gros éditeurs (Titus, Ocean, US Gold) n'assurent-ils pas eux-mêmes la vente de leurs titres, notamment par VPC (...). Cela permettrait de supprimer les intermédiaires qui gonflent artificiellement le prix des logiciels.

La deuxième raison qui a jeté dans les bras des pirates nombre d'utilisateurs honnêtes, c'est la presse. En effet, depuis

longtemps, les possesseurs de micros protestent contre le peu d'objectivité de certaines critiques de logiciels (mais *Tilt* est le seul journal à admettre et à publier ces critiques). Est-il facile de critiquer une société qui remplit votre magazine de superbes et coûteuses pages de publicité? Enfin, je tiens aussi à te dire que la sélection *Hit* n'est d'aucune utilité. En effet, *Tilt* sélectionne 5 à 6 jeux par mois. Qui a les moyens de les acheter? Cela représente 1 300 F par mois! (...) Avant de conclure, je voudrais soulever un dernier problème. Dites aux éditeurs d'arrêter de faire de la pub six mois avant la sortie d'un jeu, sans même savoir si celui-ci est une réussite. Car cela favorise les pirates qui, eux, n'ont ni notices, ni boîtes, ni emballages à fabriquer, et qui, par leur organisation, sont plus rapides à répondre à l'engouement du public suscité par une alléchante campagne de pub commencée quatre mois trop tôt.

Fred

■ *La fixation du prix des logiciels est un processus à dominante pifométrique prenant en compte les coûts de revient, le nombre d'exemplaires que l'éditeur espère écouler, les cours de marché et l'âge du capitaine (qui a encore augmenté cette année). Cette équation contient trop d'inconnues pour que l'éditeur puisse déterminer avec précision un prix qui lui garantisse la même marge pour chaque produit! Il n'y a donc rien de choquant à ce que les prix soient fixés un peu arbitrairement. Vos observations concernant le rôle de la presse nous amènent à faire les remarques suivantes: premièrement, nous n'hésitons jamais à dire ce que nous pensons des softs (exemple: le dossier Flops du n° 66), même si cela doit faire grincer quelques dents; deuxièmement, nous sommes bien conscients du fait que peu de lecteurs sont, chaque mois, en mesure d'acheter tous les logiciels de la rubrique Hit! (on se demande d'ailleurs à quoi cela pourrait-il bien leur servir). Néanmoins, l'éventail des programmes testés de manière approfondie dans cette rubrique permet à chacun de faire un choix correspondant à*

ses goûts et à ses moyens. Quant au problèmes des publicités annonçant prématurément la sortie de jeux, il relève de la seule responsabilité des éditeurs.

Tireur franc

Effectuant mon service militaire et actuellement tireur sur AMX 10RC, je cherche un simulateur le plus proche possible dans lequel je sers. Notez que je possède un compatible à l'IBM-PC supportant les modes CGA, EGA, VGA.

Petrus

■ *Chez Petrus, pardonne-moi de te reprocher de construire des châteaux en Espagne. Mais, tu m'accorderas de compatir à ta présente situation. Devenu maître dans l'art de dégommer les ennemis, de préférence des rouges, spécialiste en visée et chargement d'arme — réelle — tu vis au son du canon et respire l'odeur de la poudre. Toutefois, cela ne suffit à te combler complètement. Tu ne connais pas ton bonheur! Te retrouver devant un écran faisant semblant de tirer sur de pseudos cibles est ridicule alors que tu as l'occasion de faire de véritables petites guéguerres. Alors laisse tomber l'idée de disposer sur ton écran d'un simulateur d'AMX: tu vas t'ennuyer! D'autant plus que ce type de programmes met généralement en scène des tanks construits et utilisés par les impérialistes d'outre-Atlantique! Alors, continue à t'amuser en réel... Après tout, pourquoi ne pas t'engager?*

Acidric Briztou

P.S.: tout cela est à prendre au second degré...

L'annonce faite au mari

Je voudrais signaler un problème. En effet, je cherche à passer une annonce dans *Tilt* et que vois-je? Le bulletin pour passer une annonce est au dos des « softs testés dans ce numéro ». Or, je cite: « seules les annonces rédigées sur le bon à découper original du dernier numéro paru... seront publiées ». Alors, si un jour, je cherche un jeu dans la rubrique Rolling Soft, je suis obligé de me retaper toute la rubrique. Le

truc sympa, quoi! Je sais que ça te permet, ô *Tilt*, de te faire plus d'argent, je l'achète tous les mois et ne te suis point infidèle. Si tu ne veux vraiment pas de photocopie, change au moins le bulletin de page.

Un tilté invétéré

■ *Ta remarque, cher invétéré, est frappée au coin du bon sens. Ta fidélité est bien mal récompensée et tu te sens lésé. A juste titre. Bien que tu me fasses un mauvais procès en m'accusant injustement de faire de l'argent (alors que les annonces sont gratuites!), j'ai insisté auprès de nos charmantes maquettistes pour qu'à partir de désormais, le bulletin soit inséré à un endroit qui ne contraigne plus à couper dans les articles intéressants. Alors, heureux?*

Essai de charte pour les programmeurs

Les programmeurs de jeux réalisent des prouesses techniques pour les graphismes, effets sonores, musiques, animations, etc. Mais il est navrant de voir ces chefs-d'œuvre dénués du moindre intérêt car la jouabilité est minable! Voici quelques conseils à messieurs les programmeurs.

Simulation de vol: je ne veux plus abattre un avion ennemi avec une seule balle, mais, au fur et à mesure des impacts, je veux le voir fumer, prendre feu, perdre des morceaux et de l'altitude, comme *chase HQ* dans un autre domaine.

Jeux d'action (Salut A.H.L.) je ne veux plus voir mon vaisseau passer à travers un projectile, ni être touché alors que le projectile passe à côté! Pas plus que je ne veux d'ennemis qui tirent un projectile après avoir explosé!

Tertio, je ne veux plus qu'ils me tirent dessus avant même d'apparaître à l'écran. Quarto, je ne veux plus qu'ils apparaissent à l'endroit où se trouve mon vaisseau sans prévenir! (dans *Ghosts'n Goblins*, on peut éviter les morts-vivants car on voit bouger la terre avant.)

Pas de présentation répétée à chaque début de partie que l'on ne puisse interrompre.

Exemple : *Green Beret* et la présentation du début (horrible !). Une touche Abandon de jeu et une touche Pause devraient se trouver dans tous les jeux.

Des mouvements réversibles partout, même dans les sauts. Exemple : *Terrys's Big Adventure*. Une fois en l'air, on peut se retourner : irréaliste, mais très ergonomique.

L'inertie ne doit pas être abusive.

Jeux d'aventure. Je veux des actions logiques, plus de style : « poser le bocal de confiture à côté du grille-pain pour ouvrir la porte. »

Tous les jeux. Pas de contrastes sonores abusifs qui réveillent les voisins alors que d'autres sons sont inaudibles. Des options continues seulement pour certains jeux. Idéales dans *Boulderdash* ou *Rick Dangerous*, mais massacrantes dans *Denaris*.

Des accès au lecteur (disquette ou cassette) doivent être utiles ! Tous ces points mettent en

avant que l'intérêt d'un jeu réside plus dans sa jouabilité que dans sa réalisation : un jeu n'est pas une démo. On ne le regarde pas, mais on y joue !

Wougles

Liberté surveillée

L'abomination qu'est la lettre de Simon Gaudent publiée dans le numéro 80 de notre bien-aimé mensuel mérite un droit de réponse de la part des lecteurs du magazine. Je ne suis pas possesseur d'un Atari STF, et encore moins d'un STE. Mais je suis tombé dans la micro avant même que ne pousse mon premier cheveu : je suis un vétérinaire ! Quels propos pourrait-on trouver dans ma bouche au sujet des qualités graphiques de l'Amiga, moi qui suis possesseur d'un PC Engine (oui, car Engine est un mot masculin). Evidemment, je ne dis pas, moi, que le 500 est une M.... informatisée. Oui, le ST est l'« Amstrad des 16 bits ». Et

alors ? Je suis allé récemment chez un ami, possesseur d'un STF. J'ai joué à *Strider*, *Stuntcar*, *C. Blood*, *Super Hang On*, *Xenon*, etc. Et je ne me suis pas senti épaté. Mais lorsqu'il m'a chargé un jeu de foot aux couleurs baveuses, à l'écran sautillant et aux sprites minuscules... BON DIEU ! La jouabilité, c'est dingue ! Je suis amoureux de *Kick Off*, malgré tous ses défauts ! Moins beau que les autres, moins impressionnant aussi, mais tellement jouable. Franchement, *Sentinel* est-il meilleur sur Amiga que sur C 64 ? Et *Kick Off*, *Great Courts* sur Amstrad, *Armalyte* sur C 64, *Pool of Radiance* sur Apple II... Franchement, un jeu est-il moins passionnant sur 520 ST s'il est moins beau que sur Amiga ? Le problème n'est pas là, il est dans la jouabilité. Je suis fatigué de voir autour de moi des masses de jeunes bornés pour qui beau = bon. Et je suis las aussi de cette guerre à coups de « Mon micro,

il est mieux que le tien ! » Moi, je ne veux rien, sinon la jouabilité parfaite. Si j'éprouve encore du plaisir à jouer à *Elektraglode* et *Mercenary* sur un bon vieux Atari XE, ce n'est pas par hasard.

Vincent Crochet

■ La lettre de Simon Gaudent a provoqué un raz-de-marée de réactions véhémentes. Inutile de rallumer la guerre Atari/Amiga en publiant les réponses de certains d'entre vous qui, offusqués à juste titre, répondent à l'injure par l'insulte. L'attitude adoptée par Vincent Crochet, dans sa modération, nous paraît beaucoup plus constructive. P.S. Le mot « Engine », un vocable anglais, n'est ni masculin, ni féminin. Il est neutre.

Le coût des couleurs

Voilà deux ans que je suis l'évolution de la micro-informatique ludique avec votre journal et je voudrais tout d'abord remercier les rédacteurs de *Tilt* de m'avoir

Noir bilan

Vous lisant depuis le numéro 1 avec quelques bas (arrêts) et aussi quelques hauts (reprises), je me permets de vous écrire pour la première fois afin de vous faire part de mes réflexions contemplatives.

Ancien possesseur d'une console *Vectrex* (qui marche toujours, merci), je fus jadis écœuré des spéculations faites autour cette machine prometteuse, victime comme tant d'autres d'un sinistre et scandaleux effondrement. Après quelques années sabbatiques attribuées à mon joystick et à mes yeux, je fis l'acquisition d'un 1040 ST d'occasion sur lequel je travaille soit en traitement de texte (je suis rédacteur à *l'Ecran fantastique*, mensuel de cinéma), soit en D.A.O. avec *Spectrum 512* et *Dali* pour le plaisir. Tout va bien pour le moment, et la querelle *Amiga/Atari* me fait beaucoup rire. Je vous signale en passant, et pour la forme, de l'oubli (volontaire ou non) de ce micro ST ou STE dans votre sondage, ce qui oblige à le faire figurer dans la rubrique « autres »...

Avec un micro, on s'amuse aussi. Toutefois, je suis déçu par quelques jeux dont vous faites l'éloge dans vos colonnes. Ainsi, *Les Voyageurs du temps* se révèle fort amusant mais semble altéré par une mauvaise rédaction des textes. Relevé les fêtes d'ortographe fet-il party du parkour du combattant de ce povre laveure de caros ? Aïe ! Aïe ! Aïe ! En cette période où l'on se bat pour que soit respectée la langue fran-

çaise, les programmeurs devraient faire des efforts. *Dark Century*, quant à lui, bénéficie de belles critiques. O.K., le ray-tracing, c'est surprenant. Oui, le décor est dépouillé. Mais la surprise passée, Dieu que ce jeu est pénible ! Cela dit, le soir avant de se coucher, il s'avère être un excellent somnifère. Bon, passons à *Drakkhen*. Après avoir acquis ce jeu qui bloqua mon ordinateur et l'avoir échangé, j'ai pu apprécier son manque de jouabilité. Essayez de jeter des sorts alors que vous êtes attaqué de toutes parts. Il ne vous reste plus qu'à charger la sauvegarde, ou à vous faire greffer deux mains supplémentaires. A ce titre la jouabilité de *Dungeon Master* demeure exemplaire.

Autre déception, autre jeu de rôle, *Hillsfar*. Oui, les graphismes sont splendides, oui, le thème musical est agréable. Mais le jeu est répétitif, les labyrinthes sont presque les mêmes, et mener à bien un combat dans l'arène relève plus du coup de chance que d'une stratégie de combat, que ce soit par commande du clavier ou par joystick. Parlons maintenant de *Stormlord*, un joli et bon jeu. Tout semble parfait à première vue, après avoir bénéficié d'une version qui bloquait (elle aussi) mon micro. Echange fait, le jeu fonctionne. Hélas ! la permutation musique/bruitages annoncée ne s'effectue pas et la maniabilité du personnage s'avère fort imprécise, souvent catastrophique.

Revenons quelques années en arrière avec *l'Arche du Captain Blood* et ses images fractales. Très beau jeu, très pesant aussi. Que ces atterrissages sont longs, longs, longs. Soudain l'image vibre, impossible d'aller plus loin, il faut recommencer. Vous allez penser que je suis difficile. Non, tout simplement exigeant, ce qui se justifie en évoquant les prix de vente des logiciels. Du simple au double (exemple de prix relevés pour *Stormlord* dans trois boutiques : 99 F, 199 F, 249 F, et pour *First Word* : 599 F, 650 F, 850 F) selon les revendeurs, vive la concurrence ! Certains cassent les prix, c'est tant mieux. D'autres les font grimper et « légalisent le piratage ». Que dire des ventes sous le comptoir de disquettes suspectes à la FNAC ? Revenons aux programmes. Créer un nouveau produit coûte cher, certes, mais les programmeurs et les concepteurs de jeux devraient peaufiner leurs créations et s'inspirer de la perfection de *Populous* ou de *Dungeon Master*. Voilà. C'est dit. Finissons par une anecdote. Il y a ceux qui vont chez Coconut et ceux qui cherchent encore. Je suis allé chez Coconut, avec une bonne liste de logiciels. Outre l'accueil outrecaudant (et assez violent) de vendeurs qui s'en battent l'œil, aucun programme n'était disponible. Maintenant, je fais partie de ceux qui cherchent ailleurs... et qui trouvent.

Daniel Scotto

phismes, de ces logiciels que vous avez si élégamment présentés tout au long de ces années.

Mais si je vous écris, c'est avant tout pour vous faire part d'une question angoissante qui me titille les neurones depuis un bout de temps : pourquoi diable les éditeurs développant sur PC ne prévoient-ils pas un mode Amstrad PC 1512 dans leurs jeux ?

Pour autant que je sache, tous les PC 1512 et 1640 sont munis d'une carte leur permettant d'afficher 16 couleurs en 640 x 200. Le parc des Tandy 1000 (qui utilisent aussi 16 couleurs) est-il à ce point plus étendu que celui des PC 1512 que les éditeurs utilisent le mode Tandy et point le mode Amstrad ? Ou alors cette « absence » réside dans le fait d'une ignorance totale des éditeurs de l'existence de cette carte graphique ?

Les seuls logiciels, à ma connaissance, utilisant le fameux mode sont *Deluxe Paint II* d'Electronic Arts (alors qu'aucun jeu distribué par ce génial éditeur n'utilise les 16 teintes des Amstrad) et *Le Manoir de Mortevielle*, de Lankhor. Supposons que je veuille absolument avoir 16 couleurs : il me faudra acheter une carte EGA ou VGA, avec un écran adapté. C'est là que ça coïncide. En effet, sur tous les 1512 et 1640, l'alimentation est située sur le moniteur et la seule possibilité qui me reste est d'acheter l'écran Amstrad VGA. Celui-ci existe-t-il ? Mais, même s'il existait, mon mince budget ne me permettrait certainement pas de l'acquérir. Les possesseurs de ce PC compatible seraient-ils condamnés à contempler les graphismes « 4 couleurs immondes » de la carte CGA ?...

Pour terminer, une petite bidouille : certains jeux ne fonctionnent correctement qu'avec un clavier QWERTY et ne l'émulent pas (F19 par exemple). Le clavier français a ceci d'avantageux qu'il s'enlève facilement ; une simple pression sur les touches [Alt], [CTRL], et [F1] vous permettra de goûter aux joies du clavier américain. Pour le retour à l'AZERTY, faire [Alt], [CTRL] et [F2]. **A.V.D.M.**

■ Vous avez fort bien analysé votre problème et, c'est vrai (au moins pour le 1512), vous êtes

condamné aux fatidiques 4 couleurs. Changer de carte ou de moniteur vous coûterait beaucoup trop cher. Le fait est que, contrairement au mode Tandy, le mode 16 couleurs Amstrad n'a jamais réussi à s'imposer comme standard, surtout aux Etats-Unis. Il est extrêmement peu probable que cela change alors que le mode VGA devient peu à peu la norme habituelle. Mieux vaut économiser pour acquérir un AT avec disque dur, carte et écran VGA : on en trouve maintenant à moins de dix mille francs. Et merci pour la bidouille.

Tous des chiens !

Suite à un déménagement, j'ai perdu toutes les boîtes de mes logiciels et les notices avec. Inutile de vous dire que je ne pouvais plus utiliser certains de mes logiciels à cause des protections. J'ai alors téléphoné à toutes les sociétés. Et alors ? Je n'ai récupéré qu'un jeu ! Voici ma petite aventure : Chez Ubi Soft (*Great Courts*), ils n'ont rien voulu m'envoyer, car j'avais perdu ma preuve d'achat (normal après quelques mois).

Pour Lucasfilm et Cinemaware, je n'ai trouvé personne capable de représenter ces sociétés. Par contre, chez Virgin, ils m'ont dit : « aucun problème, envoyez vos disquettes. » Résultat : je n'ai qu'une envie, rejoindre un réseau pirate, car avec eux, il n'y a plus de problème de protection.

The old Man (orthographe reconstituée)

■ Voilà ce qui arrive quand on ne fait pas gaffe à ses affaires ! Mais nul besoin de rejoindre un réseau pirate. J'ai contacté Ubi Soft. C'est vrai, en principe, il faut fournir une preuve d'achat. Mais la disquette originale est en soi une preuve. Il vous suffit donc d'écrire à Ubi Soft en joignant la disquette en question et, par retour du courrier, vous recevrez la notice tant désirée. Un bonheur ne vient jamais seul : Lucasfilm et Cinemaware, distribués par Ubi Soft, sont soumis au même régime, à condition, bien sûr, que vos jeux ne proviennent pas d'une boutique qui les ait importés – illégalement – en parallèle.

Naissance d'un Temple du Jeu en Europe

ULTIMA Games

VENTE REPRISE ECHANGE

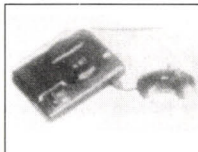
21 rue de Turin 75008 Paris

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

La Gameboy+ Tetris + cable à 590F

Nombreux jeux à des prix Fous



SEGA MEGADRIVE

Jeux Nouveautés

Batman / King of the Sword II / Battle of four men / Hurricane / Hell Fire / Moon Walker / Klax / E Swat / Ghostbuster / Battle of Axis / Thunder force III / DJ boy / Monaco GP

Mégadrive + 2 jeux promo
Two in One joystick 590F
Joystick universel 390F
Joystick XI-Pro 490F
Sega Joypad 290F

Jeux à 380F

Afterburner / Air diver / Curse / Darwin / Final blow / Forgotten worlds / Ghouls and Ghost / Golden Axe / Herzogs / New Zealand Story / Rambo 3 / Sokoban / Sorcererian / Space Harrier 2 / Super Basketball / Super Hang on / Super Shinobi / Tatsujin / Thunderforce 2 / Zoom

Jeux : plus de 30 titres en stock et arrivée hebdomadaire de nouveautés.



CONSOLE NEC

Pc Engine I + 1 jeux promo
Pc Engine I + 2 jeux promo
Pc Engine I + 3 jeux promo

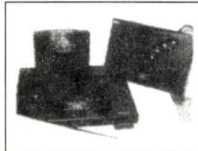
Supergrapx + 1 jeu 2490F
Joy Pro I 390F
XE 1 pro joystick 750F
Explor 1 joystick 590F
Joystick infrarouge 490F
Doubleur joystick 199F
Quadrupleur joystick 249F
Correcteur de couleur 350F

Jeux nouveautés
Okinawa / Terrible Village (Supergraphx) / Waracure Legend / W Ring / Dark Legend / Batman / Operation Wolf / Show of Monotailo / Xevius / Super Foola Man / Waralliere Legend / The adventure boy (CD Rom) / Ninja Spirit / Sobianca (CD Rom) / Bomb / Super Darius (CD Rom) / YS 1 et 2 (CD Rom)



ATARI LYNX 1490F

Jeux à 280F : Electrocop / Blue Lightning / Gates of Zendocon / Chip's challenge / Gauntlet / Rampage



NEO GEO SNK

Manette controller pack à 590F
jeux nouveautés: Riding Hero et Ninja

3990F

BON DE COMMANDE

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

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

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F
les prix sont fixés, les promos ne sont pas cumulables

TILT 81

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

* 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

POPULOUS
 Electronic Arts
 GREAT COURTS
 UBI Soft
 FALCON
 Spectrum Holobyte
 KICK OFF
 Titus
 FORGOTTEN WORLDS
 U.S. Gold
 DOUBLE DRAGON II
 Domark
 BARBARIAN II
 Palace
 SKWEEK
 Loricel
 DUNGEON MASTER
 FTL
 SHADOW OF THE BEAST
 Psygnosis

VOYAGEURS DU TEMPS
 Delphine Software
 INDIANA JONES
 Lucasfilm
 GREAT COURTS
 UBI Soft
 GHOSTBUSTERS 2
 Activision
 FALCON
 Spectrum Holobyte
 HARD DRIVIN
 Domark
 BEACH VOLLEY BALL
 Ocean
 DOUBLE DRAGON II
 Virgin Games
 SHADOW OF THE BEAST
 Psygnosis
 KICK OFF
 Titus

Erratum

Dans le Tam Tam Soft de notre précédent numéro nous indiquions que l'éditeur d'outre-Rhin Rainbow Arts serait distribué en France par Loricel. Cela s'est révélé inexact. C'est en effet la société SFMI -déjà distributeur d'US Gold, Ocean, Delphine et autres- qui est chargé d'assurer la diffusion des produits Rainbow Arts.

Quoi de neuf?

Application Systems annonce la venue de divers accessoires sur certains de ses produits. Pour Signum!, des polices de caractères destinées aux possesseurs d'imprimantes 9 aiguilles mais aussi Laser sont prévues pour très bientôt. De son côté, Script se voit doté de nouvelles possibilités: un trait de tabulation est désormais visible et une option de sauvegarde en ASCII est implantée. Soulignons aussi la venue de diverses nouveautés ainsi que quelques changements sur Stad, FlexDisk, etc. En ce qui concerne les nouveautés, Application Systems annonce un jeu nommé Esprit et un émulateur monochrome pour écran couleur porteur du doux nom de Colos. Dernière chose, le prix du Trackball est révisé à la baisse. Le modèle Application System est en effet proposé à environ 700 F.

NEC: des efforts

Malgré un prix encore élevé, le CD ROM apparaît de plus en plus comme le périphérique de l'avenir. C'est donc avec joie que les possesseurs de Supergrafx verront arriver une interface CD ROM pour leur console. L'objet, assez volumineux, permet de connecter le lecteur de la Coregrafx sur la nouvelle console NEC. Il est distribué par Sodipeng. Son prix est fixé à un peu moins de 400 F. D'autre part, la Coregrafx -console vedette de NEC- baisse de prix. Elle est désormais proposée à environ 1 300 F avec un jeu (aux alentours de 1 500 F sans jeu précédemment). Ce nouveau tarif la positionne désormais en milieu de gamme entre vieilles 8 bits et consoles plus puissantes mais aussi plus coûteuses (Megadrive, Supergrafx). Mais, ce n'est pas tout! Le tarif des cartouches est aussi révisé à la baisse. Les nouveautés disponibles en France dès leur sortie

japonaise seront proposées à un prix raisonnable: entre 250 et 350 F. Nul doute que cette nouvelle politique de Sodipeng permette à la Coregrafx d'accroître sa part de marché.

Power Glove

Disponible aux Etats-Unis depuis 1989, le Power Glove est un périphérique destiné à la console Nintendo. Remplaçant la manette de jeux classique, il permet dans un jeu de contrôler les mouvements à l'aide de la main grâce à des capteurs électroniques placés sur le gant et détectant les mouvements de la main. Il dispose, en outre, d'un mode Programme afin de paramétrer mouvements et actions non prévus à l'origine dans le jeu. Sachez donc que vous pourrez vous le procurer en France à partir de septembre pour un prix légèrement inférieur à 1000 F.

Communiquez loin...

Serveur de téléchargement pour PC, ST, Amiga et Unix, Mcom (36-16 MCOM) propose diverses fonctions peu courantes. Il dispose en effet d'un accès en T2 (36-14) offrant un service de messagerie internationale. Il est ainsi possible d'échanger informations, points de vue ou de discuter avec des correspondants du bout du monde. Mcom facilite la relation puisqu'il est possible de se connecter avec un simple Minitel (en 80 ou 40 colonnes) ou bien encore avec un ordinateur émulant VT 100 et autres.

Un nouveau Mac?

C'est nouveau, c'est Apple! Alors que la firme de Cupertino retrouve une certaine santé financière, diverses promotions d'importance sont proposées autour du Macintosh. Ainsi, le Plus se trouve à moins de 6000 F TTC! Dans le même ordre d'idées signalons l'offre éducation portant sur un Mac SE 1/40 moyennant 9 990 F TTC! Cette offre est toutefois limitée dans le temps puisqu'elle n'est valable que jusqu'au 28 septembre 1990. Certains voient dans ces tarifs extrêmement étonnants l'annonce de la venue du nouveau bas de gamme Macintosh. Ce n'est pas impossible. D'autant plus que les rumeurs à propos de cette machine sont de plus en plus insistantes... En théorie elle serait disponible dans les prochains mois afin de contrer IBM et son nouveau PS/1.

Nouvelle adresse

Gros distributeur de jeux et jouets électroniques, la société Lansay change d'adresse. Ses nouvelles coordonnées sont:

Lansay
136/138, avenue Jean-Jaures
95100 Argenteuil

Récompenses...

C'est dans le cadre de Paris Cité -exposition organisée par la mairie de Paris et l'ADAC- qu'Atari a pour la première fois décerné les Trophées STE de la création. Dans la catégorie musique, c'est Pascal Di Betta qui l'emporte grâce à sa création sur 1040 STE et Qbase. En catégorie animation, Antoine Martin et Olivier Bodeur de la société Maotic remportent le trophée. "Les Aventures de Max la grenouille en milieu urbain" ont visiblement convaincu le jury...

Amiga et fichiers

The Disc Company annonce la venue d'InfoFile, une base de données pour Amiga, en dix langues. Nécessitant au minimum 512 Ko de RAM, InfoFile permet de gérer sons, graphismes et textes. Entièrement compatible avec les formats de données utilisés normalement dans l'univers Amiga, cette base de données semble disposer de bien des atouts pour devenir un challenger inquiétant pour Superbase. D'autant plus que son prix inférieur à 300 F la rend des plus accessibles.

3D: un salon

Peu connu du grand public, le très sérieux salon des professionnels de l'image de synthèse, j'ai nommé Parigraph, s'associe au très médiatique Forum des nouvelles images, autrement dit Imagina. L'objectif avoué est de créer des synergies afin d'aboutir, à terme, à la création d'un grand salon parisien de l'image de synthèse. Les passionnés apprécieront cette information à sa juste valeur. Reste à savoir si l'existence de ce nouveau salon permettra à Paris de devenir la capitale des nouvelles images et si les habitués de la côte monégasque -où se tient Imagina- apprécieront la grisaille de l'Île-de-France.

AMIGA * A PARAITRE	PC compatible * A PARAITRE	ATARI ST/STE * A PARAITRE
ADDIDAS CHAMP.FOOT * 239	4D BOXING * N.C	ADDIDAS CH.FOOT * 239
ANARCHY 189	ALL TIME CLASSICS * 289	ANARCHY 189
BACK TO FUTUR 2 * 239	AID TANK KILLER 399	BACK TO FUTUR 2 * 239
BATTLE COMMAND * 239	BACK TO FUTUR 2 * 239	BATTLE COMMAND * 239
BATTLE MASTER * 289	BATTLE COMMAND * 289	BATTLE MASTER * 239
BATTLE OF BRITAIN 289	BATTLE OF BRITAIN 289	BATTLE OF BRITAIN 239
BOMBER M.DISC 149	BLADE WARRIOR 239	BATTLE SQUADRON * 189
BUDOKAN 239	BLOOD MONEY 249	BOMBER M-DISC 149
CADAVER * 239	BLOODWYCH 299	CADAVER * 239
CODE NAME ICEMAN 439	BOMBER 289	CHAOS STRIKES BACK 219
COLONEL BEQUEST 339	BOMBER M-DISC 149	CODE NAME ICEMAN 439
CONQUEST OF CAMELOT 339	BUDOKAN 239	COLONEL BEQUEST 339
DAMOCLES 239	CASTEL MASTER 299	CONQUEST CAMELOT 339
DOUBLE DRAGON 2 189	CENTURION DEFENDER 239	DAMOCLES 239
DRAGON'S STRIKE * 289	CIRCUIT EDGE * 289	DOUBLE DRAGON 2 189
DRAGON WARS * 239	CODE NAME ICEMAN 439	DOMINATION * 189
E.HUGHES INT.SOCCER 239	CONQUEST CAMELOT 439	DRAGON'S STRIKE * 289
E-MOTION 239	CONQUEROR 239	(DUNGEON+CHAOS) 299
EXTASE 239	DAY OF THE VIPER 239	E-MOTION 189
F 19 STEALTH FIGHT * 259	DAYS OF THUNDER * 239	EXTASE 239
F29 239	DAVID WOLF 389	F 19 STEALTH FIGHT 259
FALCON M.DISK 2 * 189	DOUBLE DRAGON 2 239	F29 239
FEDERATION QUEST * 239	DRAGON'S LAIR 439	FALCON M.DISK 2 * 189
FIRE AND HERMISTONE 239	DUNGEON MASTER 389	FIRE AND HERMISTONE 239
FIRE AND FORGET 2 259	E-MOTION 239	FIRE AND FORGET 2 259
FLIMBO'S QUEST 239	EXTASE 259	FLIMBO'S QUEST 259
FLOOD 239	FIRE AND FORGET II 259	FLOOD 239
HEAVY METAL 199	FLIGHT OF INTRUDER * 339	HEROES 239
HERO'S 239	FOUNTAIN OF DREAMS * 239	HAMMERFIST 239
HERO'S QUEST 339	F 19 STEALTH FIGHT 379	E.HUGHES INT.SOCCER 239
IVANOHE 239	GUNBOAT 239	IMPERIUM 189
KICK OFF 2 179	HARD DRIVEN 239	IVANOHE 189
KLAX 189	INDIANAPOLIS 500 239	KICK OFF 2 179
LAST NINJA 2 239	INTERPHASE 3D * 119	KLAX 189
LEGEND OF FAERGHAI * 239	JACK NICKLAUS 3 239	LAST NINJA 2 239
LES FOUS DU FOOT 239	KICK OFF 2 239	LES JUSTICIERS N°2 239
LES JUSTICIERS N°2 239	KLAX 239	LEGEND OF FAERGHAI * 239
LOST PATROL 239	LAST NINJA 2 239	LOST PATROL 239
M1 TANK PLATOON * 239	LEISURE SUIT LARRY 3 389	MAUPTI ISLAND 259
MANCHESTER UNITED 289	LEK ATTACK CHOPPER 389	MIDNIGHT RESISTANCE 239
MAUPTI ISLAND 279	LOOM 289	MIINDWINTER 259
MIDNIGHT RESISTANCE 239	LOW BLOW 239	OPERATION STEALTH 279
MIDWINTER 269	MANCHESTER UNITED 259	ORIENTAL GAMES 239
NECROMOM * N.C	M1 ABRAM'S TANK 339	PIPEMANIA 259
NEUROMANCER 219	M1 TANK PLATOON 379	PLAYER MANAGER 239
OPERATION STEALTH 279	NO-EXIT * 239	PROJECTILE 189
ORIENTAL GAMES * 239	ORIENTAL GAMES * 239	RAINBOW ISLAND 189
PIPEMANIA 259	P 47 239	RANXEROX 239
PIRATES 239	PGA GOLF 239	RESOLUTION 101 239
POLICE QUEST 2 339	PIPEMANIA 259	SATAN 239
PROJECTILE 239	PLAYER MANAGER 259	SECRET AGENT 189
RANXEROX * 239	POPULOUS 239	SHADOW OF HERB 2 * 239
RED STORM RISING 239	POPULOUS DATA DISC 89	SHADOW WARRIOR 189
RESOLUTION 101 239	POWERDROME 239	TIE BREAK 239
RAINBOW ISLAND 235	RAILROAD TYCOON 329	TIME MACHINE * 239
SATAN 239	RESOLUTION 101 279	THUNDERSTRIKE 239
SECRET AGENT 235	RING OF MEDUSA 289	TURRICAN 199
SHADOW OF HERB 2 339	RISE OF THE DRAGON 439	TWINWOLD 249
SHADOW WARRIORS 239	SATAN 249	UMS 2 * 239
STARBLADE (PALACE) * 239	SILENT SERVICE 2 * 389	VENUS 189
THE PLAGUE 239	SORCERIAN 439	WARMONGER * N.C
THUNDERSTRIKE 239	SNOWSTRIKE * 239	
TIE BREAK 239	THE COLONEL BEQUEST 435	
TIME MACHINE * 239	THIRD COURSER 239	
TURRICAN 199	THUNDERSTRIKE 289	
TWINWOLD 249	TURTLES * 289	
ULTIMA V * 289	TV SPORT FOOT 289	
UMS 2 * 239	ULTIMA VI 289	
UNREAL 289	UMS 2 * 339	
VENUS 189	XENOMORPH 289	
WAR JEEP * 339	WARMONGER * N.C	
WARMONGER * N.C	WINGLEADER * N.C	
WINGS 289	WOLFPACK 319	
688 ATTACK SUB 239		

AMSTRAD C/D	
ADDIDAS CH FOOT	119/189
BACK TO FUTURE II	99/189
BLACK TIGER	89/189
BLOODWYCH	89/189
BOMBER	139/189
CRACKDOWN	99/189
DOUBLE DRAGON II	89/189
EDITION N°1	139/239
ESCAPE FROM PLANET	89/189
FIRE AND FORGET II	129/189
FLIMBO'S QUEST	89/189
GRAND PRIX	89/189
HOTSTAGES	159/219
ITALY 90	119/189
KICK OFF 2	89/189
KLAX	89/189
LES AVENTURIERS	139/189
LES FOUS DU FOOT	139/189
LES JUSTICIERS 2	139/189
NINJA SPIRIT	89/189
NINJA WARRIORS	89/189
RAINBOW ISLAND	89/189
SECRET AGENT	89/189
SHADOW WARRIORS	89/189
SHERMAN M4	219
SDM CITY	189
STORMLORD 2	89/189
TIE BREAK	89/189
TURRICAN	89/189
TWINWOLD	139/189

RETOURNER A: CREPUSCULE B.P.113 77400 LACNY

NOM/PRENOM.

ADRESSE

VILLE. CODE POSTAL.

TITRES/CONSOLE PRIX TEL.

MODE DE PAIEMENT

CCP

CHEQUE BANQ

C.REMBOURS

(PREVOIR 25F DE FRAIS)

AMICA DC. ATARI NEC Ou AMSTRAD

INDEX

Bancs d'essai

Atari TT	n° 71, p. 31
CDI	n° 69, p. 22
Euro XT	n° 75, p. 30
Game Boy	n° 73, p. 28, n° 77, p. 31
Konix	n° 65, p. 23, n° 71, p. 30
Lynx	n° 76, p. 29
Pocket Nintendo	n° 77, p. 31
Sega 16 bits	n° 77, p. 31
Stacy 4	n° 71, p. 31
Super Grafx	n° 76, p. 28

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'aventure	n° 70, p. 94
Jeux d'échecs électroniques	n° 77, p. 86
Jeux de guerre	n° 71, p. 96
Jeux de plates-formes	n° 74, p. 82
Joysticks	n° 80, p. 84
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
Salon de la musique 89	n° 71, p. 110
Transformez votre console en Macintosh	n° 78, p. 106

Challenges

Conseils de guerre	n° 76, p. 90
Football	n° 80, p. 76
Jeux à deux	n° 69, p. 82
Jeux de combat	n° 67, p. 82
Les jeux d'exploration	n° 79, p. 76
Les 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
The Adventure of Link	n° 79, p. 51
After the War	n° 76, p. 62
Altered Beast	n° 71, p. 62
Batman	n° 71, p. 60
Battlehawks 1942	n° 66, p. 44
Battle Squadron	n° 74, p. 44
Beach Volley	n° 69, p. 60
Block Out	n° 76, p. 57
Blood Money	n° 67, p. 40
Bridge Player 2150 Galactica	n° 78, p. 66
Bruce Lee Lives	n° 76, p. 58

Budokan	n° 74, p. 48
Cabal	n° 73, p. 74
Castle Warrior	n° 68, p. 57
Centrefold Squares	n° 73, p. 64
Chaos Strike Back	n° 74, p. 42
Chase H.Q.	n° 74, p. 66
Chess Master 2100	n° 71, p. 68
Chess Player 2150	n° 73, p. 60
Chicago 90	n° 68, p. 45
Citadel	n° 70, p. 58
Colorado	n° 78, p. 59
Combo Racer	n° 78, p. 68
Conqueror	n° 78, p. 64
Continental Circus	n° 74, p. 49
Crack Down	n° 77, p. 54
Darius +	n° 74, p. 60
Dark Century	n° 74, p. 58
Datastorm	n° 69, p. 51
Double Dragon II	n° 74, p. 51
Dynamite Dux	n° 71, p. 56
Dynasty Wars	n° 80, p. 54
E-Motion	n° 77, p. 50
Escape from the Planet of the Robot Monsters	n° 78, p. 58
ESS	n° 75, p. 49
Extase	n° 79, p. 56
Fiendish Freddy's	n° 71, p. 64
Fighter Bomber	n° 75, p. 50
Fire and Brimstone	n° 80, p. 59
Forgotten Worlds	n° 67, p. 46
F-15 Strikes Eagle II	n° 70, p. 51
Fred	n° 76, p. 55
Fright Night	n° 67, p. 50
Full Metal Planete	n° 76, p. 52
F 29 Reliator	n° 79, p. 47
Ghostbusters II	n° 73, p. 70
Ghosts'n Goblins	n° 79, p. 50
Ghouls'n Ghosts	n° 73, p. 56
Golden Axe	n° 77, p. 55
Grandzort	n° 80, p. 55
Great Courts	n° 70, p. 67
Gunboat	n° 79, p. 52
Le Gunstick	n° 75, p. 56
Hammerfist	n° 80, p. 58
Hard Drivin'	n° 74, p. 62
Hawaiian Odyssey	n° 75, p. 57
Heavy Unit	n° 76, p. 56
Highway Patrol	n° 67, p. 54
Impossamole	n° 79, p. 60
Les Incorruptibles	n° 73, p. 72
Indiana Jones	n° 69, p. 52
Indianapolis 500	n° 74, p. 64
Interphase	n° 73, p. 62
Intruder	n° 74, p. 68
Italy 90	n° 79, p. 54
It Came From the Desert	n° 74, p. 46
Ivanhoe	n° 76, p. 54
Jaws	n° 69, p. 49
Jumping	n° 78, p. 72
Kalaan	n° 79, p. 48
Kick Off	n° 68, p. 47
Klax	n° 78, p. 55

Krypton Egg	n° 68, p. 49
Last Duel	n° 66, p. 38
LHX Attack Chopper	n° 78, p. 60
Loom	n° 78, p. 70
Lost Dutchman Mine	n° 77, p. 56
Manchester United	n° 67, 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
Mystic Defender	n° 80, p. 62
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 Thunderbolt	n° 75, p. 51
Paperboy	n° 70, p. 64
PC Globe	n° 74, p. 54
Permis de tuer	n° 69, p. 62
Pinball Magic	n° 75, p. 60
Pipe Mania	n° 77, p. 57
Plotting	n° 80, p. 53
Populous Data Disk	n° 70, p. 47
P 47	n° 76, p. 64
Project Firestart	n° 70, p. 49
Quartz	n° 74, p. 50
Raffles	n° 67, p. 56
Rainroad Tycoon	n° 79, p. 62
Rainbow Islands	n° 77, p. 61
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
Rush'n attack	n° 70, p. 54
Rvf Honda	n° 68, p. 44
Rygar	n° 80, p. 56
Sargon IV	n° 67, p. 53
Savage	n° 69, p. 56
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
Space Ace	n° 75, p. 54
Spherical	n° 68, p. 48
Stormlord	n° 68, p. 53
Stormtrooper	n° 67, p. 55
Stunt Car	n° 70, p. 60
Super Mario Bros II	n° 67, p. 45
Super Wonderboy	n° 73, p. 68
in Monster Land	n° 74, p. 56
Switchblade	n° 77, p. 48
Tennis Cup	n° 67, p. 49
Test Drive II	n° 70, p. 62
The Strider	n° 69, p. 45
Thunder Chopper	n° 80, p. 60
Thunderstrike	n° 79, p. 46
Tie Break	n° 77, p. 58
Tiger Heli	n° 75, p. 55
Time	n° 76, p. 70
Tower of Babel	n° 76, p. 61
Triple Battle F1	n° 69, p. 50
3D Pool	n° 79, p. 53
Turrican	n° 75, p. 58
Tusker	n° 77, p. 52
TV Sports Basketball	n° 73, p. 58
UFO	n° 80, p. 52
Unreal	n° 74, p. 47
Vette	n° 68, p. 55
Vigilante	n° 67, p. 48
Vindicators	n° 67, p. 52
Voyager	n° 77, p. 53
Wall Street	n° 68, p. 51
Weird Dreams	n° 71, p. 66
West Phaser	n° 80, p. 50
Wolfpack	n° 71, p. 76
Wonder Boy III	n° 75, p. 52
X-Out	n° 75, p. 52

Xybots	n° 69, p. 54
--------	--------------

SOS Aventure

B.A.T.	n° 74, p. 121
Bloodwych	n° 70, p. 132
The Colonel's Bequest	n° 77, p. 94
Conquest of Camelot	n° 79, p. 102
Déjà vu II	n° 67, p. 90
Dragon Wars	n° 74, p. 154
Dragons Breath	n° 76, p. 110
Dragons of Flame	n° 75, p. 100
Drakkhen	n° 75, p. 96
Fétiche maya	n° 73, p. 138
Final Command	n° 76, p. 107
Fire King	n° 73, p. 144
Gold Rush	n° 65, p. 105
Hero's Quest	n° 74, p. 114
Hillsfar	n° 67, p. 95
Hound of Shadow	n° 73, p. 140
Iceman	n° 79, p. 103
Indiana Jones	n° 70, p. 130
et la dernière croisade	n° 77, p. 97
Infestation	n° 74, p. 116
Iron Lord	n° 68, p. 122
Journey	n° 71, p. 117
Keef the Thief	n° 74, p. 138
Kingdoms of England	n° 68, p. 123
The Kristal	n° 67, p. 96
Kult	n° 69, p. 112
Legend of Djel	n° 80, p. 110
Legend of Faerghail	n° 67, p. 92
Lords of the Rising Sun	n° 71, p. 136
Manhunter 2	n° 78, p. 116
Maupiti Island	n° 80, p. 113
Operation Stealth	n° 71, p. 140
Ooze	n° 69, p. 116
Personal Nightmare	n° 70, p. 128
Pirates	n° 68, p. 124
Prophecy	n° 80, p. 112
Rings of Medusa	n° 69, p. 114
Shogun	n° 68, p. 120
Space Quest III	n° 76, p. 109
Starflight	n° 77, p. 96
Starflight II	n° 78, p. 118
Star Vega	n° 73, p. 142
Swords of Twilight	n° 76, p. 108
Tangled Tales	n° 80, p. 115
The Third Courier	n° 78, p. 119
Ultima VI	n° 70, p. 126
Les Voyageurs du Temps	n° 79, p. 100
Xenomorph	n° 79, p. 100

Hors séries

Guide 1990	n° 72 S
------------	---------

Solutions

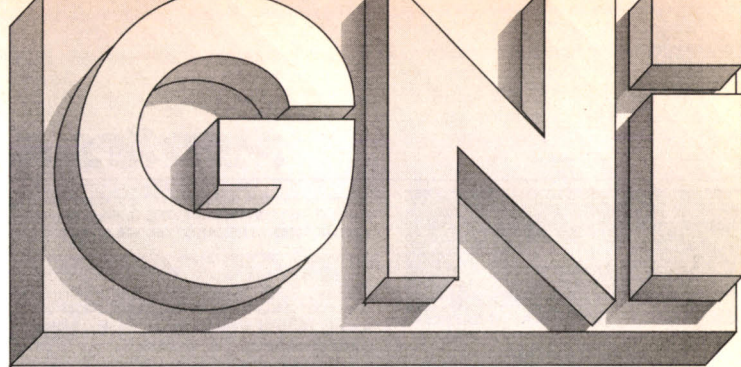
Citadel	n° 71, p. 144
Dungeon Master	du n° 61, p. 148, au n° 67, p. 100
Fétiche maya	n° 76, p. 116
Indiana Jones and the Last Crusade	n° 77, p. 101
Last Ninja	n° 67, p. 100
New Zealand Story	n° 73, p. 150
Populous	n° 79, p. 110 et n° 80, p. 120
Shadow of the Beast	n° 75, p. 106
Targhan	n° 68, p. 129, n° 69, p. 120
Les Voyageurs du temps	n° 78, p. 122, n° 79, p. 106
Zack Mc Kracken	du n° 68, p. 129 au n° 74, p. 122

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

A la recherche de C. San Diego	PC	p. 130
A la recherche de C. San Diego	Mac	p. 100
Afterburner II	Megadrive	p. 100
Air Diver	Megadrive	p. 100

3615 TILT
Gagnez
 une console NEC
 et son CD ROM

All Time Favorites	Amiga, ST, PC, C64	Orthographe grammaire 6°	ST, PC	p. 46
Anarchy	ST	Kick Off II	Amiga	p. 130
Basic 1000D	ST	King's Quest IV	Amiga	p. 88
Beball	NEC PC Engine	Klax	CPC	p. 100
Block Out	ST	Leisure Suit Larry 3	Amiga	p. 130
Bloodwych	CPC	Last Ninja II	Amiga	p. 87
Blue Angels	Amiga	Live and Let Die	ST, Amiga	p. 100
Blue Blink	NEC PC Engine	Lost Dutchman Mine	Amiga	p. 85
Bomb Jack	ST, Amiga	Lost Patrol	Amiga	p. 131
Castle Master	Amiga	Neuromancer	Amiga	p. 132
Champions of Krynn	Amiga	Ninja Spirit	NEC PC Engine	p. 68
Chase HQ	Sega	Operation Stealth	Amiga	p. 132
Chuck Yeager's AFT	Mac	Overlander	ST	p. 100
Circuit's Edge	PC	PGA Tour Golf	PC	p. 90
Citadel	Mac	Plague (The)	Amiga	p. 80
Colony	Mac	Police Quest II	Amiga	p. 132
Colossus Chess	PC	Pop Up	PC	p. 85
Commando	Amiga	Power Drift	PC	p. 90
Cyberball	ST	Projectyle	Amiga	p. 100
Damocles	ST, Amiga	Psycho Phaser	NEC Coregrafx	p. 90
Dark Sat	ST	Questmaster	PC	p. 131
Darwin 4081	Megadrive	Revenge of Shinobi (The)	Megadrive	p. 63
Découvre les pays du monde	Amiga	Rody et Mastico II	ST, Amiga, CPC	p. 46
Dondokodon	NEC PC Engine	ROM ROM Stadium	NEC CD ROM	p. 90
Done Sport	NEC Coregrafx	Satan	CPC	p. 100
Down Load	NEC PC Engine	Shadow Warrior	Amiga	p. 76
Dragon Strike	PC	Sim City	ST	p. 100
Dragonball	Nintendo	Skidz	ST	p. 88
Dragons's Lair	ST	Solarian II	Mac	p. 100
Dynasty Wars	ST	Sound Blaster	PC	p. 122
East vs West, Berlin 1948	Amiga	Starblade	Amiga, ST, PC	p. 92
Emelyn Hugues	Amiga	Super Grid Runner	Amiga	p. 100
Equinox Warrior	NEC Coregrafx	Super Hang On	Megadrive	p. 88
Escape from Hell	PC	Super Marioland	Game Boy	p. 87
Escape from the planet...	CPC	Supertux	CPC	p. 100
Extase	ST	Tennis	Game Boy	p. 90
Extase	PC	Terrain Editor	Mac	p. 100
F19 Stealth Fighter	ST	Tetris	Game Boy	p. 86
Fighter Bomber	CPC	Thunder Force II	Megadrive	p. 100
Fighter Bomber	ST, PC	Thunder Force III	Megadrive	p. 58
Fire and Brimstone	ST	Truxton	Megadrive	p. 88
Flimbo's Quest	Amiga	Turrican	CPC	p. 86
Flood	ST	Ultimate Golf	PC	p. 100
Formation Soccer	NEC PC Engine	Veigues	NEC PC Engine	p. 100
Freedom Fighter	Sega	Vendetta	CPC	p. 100
Ghostbusters	Megadrive	Venus	Amiga	p. 78
Herewith the Clue	Amiga	Voyageurs du temps (Les)	PC	p. 131
Horizon CE1	ST, PC	Welltris	Amiga	p. 62
Hostage	Mac	Whip Rush	Megadrive	p. 94
Hurricane	Megadrive	Wings of Fury	PC	p. 100
Imperium	ST	World Cup Soccer	ST	p. 94
Intact	Amiga	World Championship Soccer	Megadrive	p. 87
Joker micro				



LE GENIE DES PRIX

PAR CORRESPONDANCE

67 65 05 89

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 8H30 à 20H30

MEGADRIVE

SUPER CADEAU... EN SEPTEMBRE, AVEC UNE CONSOLE : UN BALADEUR AVEC UNE CARTOUCHE : UNE CALCULETTE ET VOUS NE PAYEZ PAS LES FRAIS DE PORT (SAUF CONTRE REMBOURSEMENT)	CONSOLE MEGADRIVE + WORLD CUP SOCCER 1690	ESWAT 375	RAMBO 3 375
AFTER BURNER 2 375	FINAL BLOW 375	SOKOBAN 375	
ALTERED BEAST 375	FORGOTTEN WORLD 375	SPACE HARRIER 345	
ALEX KID 290	GHOSTBUSTERS 375	SUPER HANG ON 375	
AIR DIVER 375	GHOLLS AND GHOSTS 375	SUPER SHINOBİ 375	
BATMAN 375	GOLDEN AXE 375	SUPER MONACO GP 375	
BASKET BALL 290	HERZOG 2 375	GOLF 375	
CURSE 375	1943 290	TURBO OUT RUN 375	
LEYNOS 375	KEN 350	TATSUJIN 375	
MOONWALKER 375	THUNDERFORCE 2 395	WHIP RUSH 290	
NEW ZEALAND 375	WHIP RUSH 290	WORLD CUP SOCCER 290	
PHELIOS 290	ZOOM 345		

NEC PC ENGINE

PC ENGINE PERITEL 1290	FORMATION SOCCER 340	OPERATION WOLF 340	VIGILANTE 390
CD ROM UNIT 2990	GALAGA 88 390	P 47 390	VOLLEYBALL 340
ARMED FORCE 190	GONOLA SPEED 340	PC KID 390	VEIGUES 290
BATMAN 330	GUNHED 390	PUNZIC 390	WAREHOUSE GUY 190
BLUE BLINK 330	HELL EXPLORER 340	POWER DRIFT 390	WORLD COURT TENNIS 340
BASEBALL 290	HONEY IN THE SKY 2 340	PSYCHO CHASER 190	XEVIOUS 290
CHASE HQ 250	IMAGE FIGHT 340	RADIO LEPUS 340	CD YS 390
CITY HUNTER 250	KING OF SWORD 2 340	RASTAN SAGA 2 340	CD FINAL ZONE 2 390
DEVILCRUSH 330	KLAX 340	ROA RUNNER 290	CD GOLDEN AXE 390
DIE HARD 340	LEGENDARY AXE 390	SHINOBİ 390	CD SUPER DARIUS 390
DEEP BLUE 190	MR HELI 390	SIDE ARMS 390	CD WONDERBOY 3 390
DOWNLOAD 390	GOLF 390	SPACE HARRIER 250	CD RED ALERT 390
DRAGON SPIRIT 390	NEW ZEALAND 390	SPACE INVADERS 290	CD ALTERED BEAST 390
F1 TRIPLE BATTLE 390	NINJA SPIRIT 390	SPALTTER HOUSE 390	CD SIDE ARMS 390
F1 CIRCUS 340	NINJA WARRIOR 390	SUPERSTAR SOLDIER 340	
		TIGER ROAD 390	

GAMEBOY

CONSOLE GAMEBOY + BATMAN + TETRIS 790	HYPER LOAD RUNNER 240	BILLION 240	WORLD BOWLING 190
IZYLO + 190	QUIX 240	FLAPPY 190	PINBALL 240
SOKOBAN 2 190	PENGUINE WARS 240	ASMIC WORLD 240	SUPER MARIOLAND 175
BASEBALL 190	WARRIORS 240	SNAKE 240	VOLLEYBALL 240
DOUBLE DRAGON 240	MOTOR CROSS 240	RED ALIMER 240	MICKEY MOUSE 240
FLIPULL 190	QUARTH 190	CHESS 240	ALLEYWAY 175
BOXING 190	SOCCER BOY 240	SPACE INVADERS 240	TETRIS 175
	POPEYE 240	SOLAR STRIKER 175	BATMAN 175
	TENNIS 240	NAVY BLUE 240	KEN 240

BON DE COMMANDE

à retourner à GNI, BP 9617 la Pompi gnane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM _____	TITRES _____	CONSOLE _____	PRIX _____
ADRESSE _____	_____	_____	_____
VILLE _____	_____	_____	_____
CODE POSTAL _____	_____	_____	_____
Tél _____	_____	_____	_____
N° Carte Bleue _____	Frais de port et d'emballage: _____ +15F		
Date d'expiration ____ / ____	* TOTAL à payer: _____		
Signature: _____	Règlement: <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat -lettre		
	<input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)		

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE TILT

A retourner à Tilt Service abonnement, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Attention, les premiers numéros, avant le numéro 67, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros

Somme totale

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque mandat à l'ordre de Tilt.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Vds Amstrad 6128 couleur + jeux (R-type, Barbarian 2) + Joystick + nbx magazines, TBE, Prix : 2 990 F. Urgent. **Dejan IVANOVIC, 36 bis, avenue de Verdun, 93150 Blanc-Mesnil, Tél. : 48.69.54.74.**

Vds portable CPC 512 Amstrad + 2 originaux + qq utilitaires + imprimante Citizen 1200, Prix : 3 500 F. Vds jeux sur Amiga (préférence 59), **Serge SLAMA, 33, rue des prés, 59440 Avesne, Tél. : 27.61.93.56.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jeux + 2 manettes + manuels, le tout en excellent état, pour seulement 2 399 F. Téléphonez-moi vite ! **Nicolas KERVAECI, Allée Rabel, 35131 Chartres de Bretagne (Rennes), Tél. : 99.41.34.57.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + 80 jeux + 2 Joysticks + souris + tapis souris + housses de protection, le tout cédé à 3 000 F à débattre. **Antony BAILLY, 9, rue du docteur Bonneau, 18000 Bourges, Tél. : 48.70.21.88, H.R.**

Vds jeux originaux CPC 6128 : Oper Wolf, Gemini Wing, Drag, Ninja, Skaterall, Shufflepuck, Café, R-Type et Knight Force à 60 F l'unité, ou 400 F le tout. **Pierre-Emmanuel LE PARCO, 72, avenue de Wagram, 75017 PARIS, Tél. : 47.63.23.20.**

Vds CPC 464 couleur + imprimante DMP 2160 + lecteur de disk + nbx revues + doubleur, le tout pour 3 000 F à débattre. **Sami ILEKTI, 6, place du 11e11, 92300 Levallois, Tél. : 47.31.48.57.**

Vds PC 1512 Amstrad 2 lecteurs de disk + écran couleur + 240 originaux dont 14 jeux (double dragon + utilitaires + livre programme) peu servi 8 900 F. **Michel BENEZRA, 4, place du Gal. Tessier de Marguerites, 75020 PARIS, Tél. : 43.48.47.10.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + adapt. Péritel + imprim. + papier + ruban neuf, très nbx livr. doc. revues + env. 110 log. C, jeux, utilit. + câble + Joyst. 4 900 F. **Fabrice MORATINOS, 6, rue des Ecoles, 17270 Montguyon, Tél. : 46.04.23.57.**

Vds Amstrad 6128 couleur + nbx jeux + livres (Bible du programmeur) : 1 950 F. **Michel PERROT, 33-35, rue Ledru-Rollin, 94200 Ivry-sur-Seine, Tél. : 46.71.22.90.**

Vds CPC 6128, TBE, s. garantie + Joysticks + D-de Joy + CPM + Dicolgys. 01 + multiplan + OCP + jeux orig. + utilis. + grap 5 + kit de télèch + revues + manuel : 3 600 F. **Jonathan JUNE, 15, rue Louis ARAGON, 33140 Villenave d'Ornon, Tél. : 56.75.99.18.**

Vds CPC 464 + Mon couleur + câble + light phaser + 2 Joystick + cordon + jeux originaux. Valeur 2 800 F (Batman, Chase HQ, Tennis CVP... que des News) le tout TBE, 2 700 F. **Denis HENNEQUIN, 1, rue de Bavière, 54500 Vandœuvre, Tél. : 83.56.29.75.**

Vds PC 2086 DD 12 HRCD + FD10 + Scanman + Digit Vocal + Log. jeu-pour : 1 500 F à débattre. Poss. détail matériel en TBE. Vente cause achat, art 286 Amstrad. **Stéphane PACALET, 25, chemin de la Barre, 38260 La Côte Saint André, Tél. : 74.20.29.39.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + nbx jeux originaux (+ de 50) + 20 disq. vierges + revues : le tout, état neuf, 2 000 F. Digitaliser Vidéo Ara : 500 F. **Damien CARRIERE, 24, rue Campo-Formio, 75013 PARIS, Tél. : 43.37.85.86.**

Vds Amstrad 464 couleur + livres + Synthé, Vocal Techni-Musique + jeux + revues, le tout, TBE : 2 000 F + CAO en disque 3, : 150 F. **Laurent GUILLEBEAU, 1, résidence des 4 Arpents, Fontenay-Le-Fleury, Tél. : 34.60.35.86.**

Vds CPC 6128 couleur + 150 jeux et utilitaires + 2 classeurs WEKA (Valeur : 700 F), le tout en TBE : 3 000 F + cadeau : digitaliseur vocal artisanal. **Lionel GOUTARD, 11, allée Louis Vougner, 78260 Achères, Tél. : 39.11.35.74.**

Vds CPC 6128 couleur TBE + 2e lecteur FD1 et impr. DMP 2000, jamais servis + 80 jeux + revues + manuels + Joystick. Valeur : 8 700 F. Vendu : 5 000 F. **Alexandre MARTIN, 39, rue Guy-Moquet, 75017 PARIS, Tél. : 46.27.29.79.**

Vds CPC 6128 couleur + impr. DMP 2160 + 3 manuels + lecteur K7 + env. 250 jeux + kit Télé-

charge + utilitaires + Hacker V70 + nbx jeux K7, le tout : 5 000 F. **Yann FAVELOZ, Collège Boulevard JF 38580 ALLEVAR, Tél. : 76.45.19.47.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + centaine de jeux (originaux) + lect. cas. + filtre + cordons + housses + bte rang. + revues + Gunstick : 4 000 F. **Xavier SANSEN, 25, rue Pierre et Angèle Le HEN, Résidence Les Saules, 94450 Limeil-Brévannes, Tél. : 45.69.45.18.**

Vds PC 1512 DD couleur + Modem + imprimante 120D + quelques logiciels 7 000 F à débattre. **Eric DUPUIS, Tél. : 64.58.92.33.**

Vds Amstrad CPC 6128 + 15 Dks YRG, 4 originaux, synthé Vocal, scanner d'art, câble imprimante, clavier Querty. **Affaire. Le tout, 1 500 F. Stéphane GUERITHAULT, 5, rue des Bergères, Tour Janvier, 91940 Les Ulis, Tél. : 69.07.67.65.**

Vds Amstrad CPC jeux originaux : Bob Morane, Sc. Fiction, Masque Fer, & Flamme, etc. Prix à débattre + scanner d'art, 500 F. **Dan TOUBIANA, 5, allée de la Fontaine, Tél. : 60.46.96.62.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + adapt. TV + radio-réveil + 1 manette + env. 100 jeux originaux + 1 copieur + manuel + nbx trucs pour l'ordinateur, 2 500 à 3 000 F. **Vincent GEFFRIN, 13, Chemin des Vignes, 32380 Garches, Tél. : 47.01.23.84.**

CPC 6128 mon. couleur + lecteur + cassettes et 2 jeux + 33 jeux + 5 disques vierges + manuels. Valeur 4 900 F. Cédé à 2 800 F. **David NIGRIS, La Campaluzié Terrac, 81150 Marsac, Tél. : 63.54.56.58.**

Vds Amstrad CPC 6128 Mono + Joystick + 100 jeux + Télècharge + manuel, le tout, TBE : 1 500 F. **Michael LE LONG, 116, rue de Roquetteiro, 62120, Aire-sur-La-Lys, Tél. : 21.39.03.47.**

Vds CPC 464 couleur + 2 Joystick + 30 jeux, 1 700 F. Prix à débattre. **Xiao Hua Li, 36, rue de la Chapelle, 75018 PARIS, Tél. : 42.05.92.89.**

Vds Amstrad 6128 couleur + manuel + manette + jeux (80) + Discologie 3... + qq revues. TBE 3 500 F. **Pierre TEYSSIER, 26, Les Sources du Mt Andon I, 07100 Annonay, Tél. : 75.32.03.31.**

Vds 6128 couleur + 1 Joystick + 100 Log. + 1 rang. D7 + util. + doc. + câble tél., 2 000 F. (Val. 5 000 F). **Thibaut DABLEMONT, 10, qua Desbordes, 59500 Douai, Tél. : 27.88.28.78 ou 27.88.52.39.**

Vds Amstrad CPC 6128 moniteur couleur + Joystick + jeux + Discologie + manuel d'utilisation, le tout, TBE : Valeur 4 500 F, sacrifié à 3 300 F. **Frederic BRILLOUET, 124, rue Anatole FRANCE, 92300 Levallois Perret, Tél. : 47.58.00.36.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 100 jeux (Robocop, Crazy Cars 2, etc.) + 1 Joystick + manuel d'util. : le tout, 3 000 F. (à débattre). **Pascal VINSON, 8, chemin des Eglantiers Lissieu, 69380 Lozanne, Tél. : 78.47.31.98 après 19 H.**

Vds CPC 6128 + Joystick + nbx jeux (Gunsh., Op. Wolf, Chase HQ...) + imprimante DMP 2000 + manuels + textomat, le tout, TBE à 4 000 F. **David MAZALTARIN, 39, rue Violet, 75015 PARIS, Tél. : 46.36.89.19.**

Ecoute bien ça : Je vds un Amstrad CPC 6128 couleur + env. 450 originaux et en plus presque tous des hits + Joy : Tout ça pour 2 500 F. **Aymeric MARTIN, 103, av. André Morizet, 92100 Boulogne Billancourt (près Paris), Tél. : 48.25.82.51.**

Vds micro-ordinateur Amstrad 1512 double lecteur : carte Western Digital ; mon. coul. imprimante DMP 4000 132 colonnes + logiciels. **Kamel BOUDINA, 3, rue d'Aubervilliers, 75018 PARIS, Tél. : 46.07.06.46.**

Garçon soigneur vd CPC 6128 couleur, TBE + 100 jeux et utilitaires : OCP, Rainbow Island, SKWeek, Disco + kit télécharg. + revues, 3 400 F. **Michael IVORRA, Ormesnil Frichemesnil 76690 Cleres, Tél. : 35.33.38.07.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. couleur + 1 Joystick, le tout, 2 200 F au lieu de 3 900 F. **Jean-Louis KALIFA, 6, rue Gounod, 75016 PARIS, Tél. : 47.73.69.73.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 mon. couleur + Joystick + jeux (85) : Gunship ; Hercule II, boîtier de rangements + livre. Prix à débattre : 3 200 F. TBE. **Rémi ROMAGNY, 7, rue de Montloulé Soize, 02340 Montcornet, Tél. : 23.98.52.42.**

Vds CPC 6128 couleur + nbx jeux + 2 Joystick + revues + posters + boîte de rangement, + livres Informatique, le tout, cédé à 3 500 F. TBE. **Stéphane MEHL, 11, avenue du Panorama, 91400 Orsay, Tél. : 69.28.34.04.**

Vds nbx jeux originaux moitié prix pour Amstrad CPC 464 K7 dont 1 K+. Barby 1 ET2, Skatball, Bruce Lee, Sai Combat, Gauntlet 2, Thundercats... **Christophe RATIVET, 6, rue Général Durand, 38000 Grenoble, Tél. : 76.87.86.48.**

Pour 6128, vds nbx originaux (Shinobi, AMC-Dragon-Double Dragon-Robocop, etc. 70 F pièce, 100 F les deux, liste gratuite). **Stéphane DOUIEB, 5, rue du Lieutenant Colonel Dax, 75018 PARIS, Tél. : 42.23.66.93.**

Vds CPC 464 (couleur) + nombreux jeux + nombreux livres, cédé à 1 500 F ! **Nicolas KAZIMIERCZAK, 16, bd de l'Esplanade 38000 Grenoble, Tél. : 76.46.72.21.**

Vds Amstrad 6128 écran couleur + 25 disk + Joystick + manuel, TBE, Prix : 3 000 F (à débattre). **Régis MAURER, Boîte Postale 81, 13300 Salon de Provence, Tél. : 90.56.23.71, le matin, poste 406.**

Vds Amstrad CPC 464 K7 mon. couleur + Joystick + nbx jeux + revues : 2 200 F. **Laurent RACINE, 21, 23, allée Carnot, 93190 Livry Gargan, Tél. : 43.81.84.02.**

Vds Amstrad 6128 couleur + 2 compil. + interface TV + nbx jeux + manuel d'util. 3 000 F à débattre. **Jacques POZZO DI BORGO, Villa Michaud, 110, chemin Biancare, 20090 Ajaccio, Tél. : 95.25.61.74 après 21 H.**

Amstrad CPC 6128 couleur + meuble inf. + radio rev. + nbx jeux + manettes + interface permettant de capter TV + antenne TV + boîte de rangement, 2 400 F. **Malik TAHI, 13, rue Truillout, BT B9, 94200 Ivry-sur-Seine, Tél. : 46.58.32.91.**

Vds Amstrad 6128 couleur + Joystick + 100 jeux + crayon optique + manuel, le tout, en TBE, 3 200 F. Cherche Amiga 500, 200 F env. **Sylvain CREUSET, 49, allée du Chevalier de la Barre, 93320 Pavillons-sous-Bois, Tél. : 48.48.43.51.**

Vds Amstrad 464 CPC couleur, 464 av. DDIM + câbles, jeux, multiface + Joystick. Val. : 7 000 F, vendu : 3 000 F. Segal + 4 jeux (News) : 900 F. Vds autres jeux. **David Chanesian, 33, rue Anna-Jacquin, 92100 Boulogne-Billancourt (Paris), Tél. : 48.25.68.16.**

Vds Clavier CPC 6128 en TBE : 1 300 F. Pas sérieux s'abstenir ! **Harold NIVELLE, 11, allée aux Loups, 77200 Torcy, Tél. : 60.05.61.77.**

Vds livres Amstrad 6128 ou 464, Bible 6128, Bible graphismes, le Livre assembleur, 50 livres 500 F, Dac Scanner 350 AMXX Souris 350 F, magnéto 150 F, 24 Disc. **Alain HOFER, 9, av. Aristide Mailloil, 95370 Montigny-les-Corneilles, Tél. : 39.97.49.66.**

Stop Affaire ! Vds Amstrad 6128 couleur + nombreux jeux originaux + tuner TV et radio-réveil + 2 Joystick : 3 500 F à débattre. **Xavier FONS, 8, allée Ader, 93290 Tremblay-en-France (après 20 h), Tél. : 48.61.50.01.**

Vds CPC 6128 couleur + jeux + disques, le tout, 1 500 F, TBE. **Thierry BOUTELLIER, 15, avenue Franco-Russe, 75007 PARIS, Tél. : 47.05.97.27.**

Vds CPC 6128 couleur + nbx jeux + 3 Joystick + Westphaser + revues Tilt, le tout, TBE (très peu servi), Prix : 4 000 F à débattre. **Hervé PERDRISSET, rue du Mont, 52400 Serqueux, Tél. : 25.90.15.30 H.R.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 2 Joysticks + 200 jeux + revues, le tout, 2 100 F à débattre. **François SPAGNOLI, 25, rue de Châteaufort-Landon, 75010 PARIS, Tél. : 40.36.38.15.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + nbx jeux + nbres revues + 1 boîte de rangement Memorax + 1 manette Speed King + 2 livres de programmes (TBE) 3 000 F. **Slaven LAFFAGE, 115, bd Valmy, 92700 Colombes, Tél. : 47.84.18.40.**

Urgent, Vds CPC 6128 année 89 + 20 jeux originaux + 1 doubleur de Joy + 1 Joy. Valeur : 5 000 F. Vendu 2 500 F. **Emilien BOS-SARD, 75, rue des Gravilliers, 75003 PARIS, Tél. : 42.77.76.25.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. couleur + Tunner + meuble + nbx jeux, 4 500 F. **Stéphane GAY, 2, immeuble St Jean Noyarez, 38360 Sassenage, Tél. : 76.53.91.45, après 18 H.**

Vds jeux sur CPC 6128 : P47, Ninja Warriors, Rainbow Island, Shinobi, Wild Street, Tennis Cup, Batman 3. Cherche Vigilante, Impossamolf, Klarx. **Thierry MAZAUDOU, 40, rue de la Grand Font, 16000 Angoulême, Tél. : 45.92.18.07.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 250 jeux + nbres revues, le tout, 1 900 F. **Sylvain MONCEAU, 6, rue d'Andilly, 95600 Eaubonne, Tél. : 39.59.65.42.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128, TBE, (89) + documentation + revues 2 700 F. P.S. : le moniteur est en couleur. **Damiel SAINT-JULIEN, 8, rue Hector Berlioz, 95270 Luzarches, Tél. : 34.71.95.74.**

Amstrad PC 1512, D.D. couleur souris + carte Joy + Joy + jeux + utilitaires, 5 000 F. **Thierry LE-BLANC, 25, rue Barboux, 94110 Arcueil, Tél. : 47.40.36.77.**

Vds CPC 464 mon. + synthé. vocal + kit de télécharge. + crayon optique + DD1 avec 40 disks : 3 000 F. DD1 + 40 disks : 1 600 F. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny-sur-Marne, Tél. : 60.07.11.68.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + revues + manuel d'utilisation + Joy + disquettes jeux + housses protection : 2 800 F à débattre. **Philippe PAGNOUX, 3, rue Morillon, 92110 Clichy, Tél. : 47.39.40.91.**

Vds CPC 6128 + mon. couleur (TBE et ss garantie) + nbx jeux (impassable, after the war... + 2 Joy Cobra ss gar) + Albatros VJ, Val. env. 5 000 F. Vendu : 2 000 F. **David LIEBKIND, 163, rue de Charenton, 75012 PARIS, Tél. : 43.07.12.84.**

Vds Amstrad PC 1512, double drive monochrome + logiciels (tableur traitement de texte) + utilitaires + jeux + Joystick. Prix : 3 500 F. **Didier KLEIN, Tél. : 87.58.33.19.**

Vds Amstrad CPC 464 mon. + NP1 + 1 manette + nbx jeux (Mussorgski, Nicolas SORNET, La route vieille St Julien-le-Rosiers, 30340 Salindres, Tél. : 66.86.72.11.

Vds logiciels pour CPC 6128 originaux : FAPB-Eagle's Rider-Gazza, 12 jeux exceptionnels, Top 17, Top 6, etc. de 90 à 130 F. (Urgent). **James HOAREAU, 19, place de la Frenaye, Boissy-St-Leger, 94470, Tél. : 45.99.30.41.**

Vds CPC 6128 + mon. couleur + manette + doubleur + 600 jeux + utilitaires + manuel. Valeur : 16 300 F. Vendu : 3 900 F, le tout, sous garantie. Urgent ! Port inclus. **Gerald BERTIN, 115, rue de République, 50600 St Hilaire du Harcouet, Tél. : 33.49.16.79.**

Vds CPC 6128 couleur, TBE, + Joystick + revues + nbx originaux (Ghostbus-Tera, Beach-Volley, Bard's Tale...), le tout, pour 2 400 F (à débattre) ! **Pierre DECOSTIER, 194, chemin vert, Beynost, 01700 Miribel, Tél. : 78.55.20.16.**

Vds jeux Amstrad originaux : Titan, Fire and Forget, Beyond, and the Ice Palace, Road Blasters, Compilations, Rambo 3, etc. 80 F l'un. **Cyrille JOFFRE, 7, rue Camille Corot, 92500 Rueil-Malmaison, Tél. : 47.08.52.00.**

Vds CPC 664 + Tun monochrome + 1 Manette + discologie 5, 1 + 26 jeux dont nouveautés + utilitaires, le tout, TBE, 1 750 F. **Stéphane GOETGHELUCK, 12, allée André Messager, 93400 Villepinte, Tél. : 43.84.82.86.**

Vds Amstrad 6128 couleur + imprimante DMP 2160 + souris AMX + West Phaser + 80 disks + tuner TV + radio-réveil + meuble, tout cela : 5 000 F. **David MANDELBAUM, 47, rue Camille Flammarion, 93160 Noisy-le-Grand, Tél. : 49.32.06.92.**

Vds Amstrad 464 couleur + jeux + lecteur DD1 + manette, le tout, pour 3 000 F. **Ronan LEGALL, Résidence La Source, 91240 St Michel-sur-Orge, Tél. : 69.01.68.30.**

Vds CPC 6128 + mon. couleur + imprimante (DMP1 + tuner TV + manuels) + jeux originaux (Out run, Top gun...) + 10 disks : 4 000 F (à débattre). **Christophe DESDOIT, 1, square Hispano Suiza, 78130 Les Mureaux, Tél. : 34.92.05.76.**

Vds CPC 664, mono + lecteur disk + Joy + jeux K7, 07 (utilitaire Discologie, Hercule II, Tasword...) lecteur disk, garantie. Urgent ! **Christophe KIEZ-KOWSKI, chemin de Drignac 81130 Cagnac-les-Mines, Tél. : 63.53.91.75.**

Vds K7 et D7 Amstrad liste contre enveloppe timbrée. **Frédéric GUILBERT, 4, rue Perot, Ter étage, 30140 ANDUZÉ, Tél. : 66.61.86.10.**

Vds Amstrad PCW 8256 (moniteur mono + clavier) pour valeur 6 500 F, laissé pour 2 500 F. **Haziz TEMMAR, 15, chemin Ponchaud Pechbonnieu, 31140 Aucamville, Tél. : 61.35.05.45.**

Vds CPC 6128 couleur + nbx jeux originaux + utilitaires (multiplan) + Joystick + livres + revues, le tout, 2 500 F. **Corentin DOUGUET, 7, rue de la Salle Verte, 44100 Nantes, Tél. : 40.58.11.10.**

Amstrad PC 1512 DD couleur + MS DOS, DOS + GEM WRITE, logiciel jeux, 5 000 F. Carte file 30

Bon pour une annonce gratuite

Ecrivez en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). 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 de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles

d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 81

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____

MO, 2 500 F. **Bernard RAUD, 81, route des Charmes, Levis St Nom, 78320 Le Mesnil St Denis, Tél. : 34.61.06.57.**

Urgent, vds originaux sur CPC K7, même les New (Tennis Cup, Hurricane entre 10 et 80 F). Demander liste. **Ceuric LEMIRE, 5, rue de l'Eglise, Bousières-sur-Sambre, 59339 Hautmont, Tél. : 27.66.19.85.**

Vds Amstrad CPC 6128 Disk + nbx jeux dont Dr Doom, Revenge, Beach Volley, etc. avec boîte de rangements + disk. vierges. Révisée, le tout, 2 400 F. **Frédéric COSTA, 124, bd Auguste Blanqui, 75013 PARIS, Tél. : 43.31.76.92.**

Vds PC Amstrad 1512 couleur SD + D1.S. DOS - GEM - MS-DOS, GEM, DESKTOP, SUPERBASE + application + 26 jeux env. et cassettes vierges, prix 6 500 F (1 an) **Pascal TIXIER, 21, allée de la Haie Normande, 95100 Argenteuil, Tél. : 39.82.75.39.**

Vds, TBE, Amstrad PC 1512, CGA + souris + intégrale PC + Joystick + nombreux jeux (Rick Dangerous, Indy 500, Falcon, etc.) 6 500 F. **Stéphane DOGUE, 18, rue d'Hennemont, 78100 Saint-Germain-en-Laye, Tél. : 34.51.14.80.**

Délire. Vds pour CPC disk lot de 80 jeux 500 F ou 25 F la disk. (Prix, Drive 1, disk vierge). Contacts dans l'Aude. **Patrick GIONO, Malras route d'Alaigne, 11300 Limoges, Tél. : 68.31.35.12 H.R.**

Vds CPC 464 couleur + 1 driver + souris AMX + K7 + disk + 250 ??? 2 000 F. Vds PC XT 8 Mhz + CGA + écran mono + 2 drives + disque dur 20 MO + clavier 102 + imprimante 7 000 F. **Hachmi RAMI, Hameau de plaisir, 66, rue Jean Moulin, 78370 Plaisir, Tél. : 30.54.26.66.**

Dément ! Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur : les 2 peu servi + nbx jeux + Joystick + revues : à un prix extraordinaire de 2 000 F. Saute sur l'occasion. **Olivier MICHON, 8, rue Banès, 92190 Meudon, Tél. : 46.26.66.33.**

Vds CPC 6128 couleur TBE + Joystick + nombreux jeux, le tout pour 2 800 F. **Sa « DU HAL-GOUËT, 49, rue du Docteur Débat, 92380 Garches, Tél. : 47.41.09.30.**

CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + Joystick + 80 disks, nbx jeux et utilitaires, revues, etc. TBE, Prix : 4 000 F. **Gérard BAILLY, 54, allée François-Arago, 93190 Livry-Gargan, Tél. : 45.09.33.28.**

Vds CPC 6128 coul. disq. de jeux et utilitaires (Crazy-Cars 2, OCP Art. Studio, etc.) + lecteur K7, le tout : 2 500 F. Vds imprimante DMP 2160 : 800 F. **Jean-Christophe HAVOUË, 3, rue J-F-Belbâch, 94410 Saint-Maurice, Tél. : 48.86.78.13.**

Vds Amstrad 464 K7 et disk + nombreux jeux couleur, très peu servi. Urgent. 3 000 F. **Stéphane ROBERT, 5, rue des Myosotis, 94320 Thiais France, Tél. : 48.52.55.80 après 20 H.**

Vds originaux PC 5 1e4 : quatre V1-4 + doc. 900 F, jeux : Xenon 2, Strider, Nil, Rocket Ranker, Heroes of the Lance : 190 F, l'unité, Dragon's Lair : 300 F. **Alain DOUCET, 28, rue René-Guy-Cadou, 44480 Donges, Tél. : 40.45.23.15.**

Vds pour CPC 6128, nbx jeux originaux à 25 F pièce. Barbarian 2, Rambo 3, Crazy Cars 2, nbres compilations, etc. **Julien ALEXANDRE, 10, rue des réservoirs, 94410 Saint-Maurice, Tél. : 43.97.07.32.**

Vds Amstrad 464 couleur + extension mémoire + lecteur disk + nombreux jeux (85 disks) + 4 manettes + manuels + mags : 2 750 F à débattre. A Marseille uniquement. **Nicolas ZINZIUS, Le Monieric, Bt. 3B, rue René-Danjou, 13015 Marseille, Tél. : 91.69.04.64.**

Vds Amstrad 6128 vert av. 2 Joystick + 90 disks remplis de News + 5 originaux + revues + disk de nettoyage pour seulement 2 400 F ou faire offre. **Jérôme LYONNET, 82, avenue de la République, 94700 Maisons-Alfort, Tél. : 48.93.47.03.**

Vds jeux originaux pour 6128 A-D7 : double Dragon, Dragon Ninja, Barbarian, Rick Dangerous, Robocop, AMC, Ninja, Warrior, etc. pour 60 F pièce. **Stéphane DOUIEB, 5, rue du Lieutenant Colonel Dax 75018 PARIS, Tél. : 42.23.66.93.**

Vds CPC 6128 couleur + nbx jeux + souris + 40 disks + docs, TBE, le tout 2 500 F, à débattre. **Cé-**

dric, ceo M. Georges NOEL, 25, rue de Jaigny, 95160 Montmorency, Tél. : 39.89.83.45.

Vds CPC 6128 coul. 1 Joystick + nbx jeux + manuel d'utilisation + kit nett. D) + TB jeux : Castle Master + Mortvielle Manoir, etc. A débattre, 3 000 F. **Yann LONCLE, 5, rue du Général Nicolet, BP 184C, 35032 Rennes Cedex, Tél. : 99.50.78.94.**

CPC 464 V.O. News et Compils (de 20 à 70 F) : Strider, Double Dragon, à 100 % d'or. Liste contre 1 timbre. **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor de Laprade, 42110 Feurs.**

Vds CPC 6128 couleur + Joystick Cobra + 50 jeux (Cabal, Beach Volley, Double Dragon, Dragon Ninja, Robocop). **Alexis LELARGE, 42, bd de la Croix Rousse, 69001 Lyon, Tél. : 78.28.18.74 après 18 H.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur mono + manuels + Speed King + logiciels (ex : les passagers du temps), le tout : 2 000 F. **Noël CELATI, 6, rue de la Citadelle, appt 114, 94230 Cachan, Tél. : 45.47.02.23 après 20 H.**

Vds Amstrad 6128 coul. + nbx jeux, Joystick + doubleur Joystick + cordon magnéto + revues + disks utilitaire + Bureau, TBE, 3 700 F (vente séparée possible). **David CHAPILLON, 3, parc de l'Andelle, 76130 Mont-Saint-Aignan, Tél. : 35.98.63.46.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lecteur disk DD1 + Synthèse Vocal + Crayon optique + 75 jeux originaux (Great Court, Kick Off...) TBE, Prix : 2 500 F. **Thierry LEMARCHAND, 1, rue Gounod, 92700 Colombes, Tél. : 47.82.37.53.**

Salut, je vends CPC 6128 coul. TBE Joys, bte de rang. et nbx jeux !!! Super, et aussi le prix est super : 3 680 F. Sa valeur : 6 300 F. O.K. Salut. **Mathias QUILLEVERE, 48, rue Chateaubriand, 45100 Orléans-la-Source (Loiret), Tél. : 38.63.69.79 après 17 H.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 2 Joys + 130 jeux (Double Dragon II, After the War ; Cent A d'or) + adapt. TV + boîte de rangement + revues : 3 000 F. **Frederick GOESLIER, 24, rue**

Georges Huchon, 94300 Vincennes, Tél. : 43.74.42.88.

CPC 6128 couleurs + 2 Joysticks + nbres disquettes + lecteur de cassettes + doubleur de Joystick + Discology : 2 500 F. **Pierre WARRAN, 25, rue Louis Braille, 77100 Meaux, Tél. : 64.34.70.55.**

Vds jeux Amstrad (disquette). Opération Wolf + Cabal : 235 F. **Jean-Philippe BLANC, Fontaves 46230 Lalbenque (Lot) Tél. : 63.31.63.90.**

Vds Amstrad 6128 + moniteur coul. + logiciels (News Zealand, Les Justiciers, les 'Ages d'Or, etc.) + tuner TV + réveil + compil. Océan + 2 manettes, TBE : 6 000 F. **Sébastien CHORT, La croix St Georges, 16500 Confolens, Tél. : 45.84.08.17.**

Vds Atari 520 STF, bon état + jeux + GFA Basic avec compilateur, livre de jeux à programmer et manuels. Prix à débattre. **Joël MAYER, 4, rue des Schauenbourg, 68420 Herrlisheim, Tél. : 89.49.20.72.**

Dément ! Vds Amstrad 6128. Bon état, peu servi + mon. coul. + Joystick + nbx jeux + revues : le tout pour 2 000 F. Sautez sur l'occasion ! **Olivier MICHON, 8, rue Banès, 92190 Meudon, Tél. : 46.26.66.33.**

Vds CPC 464 mon. + lecteur disquettes + jeux originaux + livres graphisme, le tout 1 500 F. **Pascal ROGER, 20, rue Jean Moulin, 39320 Eysines, Tél. : 56.28.01.44.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + nbx originaux + lecteur cassettes + cassette + disk pour nettoyer tête de lecture + rallonge + kit etc. 4 500 F. **Stéphane CACACE, 230, bd de Stalingrad, 94500 Champigny-sur-Marne, Tél. : 48.82.29.95**

Vds CPC 6128 coul. + imp. plug. 100 TBE, garantie env. 3 ans + 50 disq. de jeux et utilitaires + lecteur K7 + textomat + livres etc. Vendu : 5 500 F. **Richard FRISONI, 147, quater, boulevard de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne, Tél. : 48.73.20.08.**

Vds CPC 464 couleur neuf, + 2 Joyst. + Phaser + 50 jeux (Hard Driving, Moon Walker, Cabal, Robo-

PETITES ANNONCES

FORGOTTEN World) 2 500 F. **Jeremy LEREBOURS**, Lerebours Jeremy Estray 14100 Vassy, Tél. : 31.68.42.62.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 1 Joystick + 1 doubleur + 20 disks, le tout TBE (février 89). Cédé 2 500 F. **Paul SANTOS**, 16, rue de l'Arbreouir, 78570 Chanteloup-les-Vignes, Tél. : 39.70.63.97.

Vds CPC 6128 année 89 + manuel, revues, nbrx jeux : Chase Hq, Crazy Cars, Renegade... + utilitaires : Discology, 2 700 F. **Frank BOUSSAGOL**, Ecole Mixte, 38140 Apprieu, Tél. : 76.65.13.29.

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 150 jeux + manette + manuel + magazines. Valeur : 4 500 F. Vendu 2 250 F, le tout TBE, 1 an 1+2. **Michaël GUILMEAU**, Les Perrays, 72440 Bouloire, Tél. : 43.35.45.60.

Vds PC 1512 SD couleur + jeux + utilitaires + logiciels de dessin + manuels + souris, TBE. Prix : 4 300 F. **Jean-Michel MINIER-VIGNAUD**, 1, square Jean-Baptiste Clément, 91390 Morsang-sur-Orge, Tél. : 69.04.22.59 après 18 H.

Vds cause double emploi PC 1512 D + lecteur externe 3 P 1+2 couleur + 10 jeux (Indy 500...) le tout bradé à 6 600 F (lecteur externe tout neuf) **Dominique LEGAL**, 12, rue du Petit Rué, Zac du Potelet, 91410 Dourdan, Tél. : 64.59.67.96 après 19 H.

Vds Amstrad CPC 6128 mono. TBE + 58 jeu dont plusieurs originaux + utilitaires + Joystick + manuel. Prix : 1 800 F. **Stéphane THIBOUT**, 34, rue d'Estienne D'Orves, 92700 Colombes, Tél. : 47.81.96.94.

Vds Amstrad 464 coul. + ext. mémoire + lecteur disk. + nombreux jeux + 4 manettes + manuels + mags : 2 950 F à débattre. A Marseille uniquement. **Nicolas ZINZIUS**, Le Montieric, Bt. 3B, rue René Danjou, 13015 Marseille, Tél. : 91.69.04.64.

Vds Amstrad PC 1512 DD mon. coul. imp. 3160 jeux, utilitaires, disquettes, manette, livres, rangement, housse... état neuf. Valeur : 13 000 F. Vendu 7 500 F. **Laurence LEVASSEUR**, 15, rue Eugène Jumin, 75019 PARIS, Tél. : 42.03.00.85.

Vds pour Amstrad CPC lecteur 5' 1+4 + cordon + câble + lecteurs A-B, P-F : 1 000 F ; souris AMX sans touche : 2 000 F pour bricoleurs. **Kuy Lim THONG**, 72 bd de la Villette, 75019 PARIS, Tél. : 42.03.02.74.

Vds originaux disk pour Amstrad : Tennis Cup, + compils + 15 autres softs + manette, Speed King, de 50 à 130 F. Faites vite !!! Tél. : 49.47.97.19.

Vds CPC 6128 coul. + imprimante DMP 2160 + nombreux jeux + kit de téléchargeant + Joysticks, le tout TBE et pour 6 500 F. **Ludovic MALGRAND**, Matrignes, 74440 Mieussy, Tél. : 50.43.02.30.

Vds CPC 6128 couleur + 150 jeux et utilitaires + 2 classeurs WEKA (Valeur + 7 000 F) + digi volume artisanale, le tout en TBE. Vendu 3 000 F !!! **Lionel GOUTARD**, 11, allée Louis Noguères, 787260 Achères, Tél. : 39.11.35.74.

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + nbrx jeux + nbrs revues, le tout TBE : 2 000 F. **Sylvain MONCEAU**, 6, rue d'Andilly, Bât. B11, 95600 Eaubonne, Tél. : 39.59.65.42.

Vds Amstrad 6128 + revues + Joystick, de nombreux jeux + utilitaires + boîte de rangement au prix de 3 000 F (clavier anglais nlle gamme). **Dominique SERVERA**, 6, rue de Bouffiers, 78100 Saint-Germain-en-Laye.

Vds Amstrad et Thomson Spectrum. Prix intéressants. **Stephan DROESCH**, 4, rue Emile Bertin, 75018 PARIS, Tél. : 40.35.13.34.

Urgent ! Vds CPC 464 + monit. coul. + 3 jeux 1 500 F, lecteur disk 1 000 F, le tout, état neuf. **Gilles MORAIN**, 4, avenue de Torcy, 92370 Chaville, Tél. : 47.50.40.21.

PC 1512 Amstrad écran mono, souris, clavier 2 drives 5 1+4, logiciels traitement de texte et gestion + nombreuses disquettes et livrés 4 500 F. **Patrick LEVY**, 22, rue WILHEM, 75016 PARIS, Tél. : 42.88.23.78.

Vds CPC 6128 couleur + Joystick + beaucoup de jeux + table : 3 500 F, seulement sur région parisienne. **Fabien FABRE**, 98, rue de Longchamp, 92200 Neuilly, Tél. : 46.41.00.15.

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lecteur DD1 + tuner TV, rad. révéil, bureaux + 2 Joysticks + jeux, K7, D7 + revues, prix à débattre. **Thierry LEVAILLANT**, 43, rue de Vitry, 62150 Houdain, Tél. : 21.62.45.99.

Vds CPC 6128 + mon. coul. 3 000 F. Vds jeux à 80 F : After the War, Dragon Ninja, Renegade 3,

Forget the World, Batman the Movie, (Disk). Strider 50 F (cassette). **Hervé FRILON**, Camping Jaconette Foisches, par Givet 08600, Tél. : 24.42.76.11.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. TBE. Prix : 2 400 F. Urgent. **Alban SEFCSIM**, 226, rue des Pyrénées, 75020 PARIS, Tél. : 43.86.67.86.

Amstrad PC 8256, 512K, imprimante, manuels traitement de textes PCW PAINT, Multiplan jeux Joystick, revues année 1988, TBE. Prix à débattre. **Jérôme MOREAU**, 18, rue Paul Sabatier, 37300 Joué-lès-Tours, Tél. : 47.53.47.44.

Vds K7 CPC 50 F pièce : La Geste d'Artillac, Les Passagers du Vent 2, After Burner, et 25 F pièce : Cauldron 1 et 2, Silent Service. **Philippe CEDRAN**, 13, Vergers du Beauvoir, 83220 Le Pradet.

Vds Amstrad PC 1512 SD couleur écran PC 512K + souris + DOS + 20 jeux + Copywrite - emballage origine, le tout 5 500 F. **Hugues SALOMON**, 15, rue des Chasses, 92110 Clichy, Tél. : 47.30.29.80, 20 H.

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + Joystick + revues + manuels + utilitaires + nbrx jeux : Strider, Chas HQ, Great Court, le tout : 2 800 F. **Jean-François FLITI**, 46, rue Bayen, 75017 PARIS, Tél. : 45.74.90.02.

Vds CPC 6128 couleur + câble imprimante + 150 jeux, utilitaires. Vds aussi textomatique : 300 F neuf et Multiplan : 400 F (CPC sous garantie). **Arnaud LABOUEBE**, 18 allée Ferdinand Buisson, 77410 Claye-Souilly, Tél. : 60.26.10.83.

Vds Amstrad CPC 464 mono + 70 jeux (R-Type, Double Dragon, etc.) + Joystick, le tout 1 250 F seulement. **Romain TORHOUNI**, 7, rue du Fer à cheval, Longjumeau, Tél. : 69.34.09.61.

Vds Amstrad CPC 464 coul. + jeux (Pimball, etc.) + utilitaires. Bon état, manette, manuel d'utilisation. Prix : 2 300 F. **Arnaud SANZ**, 3, avenue de Savignion, 93600 Aulnay-sous-Bois, Tél. : 43.84.74.71.

Stop Super Affaire !!! Vds CPC 6128 coul. + 408 logiciels + souris + synt. vocal + 1 Joy + doub. Joy., le tout bradé pour 2 600 F. **Stéphane MAZAUD**, Résidence La Pommererie, Bât. A2, 94350 Villiers-sur-Marne, Tél. : 49.30.99.85.

Vds CPC 6128 coul. + Joystick + imprimante DMP 2160, état neuf + rallonge + 1 000 feuilles pour l'imprimante + jeux : Double Dragon I et II etc. **David BERTAUD**, 45, rue de la Turbine (Edem-Roc, Bâtiment 1) Marseille 13008, Tél. : 91.77.61.59.

Vds Amstrad PC 1512 couleur, drive + imprimante PC + Ess. Le tout vendu 5 000 F. **Bruno RAMAIN**, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil, Tél. : 48.67.63.21.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + 100 jeux + nbrs revues, le tout en bon état : 2 000 F (port compris). **Yann CHAVANTRE**, 343, cité Jean Viole, 85000 La Roche-sur-Yon, Tél. : 51.05.03.30 après 19 H.

Vds Amstrad PC 1512 couleur + souris + utilitaires + 2 jeux (Barbarian et Galactic Conqueror) Facture et emballage d'origine. 4 500 F à débattre. **Yann HANTZEN**, Le Chemin Gatelles, 28170 Châteauneuf-en-Thymerais, Tél. : 37.51.64.82.

Vds Amstrad 464 mon. + DD1 + synth. vocal + 120ZX (X-out etc.) + revues : 3 000 F. DD1 + 40 disquettes : 2 000 F. **Jean-Christophe FONTAINE**, 12, rue Henri Labasque, 77400 Lagny-sur-Marne, Tél. : 60.07.11.68.

Vds CPC 464 avec moniteur couleur + nbrx jeux + 2 Joystick + table pour ordinateur Amstrad. 2 500 F à débattre. **Grégory CROIZIER**, 2, avenue Audra, 92700 Colombes, Tél. : 47.87.66.42.

Vds Amstrad 6128 + imprimante + nombreux jeux + 1 Joystick + revues. Prix : 6 000 F. **Cédric VERHAEGHE**, Lann Ar Moor, Kerascot, 29920 Nevez, Tél. : 98.06.89.83. après 18 H.

Vds CPC 6128 + kit de téléch. + nbrx jeux et utilitaires (Discology, Datamat, Crazy Cars 1 et 2, Rick Dangerous, etc.) + nbrs revues, état neuf. Valeur 6 000 F. Cédé 3 000 F. Urgent. **Arnaud DE LA FUENTE**, rue du Prieuré, 33400 Saint-Loubès, Tél. : 56.78.90.95.

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 1 Joystick + 30 jeux env. avec utilitaires + manuel, le tout TBE (01+89). 2 500 F à débattre. **Franck BREYSSE**, 23, route de Pranlary, 43750 Vals-près-le Puy, Tél. : 71.02.21.99.

Vds Amstrad 6128 couleur + 50 jeux + Joystick : 3 000 F. **Aymeric BARBAUD**, 61, rue de Tanfort, 60660 Cires-les-Mello, Tél. : 44.56.21.75.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + nbrx logiciels + 60 disks + Joystick + pistolet interactif + crayon

optique + revues + manuels. Prix : 3 500 F. **Cyril COLPIN**, 42, rue Gambetta, 92100 Boulogne, Tél. : 49.09.17.12.

Vds PC 1512 SD coul. CGA ss garantie 1 an + souris + Gem + Dos + integrale pc (emballage d'origine) + 3 jeux rôles récents + 20 Dk vierges, le tout 5 800 F. **Christian LAGARRIGUE**, 2, allée Mozart, appt. 16, 94140 Alfortville, Tél. : 43.75.73.69.

Stop ! Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 30 revues + 2 Joysticks + doubleur + 80 jeux + Discology 5.2 + OCP Art Studio (Dessin) : 2890 F (très peu servi, 20 fois). **Matthieu JOUAN**, 9, rue de l'Armor, 35760 St Grégoire, Tél. : 99.38.31.01.

Vds Amstrad CPC 464 + mon. coul. + 60 jeux : P47, RType + 20 revues + 1 manuel + 1 Joystick. Pro 500, le tout vendu en TBE à 2 900 F. **Eric DANIEL**, 12, rue du Cloître, 62200 Boulogne-sur-Mer, Tél. : 21.80.54.44.

Amstrad CPC 6128 couleur + DMP 2160 + souris AMX + revues + 30 disks, le tout : 4 000 F. **David GAUSSINEL**, 18, rue Fénélon, 21200 Sarlat, Tél. : 53.59.34.70.

Vds Amstrad CPC 464 mono. + nbrx jeux + 2 Joysticks + quelques utilitaires + nombreuses revues + manuels. Valeur : 3 000 F. Vendu 1 000 F. **Rodolphe HAMELIN**, Lycée de Loudéac, rue Eon de l'Étoile, 22603 Loudéac, Tél. : 96.28.69.19.

Vds Amstrad CPC 6128 + Joystick + moniteur couleur + jeux originaux pour 3 600 F. **Vincent POTGET**, 3, parc de la Bérangère, 92210 Saint-Cloud, Tél. : 47.71.72.68.

Vds Amstrad PC 1512 double disk couleur + intégrale PC + log. (Turbo 4, PC Tools etc) + imprimante DMP 3000 + fournitures : 6 000 F. **Samy SALEM**, 3, rue du Canada, 75018 PARIS, Tél. : 42.03.09.54.

Vds lecteur de disquettes externe 5.25, RF500BA, pour PC Amstrad 2286 ou 2386 (jamais servi). **Christophe LECOURT**, 6, rue Buffon, 72000 Le Mans, Tél. : 43.85.27.40.

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disk DD1 + jeux K7, sur région de Toulouse uniquement. **Frédéric VALEZI**, 3, rue de Ribosi, 31490 Lègevin, Tél. : 61.86.13.50.

Vds sur rég. parisienne CPC 6128 monochrome + jeux + manette + copieurs pour 1 800 F seulement. Le plus vite possible (TBE). **Pierre + André MOURIER**, 61, avenue de la République, 92120 Montrouge, Tél. : 47.46.17.98 après 18 H.

Vds Amstrad 6128 neuf, écran couleur + jeux. Cédé à 4 000 F. Urgent. **Fabrice VEYSSET**, Tél. : 69.28.69.43.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquettes DD1 + Joystick + tuner TV + très nbrx jeux (dont Tennis Cup) etc, le tout (à débattre) 5 500 F. **Emmanuel HEINZ**, 16, rue de la Métrairie, 56000 Vannes, Tél. : 97.63.22.60.

Affaire ! Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + interface TV + 50 jeux + revues + rangement disquettes, le tout donné pour 2 000 F. **Laurent KERBRAT**, 6, allée Bernadotte, 92330 Sceaux, Tél. : 46.61.59.64.

Vds truc astuces listings bidouilles Pokes sur disk Amstrad : 80 F. Vds jeux originaux K7 : 40 F sur Amstrad, demandé sur liste. **Gérald AUGUET**, 4-77, allée Peyronnet, 92320 Châtillon, Tél. : 46.55.50.70.

Vds Amstrad 6128 couleur + imp. DMP 2000 + Joystick + 80 disks, nbrx jeux + utilitaires (Multiplan DBasic, Turbo Pascal, etc.) TBE. Prix : 4 000 F. **Gérard BAILLY**, 54 allée François Arago, 93190 Livry-Gargan, Tél. : 45.09.33.28.

Vds CPC 464 écran coul. + Joystick + crayon couleur + manuel + revues + 50 jeux avec mallette pour les rangements en TBE, 2 500 F à débattre. **Alexandre ZOBLER**, 19, rue de l'École, Trois maisons, 57370 Phalsbourg, Tél. : 87.24.23.91.

CPC 464 + adaptateur PériTel Télé + lecteur 3 pouces + mirage Imager, nbrx jeux cassettes, 2 800 F. **François LECOINTE** c/o Sabine LECOINTE, 31e9, rue Charles Van de Veegate, 59200 Tourcoing, Tél. : 20.76.84.54.

Vds PC 1512 DD couleur compatible IBM + souris + jeux (Legend of Djell, Echelon, Double Dragon, Kult, Indys) + utilitaires, le tout TBE, 6 000 F. **Emric BATUT**, 13, allée Chevreul, 93340 Le Raincy, Tél. : 43.81.69.40.

Vds PC 1512 DD + imprimante DMP 3160 + nombreux softs : Falcon, Battle of Britain + tableaux et traitement de texte + 2 Joysticks + 20 disks, le tout 8 000 F à débattre. **Alexandre TANESIE**, 23, rue de la République, 13002 Marseille, Tél. : 91.90.23.94.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick + câble rallonge + boîte de rgt + housses + nbrx livres + nbrx jeux et utilitaires. 3 500 F à débattre. **Stéphane LANGE**, 19, rue Jean-Racine, 78320 Mesnil-St-Denis, Tél. : 34.61.09.38.

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + jeux + revues + doc. + manettes, le tout en super état : 2 500 F (cause achat d'une Amiga 500). **Alexandre OLIVIER**, 4, bd Albert Camus, 95200 Sarcelles, Tél. : 34.19.10.25.

Vds PC 1512 DD couleur + moniteur + jeux + utilitaires + boîte de rangement + papier imprimante + disques vierges. TBE. Prix : 8 000 F. (Valeur : 10 000 F à débattre). **Frédéric GOSNAT**, 140, avenue D. Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine, Tél. : 46.58.78.99.

Vds CPC 6128 + mon. coul. + très nombreux logs + imp. DMP 2160 + Joystick + lecteur K7 + livres et revues spécialisées, excellent état. **Christophe LAPROSTE**, 8, résidence Cadet de Vaux, 95130 Franconville, Tél. : 34.13.35.19.

Vds CPC 6128 + mon. coul. ss garantie + nbrx logs : After the War + Great CouT + Silk Worm + Batman + Knight F + Chase HQ. Valeur : 4 000 F, le tout garanti : 2 900 F. **Nabil AHMED**, 22, rue Eugène Delacroix, 92230 Gennevilliers, Tél. : 47.98.89.56.

Vds CPC 6128 + 2 Joystick + nbrx news (liste sur demande) + revues + disquettes vierges, le tout 3 000 F et sans les jeux 2 500 F. **Lionel CAMBOS**, 7, rue de la Moselle, 75019 PARIS, Tél. : 42.03.25.76.

Vds 3 compilations pour CPC disk, 100 F chacune ou 300 F les 3. **Arnaud PLANQUELLE**, 17, rue Saint-Léonard, 51100 Reims, Tél. : 26.05.77.47.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur 3 200 F avec 70 Dk manuel et nombreuses nouveautés (After the War, Rick Dangerous, Incurables, etc.) **Frédéric SAPTE**, 30, chemin Yves Dollo, 13007 Marseille, Tél. : 91.31.64.04.

Vds CPC 6128 coul. imprim. Epson LX 80 + lecteurs de disks + nbrx softs + pisto Magnum + souris AMX + câble Magnéto, le tout 4 000 F. **Alain DHERMY**, 21bis, rue Frédéric Sarazin Réau, 77500 Moissy Cramayel, Tél. : 60.60.88.95.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + 50 jeux originaux + Joystick : 2 000 F à débattre. **Gaël DEVAUX**, Condat, 47500 FUMEL, Tél. : 53.71.34.97.

Vds Amstrad CPC 464 1 790 F avec plusieurs jeux originaux + adaptateur pour 2 Joystick + housses + Joystick et magazines à débattre. **Fabrice GUILLOT**, 3, rue Pagnère, 95310 Saint-Ouen l'Aumône, Tél. : 30.37.16.22.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + 230 jeux dont originaux : 1 100 F. Vds MSX HB75F + jeux : 700 F ; les deux TBE. **Ulrich GERONES**, 45, rue Edmond Nocard, 94000 Maisons-Alfort, Tél. : 43.96.03.77.

Vds originaux CPC 6128 : Shuffle Puck, Wolf, Justicier, l'île, Barbarian II, l'Absolution... Demande liste et joindre env. timbrée. **Louis TU, 15, allée de la Noiserie, 93160 Noisy-le-Grand.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 250 jeux + 2 Joysticks + manuel + revues + cordons. Prix : 3 500 F, le tout TBE. **Sébastien ELLUL**, 11, rue Joseph d'Arbaud, 13090 Aix en Provence, Tél. : 42.96.64.11.

Vds pour CPC 6128#664, jeux originaux : Crazy Cars 2 et Microprose Soccer. Prix entre 100 et 120 F, l'un. **Arnaud LECÉUR**, Les planches de Crocq, 61440 Messéi, Tél. : 33.96.76.82.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 2e lecteur + nbrx disks + livres. Prix : 4 000 F. **Philippe PARTIOT**, 43, avenue de la République, 94100 Saint-Maur, Tél. : 42.83.78.58.

Vds CPC 464 + mon. coul. + nbrx jeux + Joystick + nbrs revues + assembleurs + synthétiseur vocal. Cédé à 2 500 F (à débattre). **Alain DENIS**, 9, avenue de la Comète, 44200 Nantes, Tél. : 40.33.47.11.

Vds CPC 6128 couleur + 115 jeux + revues + 5 disq vierges + manuel d'utilisation + 1 jeu de Math + 8 boîtes d'origine, le tout à 3 000 F. Urgent ! **Geoffroy MONTEILHET**, 24, rue de l'Aqueduc, 94430 Chennevière-sur-Marne, Tél. : 45.76.09.37 après 18 H 30.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur, nombreux jeux et utilitaires + livres sur graphisme et sur le CPC + revues, le tout : 2 500 F. TBE. **Benjamin LETROU**, 48, Grande rue 02400 Châtea-Thierry, Tél. : 23.83.40.71.

Stop Affaire ! Vds Amstrad CPC 6128 mono + PériTel + 150 jeux + Joystick et revues seulement 1 500 F (se déplacer). TBE. **Bastien LARRIAGA**,

334, rue de Vaugirard, 75015 PARIS. Tél. : 48.42.08.96.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + manette Speed King + nbrx jeux. Prix : 3 000 F. **Franck HEBRARD, 3 Rés. Les Hellènes, Bât. L'Acropole, Quartier St Léger, 83300 Draguignan, Tél. : 94.68.07.03.**

Amstrad 464 couleur + lecteur disquettes + 120 jeux K7 et D7 + 2 Joysticks + revues : 3 700 F. **Benoît PEILLEN, 87, quai de Paludate, 33800 Bordeaux, Tél. : 56.49.54.52.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + Joystick + housses + câble + nbrx jeux + revues : 3 500 F. DMP 2160 1 500 F ou le tout 4 500 F pour ach. Amiga. Urgent ! **Emmanuel SCHIRMER, 5, rue du Cormoran, 67460 Souffelweyersheim, Tél. : 88.20.53.21.**

Vds PC 200 sous garantie Amstrad Sinclair 512 KO + 3 P 1e2 + MC. CGA + Clavier AT 102 touches + imprimante PS200 + souris + 150 jeux et utilitaires, ... le tout 9 000 F. **Jérôme GUERIN, rue du Docteur Rousseau, 24410 St Aulaye, Tél. : 53.90.61.36.**

Vds CPC 6128 couleur neuf + nbrx DT jeux + utilitaires + nbres revues : 3 500 F. **Yann CHARNEAU, 3, résidence les Rosiers, 92800 Puteaux, Tél. : 47.73.05.89 après 19 H.**

Amstrad PC 1512 lecteur + 1HD 20 MESA + imprimante DMP 3000 + logiciels et disquettes etc. Prix : 5 000 F. **Jean-Claude PERIE, 45, avenue Sadi-Carnot, 13200 Arles, Tél. : 90.93.08.88.**

Vds Amstrad 6128 couleur + 60 jeux + 2 Joysticks + nbres revues + manuel BASIC, le tout TBE : 3 000 F. **Nicolas VANDENBULCKE, 70, allée du Haut, 95670 Marly-la Ville, Tél. : 34.72.65.88.**

Vds disquettes de jeux originaux et neuves pour Amstrad CPC 6128. **Philippe MALLEA, 32, rue Jules Amilhou, 31100 Toulouse, Tél. : 61.44.26.52.**

Vds imprimante DMP 2160 Amstrad clavier 6128 + livres + jeux console CBS + Turbo + adaptateur Atari 2600 + jeux. **Hervé SEGUIRAN, Traverse du Moulin à Vent, 13015 Marseille, Tél. : 91.63.43.47.**

Vds Amstrad 6128 mono. + jeux + Joystick + utilitaires sans manuel : 2 000 F. Vds imprimante Epson LX86 2 000 F, ou le tout 3 800 F. **Julien CANTON, 18, rue Eugène Hugo, 54000 Nancy, Tél. : 83.90.18.28.**

Vds 464 + moniteur couleur + lecteur de disc. + Joystick + jeux + manuel d'utilisation - lecteur disc. sous garantie, le tout TBE, 3 000 F. **Victorien DULAURENT, 17, rue de Paris, 78230 Le Pecq, Tél. : 30.61.06.41 le soir.**

Vds CPC 6128 coul. + Joystick + 40 jeux dont news : 2 600 F (port non compris). Recherche Tilt n° 76-77-78 à bas prix ou contre jeux C64 (K7-D7). **Bertrand ROLLIN, 12, bd de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan, Tél. : 58.45.03.52.**

Vds CPC 6128 coul. + 78 jeux + utilitaires, dessin, discologie 5 + manuel + livre progr. + kit télécharge. + boîte de rang. Bon état, 3 200 F à débattre. **Stéphane PROST, 65 ter, rue Jean de la Fontaine, 78000 Versailles (Porchefontaine), Tél. : 39.51.93.39.**

CPC 6128 coul. + 5 disks vierges. Vds lecteur cass. + 2 cassettes (Cabal + F. Worlds) respectivement 1 900 F + 1 500 F. **Antoine NIGRIS, La Campaulazié Terrassac, 81150, Marsac-sur-Tarn, Tél. : 63.54.56.58.**

Amstrad CPC 6128 coul. + 200 jeux + Joystick + boîte de rangement + manuel + disquette auto-nettoyante + cordon raccord magnéphone. Cédé 3 000 F. **Christophe VAUGELADE, 31, rue Saint Jean du Grays, 37100 Tours, Tél. : 47.51.72.90.**

Vds pour CPC 464 K7 originales (30 à 75 F) : Antidrac ; Ghost in Goblines, etc. Liste sur demande. **Grégoire GALLY, 8, rue de la Forêt, 44650 Touvois, Tél. : 40.31.84.14.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquette + nbrx jeux. Valeur environ 5 000 F. Prix : 3 000 F à débattre. Urgent ! **Guillaume MAYET, 54, rue d'Erment, 95390 St Prix, Tél. : 34.16.14.66 ou 34.16.31.30.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + nbrx jeux + table informatique + 2 Joysticks 2 300 F à débattre. **Grégoire CROIZIER, 2, avenue Audra - Bd Valmy, 92700 Colombes, Tél. : 47.81.66.42.**

Vds Amstrad PC 2086 disque dur 30 MO, écran couleur VGA 14, sous garantie + logs. Prix : 10 000 F. **Yves DESMETTRE, 22, cours Gambetta, 13100 Aix-en-Provence, Tél. : 42.96.28.31.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio réveil + Bureau + jeux + 19 revues + 2 Joystick + 7 utilitaires + housses : 5 000 F. Valeur : 7 232 F. **Christophe GUILBERT, 13, impasse de la Cerisaie, 91120 Palaiseau, Tél. : 60.10.65.41.**

Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + lecteur 5e14 + DMP 2000 + housses + rallonges + papier imprimante + jeux et utilitaires + boîte de rangement, le tout 3 000 F. **Serge LECLERC, 7, rue St Bernard, 75011 PARIS, Tél. : 43.70.94.37.**

Vds Amstrad CPC 464 C + manuel + kit de téléchargeement AMcharge + jeux originaux (nbrx hits) + Joystick Speed King, le tout 2 250 F. **Didier LEROUX-ANGIBAUD, 33 bis, quai de l'Orge, 91200 Athis-Mons, Tél. : 69.38.94.50.**

Vds original Adv. OCP Art Studio pour CPC 6128 (neuf). Prix : 150 F. **Xavier EVEILLE, 1, rue du Bec d'Acier Beugne-l'Abbé, 85400 Luçon, Tél. : 51.56.25.51 soir ou W.E.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + nbrx jeux (Strider, Batman...) TBE. 2 500 F. **Franck NOESSER, 9, rue des Sources, 78260 Achères, Tél. : 39.11.01.28.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 40 disques + boîte de rangement + câbles rallonges + Joystick + revues + manuel. TBE, le tout 3 700 F. **Benoist THIBAUT, 29, rue du Transvaal, 75020 PARIS, Tél. : 43.66.24.31.**

Vds Amstrad CPC 6128 + CTM 644 couleur garantie 6 mois, nombreux jeux + 1 manette. Prix : 3 300 F. **Guillaume LASKOWSKI, 3, allée Wagner, 77400 St Thibaut des Vignes, Tél. : 64.30.96.39.**

Vds CPC 464 mon. monochrome + manette + jeux, le tout TBE (neuf). Prix : 1 300 F. **David MATULA, 1, rue des Forières, 27460 Alizay, Tél. : 35.23.14.79 vers 19 H 30.**

Vds PC 1512 mono (1988) + nbrx jeux (simple lecteur) + 6 utilitaires (dessin, calculs, textes...) TBE : 3 700 F à débattre. **Pierre DUBOIS-MATRA, 4, rue Condorcet, 78800 Houille, Tél. : 39.68.27.35.**

Vds CPC 6128 couleur + nbrx jeux + utilitaires + tuner TV + revues + Joystick (le tout TBE). Cédé à 4 000 F (Valeur : 6 000 F). **Frédéric SANCHEZ, 2, rue Antoine Bernoux, 69100 Villeurbanne, Tél. : 78.85.48.42.**

Vds PC 1512 Amstrad mono CGA + souris + nbrx logiciels, Joystick. Prix : 4 800 F. **Mohammed AKKAB, 12, rue Henri Barbusse, 92230 Gennévilliers, Tél. : 47.93.50.33.**

Vds 6128 coul. + tuner TV + antennes + souris AMX + jeux originaux (Great Court, R-Type...) + nombreux disques et revues + boîte de rangement, le tout : 5 000 F. **Christophe TIREL, 11, rue de Chanteraine, 78200 Mantes-la-Ville, Tél. : 30.92.29.83.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick + doubleur + 30 disq. (jeux et utilitaires) + manuel + programmes et solutions de jeux, le tout : 2 900 F. **Roméo LANQUE, Grusson, 86210 Monthoiron (Dépt : Vienne), Tél. : 49.93.89.19.**

Vds synthétiseur vocal techniquement pour CPC 464 et 6128 version disc ou K7 300 F. **Christie BOURMAT, 55, chemin Chantegriplet, 69110 Ste Foy-les-Lyon, Tél. : 78.59.46.11.**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante + nbrx jeux de disques 3P + nbrx jeux + housses + livres + revues + manette. 3 200 F : Prix à débattre. **Raphaël CAUX, 57, allée des Violettes, 62730 Marck, Tél. : 21.85.61.99.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + lecteur de disques 3P + nbrx jeux + housses + livres + revues + manette. 3 200 F : Prix à débattre. **Raphaël CAUX, 57, allée des Violettes, 62730 Marck, Tél. : 21.85.61.99.**

Vds Amstrad 6128 + moniteur couleur + nombreux jeux + revues, le tout : 3 000 F (garantie 1 an) **Sylvain LECONTE, 11, plan du Clapas, 34830 Clapiers, Tél. : 67.59.18.81.**

Vds cass. 30 à 60 F + Vds boîte de rangement avec disques : 80 F + Mirage Imager 170 F + plein de mags (CPC-Amstrad) : 4 F l'un. **Franck TREVILLIER, 7, rue Giraud, 33500 Libourne, Tél. : 57.74.10.65, vers 18 H.**

Vds Amstrad CPC 464 + TV monochrome + 1 manette + nombreux jeux + Discologie 5 + livre et utilitaires, le tout, TBE, 1 900 F. **Stéphane GOETGHELUCK, 12, allée André Messager, 93420 Villepinte, Tél. : 43.84.82.86.**

Vds CPC 464 mono + à MP2F + 30 jeux + Joystick. Prix : 1 990 F + Mirage Imager ou échange contre SEGA 8 bits avec 5 jeux au moins (accessoires si possible). **Sébastien MAURICE, 5, rue Helinski, appt 357, 93000 Bobigny, Tél. : 48.49.38.25.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + lecteur disk + nbrx jeux K7, D7 (Discologie, Hercule II...) + 1 Joystick + livre 1989, le tout 4 000 F (Urgent !!!). **Christophe CLEZKOWSKI, Chemin de Drignac, 81130 Cagnac-les-Mines.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick + nombreux jeux. (Très bon état général) + manuel. Cédé à 2 200 F (Sacrifié). **Oliver ARETTE-HOURQUET, 14, allée Royale, 94400 Villecresnes, France, Tél. : 45.99.04.02.**

Vds Amstrad 6128 couleur + adaptateur permettant de regarder la TV + radio-réveil + nombreux jeux dont News + revues + Joystick, le tout pour 3 500 F environ. **Stéphane RIO, Bellevue Tregegnestre, 22400 Lamballe, Tél. : 96.34.35.73.**

APPLE

Vds Apple 2e à 1 000 F (à débattre) dont quelques disquettes. Deux pb et un Joystick. **GERTGEN Nicolas, 5, Grande Serpentine, 60270 Gouvieux, Tél. : 44.58.13.36.**

Vds Apple IIe + moniteur + drive + jeux + docs + carte chat mauve couleur 80 colonnes 2 400 F. **HUSSENET Philippe, 3, allée des Vaupepins, 91370 Verrières-le-Buisson, Tél. : 60.11.03.69.**

Vds Apple II Europlus, TBE, peu servi, avec moniteur NeB, lecteur, Joystick, disquettes, doc. Prix : 1 800 F. **BOSQUET Martine, 105, rue Etienne Marcel, 93100 Montreuil, Tél. : 42.87.89.90.**

Vds Apple IIC + monit + support + lecteur ext + souris + joy + 850 Softs + boîtes + guides + revues : le tout 2 800 F faites vite ! **FOREST David, 153, avenue du Maine, 75014 Paris, Tél. : 45.39.31.89.**

Pour Apple 2C Vds moniteur mono 1 500 F Joy un peu abimé 100 F, souris 120 F, jeux origi drive 1 200 F, Casque d'écoute 30 F. **VOULOIR Mallory, 1, place de Gand, 37100 Tours.**

Apple IIe 128 KO 80 col 2 drives et cartes chat mauve, musique, parole Joystick, imprimante, logiciels, jeux 100 Disks le tout 6 000 F Adeb. **DUPRE Xavier, 29 rue Gabriel Péri, 94220 Charenton, Tél. : 43.96.09.71.**

Vds Apple 2C + écran 2C + imprimante + 2e lecteur disque ext + logiciel originaux + divers (docs, listing, tapis souris...) : 3 000 F. **NAHAS Denis, 56, rue Cambronne 75015 Paris, Tél. : 47.34.28.91.**

Vds Apple IIe + dbl DRV + monit + ambre + Joystick + cartes : CPM 80 col horloge test Cl-Centronix. Prix : 1 500 F. **LE MEIL Dominique, 43, rue Delaunay, 78000 Versailles, Tél. : 39.55.63.80.**

Vds Apple 2e, 65 col, 2 drives, monochrome, super série chat mauve, souris 780, Hokingsbord, Joyst. Ventilateur nbrx Softs et Docs 3 500 F. **KELLER Michel, 7, Ave de Corbera, 75012 Paris, Tél. : 46.28.76.42.**

Vds Apple IIe, monit coul + monoch, imp matricielle, souris, 5 cartes : (EVC, Applete, superserie, 2 drives, prgs nbreux (gestion...), livres, ... 6 500 F. **BONNARD Olivier, 36, bis rue Rochebrune 93110 Rosny SoBois, Tél. : 48.94.91.67.**

Urgent Vds Apple IIe 2 drives souris tablet graphique ext de mémoire nbrx jeux nbrx logs prof manette de jeux imprimante. **MARIE Jean-Alain, 23, boulevard de Launay, 44100 Nantes, Tél. : 40.69.15.85.**

Apple II GS 1MO RAM couleur Disks 3, et 5, souris Joystick carte sup série imprimante writer 1 nbx programmes revues livres. Prix : 9 500 F. **PEREZ-HERRERO Christian, 06000 Nice, Tél. : 93.15.17.80.**

Vds mon mono Philips pour Apple + orig les voyageurs du temps + com les justiciers (robocop, rambo, dragon) pour Atari ST+STE 1 400 F (à débattre). **LE VAN PHUNG Philippe, 56, rue Cambaceres, 60330 le Plessis Belleville, Tél. : 44.60.82.98.**

Vds Apple IIc + moniteur monoch + support + carte d'extension 1 000 KO + souris + livres + docs + nbreux Softs. Bon état. Prix : 3 700 F. **KARCENTY Gérard, 146, Avenue Jean Jaurès, 75019 Paris, Tél. : 42.00.75.03.**

Ensemble Apple IIe + moniteur + Joyst + Nbrx prgs (Utilit, jeux) + livres : 2 000 F le tout **JOUBERT Jean-Yves, 5, rue L. Dubray, 91200 Athismons, Tél. : 69.38.26.45.**

Vds Apple IIe monit couleur + monit N-B + 2 Drives + 6 cartes + Nbx 10G + doc + livres. The

valeur 11 000 F vendu 2 900 F le tout à débattre cause départ. **PROSARPIO Pierre, 10, av Charles de Gaulle, 78230 Lepeccq, Tél. : 30.61.53.06. Après 20 H ou W.E.**

Vds Apple 2 Europlus clavier et caisse en état carte mère à réparer pas bricoler s'abstenir. Prix à débattre. **ALTHAN Fabrice, 6, Villa Blaise Pascal, 92200 Neuilly-sur-Seine, Tél. : 46.37.33.68.**

Vds Apple 2C + moniteur mono sur support + nbreux jeux + Apple work 2 boîtes pour disquettes + Joystick + souris. Prix : 3 500 F. **STIOUI Laurent, 56, rue de la Roquette, 75011 Paris, Tél. : 43.56.63.27.**

Urgent Vds mac plus + jeux originaux. Prix à débattre. **MINCHELLI J-Baptiste, 26, rue Olivier de Serres 75015 Paris, Tél. : 45.33.90.50.**

Vds Apple Mac SE 20M + imprimante IW2 + Log (tableur + gest fichier + trait texte). Prix : 30 000 F. **LECANU Alain, 7, allée des Causses 31770 Colomiers, Tél. : 61.78.84.54. Après 19 H.**

Vds Apple IIgs couleur, 1.2MO, D.Dur 32 MO, Apple IIe, 1 lect. 3'1e2, 1 lect. 5'1e4, NB. Logiciels d. Doc. (jeux, utilit., BD, T. texte.) : 20 000 F. **BIES-CAS Alain, Bd A2-10, rue de la Libération, 93330 Neuilly-sur-Marne, Tél. : 43.09.15.48.**

ATARI

Vds 520 ST double drive + monit. coul. Océanic TBE + nbx disqs. 3 500 F. Ecriture de préférence. Réponse rapide. **Pascal LE CONTE, Les Jardins, 14570 Clecy.**

Vds 520 STF DF (juill. 89) + souris + joyst. + nbx accessoires + env. 50 dsk. le tout TBE. 2 990 F. **Roman AMICEL, Tél. : 96.61.17.36.**

Vds Atari 520 STF + lecteur int. SF + 2 souris + cordons + nbrx jeux. le tout TBE 3 200 F. Vds ext. mémoire + drive ext. A500. **Didier, Tél. : 94.32.13.82.**

Vds Atari STF + 30 jeux TV cl. garanti 1 an, 4 000 F. Ou éch. contre Amiga. **Gérald VESPIER, 13, rue du Gaz, 77220 Tournay, Tél. : 64.07.33.86.**

Vds pour Atari 520/1040 ST, moniteur coul. SC 1224 (TBE) : 1 800 F. **Jérôme GUYOT, 1, allée des Lavandes, 69160 Tassin, Tél. : 78.34.51.15.**

Vds Atari 520 STE sous garantie + monit. coul. SCDI 425 + nbrx jeux + boîte joyst. + 2 souris. Venice 5 200 F. Acheté en mars 90. **Jean-François LEMEUNIER, 48, bd de la mission-Marchand, 92400 Courbevoie, Tél. : 43.34.95.32.**

Vds 520 STF-DF neuf, garantie 1 an + joystick neuf + 20 jeux + 20 disks. 2 900 F. Disk 4 F 90 p. CB 240 canaux + ampli 100 W 2 600 F ou échange. **Jean-Louis GOISLARD, cité Kerscaven, 56310 Bubry, Tél. : 97.51.31.23.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. SC 1425 + joyst. + jumbo pack GFA basic 3.0 + news midwinter ensemble... En bon état. 3 500 F. **Philippe DA COSTA, 29, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris, Tél. : 42.01.90.31.**

Vds, éch, Atari 520 ST 1 mega 2 500 F. Disks 3'1/2 5 F. originaux MSX 1 et 2. Ech. magnétoscope Sony, CB (ou 1 000 F chaque) et jeux Atari et Amiga. **Jean-Louis GOISLARD, cité Kerscaven, 56310 Bubry, Tél. : 97.51.31.23.**

Vds 520 STF DF TBE + nbx jeux (Tennis cup, E-motion, Tower of Babel, etc.) + utilitaires + joyst : 2 300 F. Vds Séga : 400 F. **Yann ATTIAS, 17, rue Honoré-de-Balzac, 77340 Pontault-Combault, Tél. : 60.29.05.66.**

Vds originaux pour ST : Last Duel, The Great Giana Sister Thundercats, prix 100-150 F. Echanges possibles. Recherche jeux pour pistolet. **Julien JUAN, Les Lèches, 24400 Mussidan, Tél. : 53.80.11.08.**

Vds pour ST(E) DF originaux : Double Dragon, Predator, Black Lamp + Out Run et Gauntlet II. Le tout avec notices. 1 jeu : 80 F. Le tout 250 F. **Christophe ARIOLI, Le Clos fantin, 73130 La Chambre, Tél. : 79.59.45.95.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur C1425 (anée 89) + nbrx jeux + souris + joystick. Prix : 4 000 F. **FRANCK, Tél. : 35.84.11.62.**

Vds Atari 520 STF + mon. couleur + nbx jeux (XE-moni, tennis cup black Tiger...) + Joy + boîte de rangement NT + Westphaler, le tout (TBE) 4 500 F. **AMATA Jérôme, 12 place Bougainville 13015 Marseille, Tél. : 91.62.51.66.**

Vds Atari 520 STF + originaux (F29, Gunship, GFA, stos) + autres + Pétrel + jox le tout tbe : 2 500 F (région Rennes) cherche contacts sur MSX 2.2. **KERLEAU Jérôme, 33, allée de Coimbre, 35200 Rennes, Tél. : 99.32.08.00.**

Vds Atari 520STF, lecteur int double face + pistolet optique + 2 rallonges joystick + 2 manettes +

PETITES ANNONCES

jeux + revues le tout en Tbe. Prix : 3 000 F.
FOSSÉ Micheline, 43, rue des Vignes, 94230 Cackan. Tél. : 46.66.95.01. Semaine.

Vds ST 520 DF nouvelle ron excellent état + nbres disquettes jeux originaux le tout pour 4 000 F.
Louis VETAIRE, 41, rue du Dr-Bauer, 93400 Saint Ouen. Tél. : 40.10.98.03.

Vds moniteur coul Atari SC1 224 dans embal. origi. garantie 12 mois valeur 2 500 F vendu 1 500 F état impeccable cause double emploi. **Joel PIQUET, 154, rue du Limon 60170 Ribecourt. Tél. : 44.76.91.39.**

Vds originaux sur Atari ST/STE (blood/Barbarian/sentinel/Skrull...). Prix focus + échange nbres docs for ST/STE. **Fabrice KENTZINGER, 8, rue des Vignes 67270 Kieuhheim.**

Vds Atari Nega ST1 + moniteur couleur + joystick + nbx news (Bat, Colorado...) + souris et boîte de rangement le tout Tbe : 6 000 F Urgent ! **Bertrand STIRLING, 64000 Pau. Tél. : 59.83.85.63.**

Vds Atari 520 STF DF (exc état) + joyst + nbx super jeux dont news (que des hits I) + util le tout : 3 000 F à débattre ! Appelez moi vite ! **Yannick BERTHELEMY, 11 rue Claude-Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : 30.38.56.24.**

Vds originaux pour ST : Powerdrift, falcon, king ouest 41, bard's tale, ferrari F1 : 90 F, Supersprint : 50 F digit de son : 150 F ou 390 F le tout. **Fabrice BAJOULAIS, 25, av. des Chevreuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds Atari 520 STF complété très peu servi + 50 disquettes de jeux dont Xemon I et II, dragon Ninja, iron lars, nord et sud, Barbarian I et II etc. 3 000 F. **Liming LI, 25, rue Rambuteau, 75004 Paris. Tél. : 42.74.02.58.**

Vds Atari 1040 STF : 2 500 F et moniteur monochrome SM124 : 800 F. **Michel KELLER, 7, av. de Corbera, 75012 Paris. Tél. : 46.28.76.42.**

Vds jeux récents et anciens, pour Atari/ST et Amiga, prix entre 50 et 150 F suivant le logiciel. **Yann Le BRUN, le clos Beauchamps, 5, allée des Aubépines, 91120 Le Plessis-Paté. Tél. : 60.84.64.40.**

Vds Atari 1040 ST avec environ 70 jeux dont (double dragon I et II, kick off, P47) avec 2 joysticks avec prolongateur le tout 3 500 F. **Max PETERSON, 7, rue de la Croix 95220 Herblay. Tél. : 39.97.23.28.**

Vds ST replay 4,2 + cartouche 350 F vds pack 300 F + union demo 25 F + cuddly demo 25 F + mind bomb demo 25 F + Big demo 25 F + demos avril 90 25 F. **Régis DRERU, 8, rue Venelle de Keraloche, 29200 Brest. Tél. : 98.03.26.27.**

Vds pour Atari ST Great-courses 150 F studio 24 900 F dans leur boîte d'origine et notice en français. **Deleutte MARTINS-FERREIRA, 11, allée Jean-Philippe-Renaud 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.56.16.**

Vds matos pour ST : prise minitel audio 2 joysticks neufs, docs, livres niro : tilt micro news, génération tout cela à des prix très compétitifs. **Raymond LETOUQ, rue de la Mare Morel thvit 27370 Anger. Tél. : 35.87.41.11.**

Vds originaux ST Hard Drive Stargliders lombard Rally Turbo Cup Ferrari Formula Orme 150 F l'un. **Jérôme CESBAON. Tél. : 41.30.83.97.**

Urgent ! Vds Atari 520 STF DF + souris anko (2 mois) + Péritelj + jeux orig (v. du temps, drakkhen ; bloodwych). Le tout T.B.E. Prix : 2 800 F. **Stéphane BERNARD, 391, avenue Frédéric-Chartier, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.97.77.**

Vds sur ST, pro 24.3 400 F, cubase : 60 f, 520 STF 2 300, imprim. Staric 10 : 100 f, jeux (80 F), Dompuc. jeux PC, joy + cart) PC : 150 F et 1 C64 : 800 F. **Renaud URJUN, 68, avenue d'Iena, 75116 Paris. Tél. : 47.20.12.22.**

Vds Atari 800 XL + DE 50 jeux origin : 1 200 F table tactile : 200 F lecteur disquettes avec nbx JX : 2 000 F moniteur pers. Philips C. 1 800 F. **Serge GUTIERREZ, 18, chemin du Ruisseau Mirabeau, 13016 Marseille. Tél. : 91.69.28.02.**

Vds Atari ST The monit coul + souris + joy stick + NB jeux originaux + livre basic + utilitaire + selecteur de face + copieur + démo + revue etc. : 5 000 F. **Bernard KARABIN, 4, rue des Vallées, 45120 Cepoy. Tél. : 38.89.15.25.**

Vds Atari 520STE 12/02/90 + jeux état neuf 2 000 F. **Philippe MICKELER, Marolles, 49140 Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.99.46.**

Vds pour ST originaux (Twin World Phobia Gostuber II zanygoff, Hotshot) possédée d'autres news très bon prix. **Olivier DELPEC, 412, avenue de St-Gely 34980 St-Clement-Devivière. Tél. : 67.84.07.49 (après 18 h).**

Vds Atari 520 STF garantie jusqu'en avril 91 en Tbe + manettes + 150 Disks (tennis cup, Ivanhoe, émotion, senk...) avec emballages : 2 600 F. **Christophe ALBERTI, 4, allée de la chevalière, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.49.93.**

Vds Atari 520 STF + 1 joys + souris + multiface + 35 jeux (état neuf) prix 3 000 F. **Fabien GAZETTES, 42, route d'agde, 34450 Vias. Tél. 67.21.63.11 (après 20 h).**

Vds Atari 520 STF (DFNR) + souris + Péritelj + 80 Disks : 2 700 F + moni couleur : 3 600 F le tout tbe. **Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : 46.55.44.92.**

Vds Atari 520 STF (DFNR) + souris + Péritelj + 80 Disks : 2 700 F + moni couleur : 3 600 F le tout tbe. **Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : 46.55.44.92.**

Vds Atari 520 STF + lecteur externe + freeboot + protése clavier + tapis souris + disertor + 8 logiciels. Prix : 3 500 F. **Grégory DOUSSOT, 21 rue Jean-Savu, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.55.53.**

Vds originaux neufs sur ST : Kings Ouest I : 110 F, II : 120 F, III 130 F ou 300 F les 3. Echange et vends aussi nbx utilitaires et jeux. Envoyez listes. **Christophe SOMMET, 256, avenue Gabriel-Péri, 78360 Montesson. Tél. : 39.14.01.42.**

Vds Atari 520 STF DF + monit. SC 1224 + 2e lecteur DF + table spéciale + GFA 3.0 avec livres de prog. + jeux divers à débattre. (Urgent) **Gilles CARALI, 2, Avenue du Moulin, 77230 Mousseyle-Neuf. Tél. : 60.03.47.98.**

Stop ! Vds orig. (boite, notice) tennis cup : 120 F, Explora II : 80 F, et à 70 F : led storm, Skrull, Gauntlet 2 (STF I). Port gratuit pour Paris ! **Pierre Emmanuel ANGELOGLIOU, 100 Quai de la Rapée, 76012 Paris (à partir du 10 sept.). Tél. : 43.40.38.13.**

Vds original kick-off 150 F et player manager 200 F pour Atari 520 ST. **Thierry BAYLE, 21, rue Lisfranc, 42100 Saint-Etienne.**

Vd 520 ST DF NR + mon cou SC142S + 280 DK + JX + joy + docs + tapis 4 700 F (à debt) en espèces et sur Marseille seulement. **Paul PASQUIER, 15, Campagne l'évêque, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.75.08.**

Vds 520 STF + logiciels valeur totale environ 4 500 F vendu 2 500 F les livres + magazines Atari sont donnes-mat. Comme neuf. **Claude MOUILLEVOIS, 146, rue du Fbg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : 48.74.22.36.**

Vds 10 jeux originaux pour Atari ST entre 100 et 150 F : Falcon Sim City, Uns, sim city-uns-eltite-millennium carrier command - populou-redstom. **Gilles GHESQUIERE, 91, avenue Georges-Clemenceau, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.76.02.**

Vds pour Atari 520 ST disco scopie (éditeur de pistes et secteurs) vds aussi précieuses métal compilation de 4 jeux. Prix à débattre. **Guy HENSIENNE, 25, rue Victor-Hugo, 57380 Faulquemont. Tél. : 87.94.37.74.**

A saisir : 520 STF étendu 1 MO DF + 30 disquettes vierges + 3 originaux. 10 lettres ne fonctionnent pas. 1 100 F. **Didier JOULIA, 4, rue des Grives, 45730 Saint-Benoit-sur-Loire. Tél. : 38.35.78.43.**

Vds pour ST originaux : Sherman M4, OPE Thunderbolt, P47, after burner butcher hill, les justiciers (compil) à 50 % du neuf. **Nicolas, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.86.44.09.**

Stop ! vds 520 STF (ann 89) + 65 jeux (news) + souris + manette + manuel + revue le tout très peu servi et tbe, cédé à 2 650 F (sur Paris et Pas-de-Calais). **Jérôme RUCKEBUSCH, 533, rue des 4 vents, 62232 Annezin. Tél. : 21.68.55.78.**

Vds sélecteur de faces pour Atari ST DF ainsi que de nombreux jeux originaux (sélecteur 70) (jeux 100) ultima sur PC. **Didier OUVRE, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre.**

Vds 520 STE Tbe (ach 03/90) SS garantie + souris + joystick (navigateur 25 jeux dont news (escape fire 8B...)) achète 3 600 F vdu 3 000 F à débattre. **Anthony ROUGIER, 20, allée du Plateau, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.02.23.50.**

Vds Atari 1040 STF DF + souris + Péritelj + nombreux jeux (populous, kick off, strider...) + utilitaires (dessin, musique). Le tout 3 300 F t.b.e. **Franck PERRONET, 5 allée des Geais, 94420 Le-Plessis-Tréville. Tél. : 45.76.82.59.**

Vds Atari 520 STE (reste 9 mois de garantie) + joystick + 50 disks + souris + protection ordinateur + tapis souris : 2 500 F le tout. **Franck FALIGAN. Tél. : 39.85.73.64.**

Stop vds Atari 1040 STF + souris + jeux + joyst état impeccable et prix intéressant. **Laurent SCHAPIRA, Avenue de Wagram 75008 Paris. Tél. : 40.53.03.81 (après 18 h).**

Urgent cause mac vends 520 STF de 1989 + manettes + couleur + boîte RGT nbres D7 et origi + protutil + jeux peu servi état neuf 4 600 F à discuter. **Jean-Baptiste SIBUT, Le Grichard, 38240 Apprieu. Tél. : 76.65.18.11.**

Vds Atari : 1040 STF TBE + jeux + Basic + livres. Le tout 3 700 F. **Christophe LUDET, 9, rue des pyramides, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.44.05.**

Vds pour Atari ST originaux Tbe : microprose soccer 120 F, rocket rager 200 F, TV sports football 220 F. **Stéphane MARI, Bat BZ, 220, av. Ste-Marguerite, 06200 Nice. Tél. : 93.71.05.22.**

Vds Atari 2600 complètes + 3 jeux 800 F à débattre possibilité échan. contre console Séga + 3 jeux. **Yann LOHIER, 2, rue Fovet de Crémerville, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.64.28.25.**

Vds Atari 520 STE S/garantie + joys ticks + de nombreux jeux (blood money sherman M4, taunterbolt, after the war, great court, ghostbusters), 2 500 F. **Bruno GAUCHET 6, rue des Bons-Enfants, 93000 Bobigny. Tél. : 48.30.78.04.**

Vds AT 286 13 Mhz 1024 Ko de mémoire D. dur 2 oméga + 2 lect : 1.2 MG et 360 Ko 2 sorties série + joystick + carte VGA + écran HR monoteq + 84 T + 80287 / 500 F. **Pascal METZGER, 23, rue Camille-Flammarion, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.05.76.**

Vds originaux ST : 1943 ; double dragon : stos basic + pour IBM PC ; XT ; AT ; PS : Titan et falcon cherche pour Atari st : Full métal planet. **Stéphane BAIGUE, 69, rue Saint Fargeau, 75020 Paris. Tél. : 43.61.71.56.**

Vds pour 1040 ST l'unique prg de dessin aux superbes déformations : Prix initial : 600 F VDS à 400 F. **Nicolas Daligault, La Motte Landivy 53190 Fougerolles-du-Plessis. Tél. : 43.05.40.62 (10 h-22 h).**

Vds originaux sur Atari STF de 50 à 150 F (à débattre) : défendeur of the crown, king ouest 3, space ouest 1 et 2, populou, speedball, gunship, etc. **Frédéric GILLET, 9, rue des Gunards, 89430 Tainay. Tél. : 86.75.71.86.**

Vds Atari 520 STF DF avec nombreux logiciels et livres + émulateurs PC + sortie son (Jack) : 2 500 F. **Christian REY, 12, allée Albert-Thomas, 91300 Massy. Tél. : 69.20.46.02.**

Vds Atari 520 DF avec 1 Mega octet + souris + joye stick + 50 Disks bourrées de news (sim city, tea brak, extase) + lecteur extra plat 3 1/2 etc. : 3 900 F. **Gildas RAVELLE, 16, villa Duthy, 75014 Paris. Tél. : 45.41.37.17.**

Vds 1040 STF (4 mois) + freeboot + 1 manette + tapis + doubleur joyst + 50 Jx. **King wong, 12, rue du Bourg-l'Abbé, 75003 Paris. Tél. : 42.72.08.57.**

Vds Atari 520 ST DD nulle nom + moniteur couleur océanique + nbx disks le tout 3 800 F région de Caen écrire de préférence. **Pascal LE CONTE, Les Jardins, 14570 Clecy. Tél. : 31.69.24.43.**

Vds ou échange originaux Atari ST : highway patrol 2 : 80 F, xenomorph H : 70 F, persi an golf inferno : 60 F. **Thierry DUMAY, Cot la tuilerie, 38410 Grange. Tél. : 76.89.23.12.**

Vds Atari 520 STF + mon. couleur le tout pour 4500 F (urgent). **Emmanuel GUILLARD, 8, rue de l'avenir, 35310 Chavagne. Tél. : 99.64.21.04.**

Vends Atari 520 STF DF + souris + très nbx jeux et logiciels : le tout : 2 700 F + St replay 4 : 300 F. **Olivier DEJEAN, 7, rue des Rayes Vertes, 95610 Eragny-sur-oise. Tél. : 45.71.55.84. (Bureaux).**

Urgent : Vds 520 STE Tbe sous garantie souris + manette + jeux originaux + emballage d'origine 3 500 F. **Laurent PELLISSIER, 273, bd Chave, 13004 Marseille. Tél. : 41.85.58.06.**

Urgent ! VDS 520 Ste SS-Gart ave bajil Omikron + manette + manvels + logiciels ultra-reldents de musique, gestion, dessin, émulation etc... **Dimitri MERCHZE, 112, rue de roquette-la-jumelle, 93120 Aire-sur-la-Lys. Tél. : 21.38.17.38.**

Vds pour ST et STE originaux : Iron lord 120 F, Dragon Ninja version STE 100 F, Rambo II 80 F, Robocop 80 F. **Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération, D3 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.87.85.**

Vds lecteur 5p 1/4 conc pour Atari + 5 originaux 1 000 F, vds disquette or, 70 F au échange contre disquette vierge. **Christophe CUCCO, 61, rue Digue, 75019 Paris ou Appeville village de l'église 50000 Carentan. Tél. : 33.42.23.37. ou 40.34.45.48.**

Vds Atari 520 STF DF (fin 88) + 50 disq (jeux, utilitaires) + manuels dont livre GFA + sortie son (Jack) excellent état 2 500 F. **Christian REY, 12, allée Albert Thomas, 91300 Massy. Tél. : 69.20.46.02.**

Vds Atari 520 STF + joystick + 50 jeux parfait état : 3 000 F. **HAÏTRAN, 3, allée des Bleuets, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 34.19.74.50.**

Vds Atari STF + 100 Disks + souris + joyst + manuel 3 000 F TBE. **David NIETO, 26 rue des Vignes, 91330 Yerres. Tél. 69.48.03.97.**

Particulier vend Atari 1040 Ste en excellent état, 2 ans de garantie + moni. cou. + divers cable et logiciels. valeur : 10 000 F, cède : 5 000 F. **Rabah BOUROUF, 3074 Rési. des Bois du temple, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. 43.51.02.44.**

Vds 520 STF DF + mon. cou. + nbx jeux + 2 Joyst + 1 souris + 20 disks vierges + revues + livre : livre : 4 200 F (à débattre). **Jean-Baptiste JACQUET, 38, avenue du lac, 78121 Crespières. Tél. : 30.54.34.65.**

Vous possédez un Atari STF sortir le son de votre micro sur votre chaîne stéréo : vds adapt. STF-chaîne stéréo ou autre sortie audio 150 F. **Olivier CELIERIER, 43, route de Neuzieu, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.41.71.**

Vds originaux Last Duel, Robocop, Forgotten, Worlds Bio Challenge 150 chacun ou 500 F les 4 urgent cherche contacts sur STF/E. **Cedric Le GROUX, 47, La Chataignerai, 53810 changé. Tél. : 43.53.48.53.**

Atari triad 3 neuf bloody money + speed bal + rocket ranger 190 F space harrier 2 150 F original. **Richard COLIN, 98, bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.87.71.**

Vds R-Type TBE jamais servi (ST) cause pas compatible avec ST. **Armand TISSEROT, 7, av. de l'Essonne, 91190 Ris Orangis. Tél. : 69.43.48.50.**

Vds 520 STF double face acheter 89 TBE + beaucoup de jeux + 3 joy + souris : 1 500 F (urgent !) **Vincent GAUDRY, 3, rue Henri-Rabourdin, 78140 Vélizy. Tél. : 34.65.97.95.**

Vds originaux pour Atari ST/STF, Vigilante, Barberia, Blueberry, Spectrum 512 etc. Prix à débattre. **Denis GASQUET, Le Grand-Bonnefont, 87590 Saint-Just-le-Martel. Tél. : 55.30.23.02.**

Vds 520 STE garantie 2 ans + moniteur coul. + 1 joy + freeboot + originaux + nbx disk valeur réelle : 7 500 F. Le tout à 5 000 F. **Pascal PRUDENT, 3, allée Edouard-Branly, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.05.24.73.**

Vend 520 STF, 1 Mega + meuble, et joysticks + télé 36 cm cou + tapis + housse + phaser + boîtes + Nbs disks + doc + mag + Cable souris neuf (6 000 F) à débattre. **Patrick. Tél. : 39.95.31.08.**

Vds pour Atari 43 neuf 5PI/4 + 20 disks (cordons et alimentation fournis) permet la comptabilité IBM/PC achète 2 000 F vendu 1 100 F. **Frédéric DUMOULIN, 8, rue Berthereau, 77120 Coulmouliers. Tél. : 64.65.07.40.**

VDS Disco scopie version 3.0 (original bien sur) pour 300 F seulement, pour Atari ST STF et STE. **Camille DRU, Le Grand Moulin, 87160 Les-Grands-Chezeaux. Tél. : 55.76.75.67.**

Vds Atari 520 STF + 2 cables rallonges joystick + jeux 2 500 F vds originaux Amiga 500 : explor 150 dragons breath 200. **Loic CHARPENTIER, 27, av. du Général-de-Gaulle, Bt E12, 77210 Avon. Tél. : 60.72.24.49.**

Vds Atari 520 STF + nbx jeux + joystick : 2 000 F lecteur Cumana DF : 500 F échange nbx jeux originaux st contre design 3D. **Patrice MELO, 10, allée du Plateau-des-Glières, 91210 Draveil. Tél. : 69.42.09.32.**

Vds pour ST originaux : inox aventure + beach volley + microprose soccer + rock star le tout : 550 F ou 150 F chaque. **Antoine GASNAULT, 6, rue d'Échichens, 44690 St-Fiacre-sur-Maine. Tél. : 40.54.81.32 (après 19 h).**

Vds Atari 520 STF sous garantie 10 mois DF et NVLE ROM 2 400 F. **Christophe ERRARD, 1, résidence des Champs, 80000 Amiens. Tél. : 22.43.57.86.**

Atari 130XE + Lec/K7 + 1 car + Joy : 700 F + oric Atmds + 20 jeux K7 : 500 F + écran Commodor (modul 1701 53 cm) : 1 100 F Bon état. **Tania HACHLA, 73, rue Curial, Bat C, 75019 Paris. Tél. : 40.34.55.09 (après 20 h).**

Vds Atari 520 ST TBE + nbx jeux (Defender of the Crown, Rocket Ranger, Turbo Cup) et utilitaires + souris le tout 2 500 F. **Olivier GACHET, 46, route Feydit, 33160 St-Médard-en-Jalles 33160. Tél. : 56.05.85.18 (après 17 h).**

Vds Atari 520 STF (juin 89) + moniteur couleur + souris pour 3 500 F vds également originaux 80 F pièce. **Arnaud BETRANCOURT, 1, avenue de Noyon, 62670 Mazingarbe. Tél. : 21.72.10.53 (après 19 h).**
Urgent ! Vds Atari 520 STF gonflé 1 MO + 30 disquettes + jeux. Le tout 2 600 F. **Cyril LAMBIN, 29, Village-du-Chateau, 33320 Le Taillan Medoc. Tél. : 56.95.34.89.**

Vds Atari 520 STF + joystick + jeux + pradegas, Paintwork, stword plus (traitement de texte) + kit de téléchargement minitel. Prix 3 000 F. **Véronique MARCHAND, 3, rue Girardot, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.62.54.32.**

Vds pour Atari 520 STE/ MEGA stos sprites 600 150 F et spack éditeur de boîte 350 F T.B. état ou le tout 4 500 F notice et demos jointes. **Sandro MAZZA, La Frégate, allée des Pins 13009 Marseille. Tél. : 91.41.26.61.**

Pour Atari ST vendés jeux originaux (état parfait, doc et emballage) : Captain Blood, Foht, InterPhase, Midwinter, les Voyageurs du Temps, 100 F/jeu. **Yves SOUSSAN, 22, rue Balard, appartement 405, 75015 Paris.**

Vds Atari 520 STF + souris + joysticks + nombreux jeux originaux Kick Off + Extra Time + Italy 90 + Great Court etc. Prix 2 500 F. **Pascal LBRIEZ, 2 allée Paul-Painlevé, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.93.24.13.**

Vds multiface ST neuf : 400 F + ST replay 4.0 : 400 F + disques 3 1/2 4,50 F pièce : stock de 300 disques environ (baisse si grosse CDE). **Jerome LEBLANC, 8, rue Albert-Camus, 38320 Eybens. Tél. : 76.25.08.74.**

Vds pour ST nbx jeux role, action : Phantaisie I, II, III, Qwestron I, II, Bard's Tale, Bloodwych, B data, Chaos Strike Back, Dracken... Originaux à 99 F. **Patrick UCLES, 1, rue de Hainaut, 78570 Andresy. Tél. 74.64.59.**

Vds originaux pour St : maths-54 100 F. Captain Blood 50 F GFA Basic 3.0 350 F région parisienne uniquement. **Eric MICHEL, 8, rue du général de Gaulle, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.26.54.**

Vds Atari 520 STF + joystick neuf + manuel + quelques jeux originaux + souris le tout en bon état 2 560 F (à débattre). **Michaël BELLAÏCHE, 16 rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : 40.36.67.78.**

Vds Atari 520 STF (SF) + moniteur couleur SCI 224 + lecteur SF 314 (DF) + joy + 7 jeux originaux (Opération Wolf, Space Harrier) + freeboot etc : 5 500 F. **Ba-Cuong PHAM, 6, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. 48.34.20.19.**

Vds originaux pour Atari ST : chesse HQ : 120 F. Skyfox II 90 F. Seuck 210 F-Stos basic 220 F. Recherche chargeur auto. imp. epton LX. **Alain MARTINET, 15, allée du Colonel-Rivière, 94260 Fresnes. Tél. : 46.61.08.09.**

Vds classeur pour exploiter votre Atari STF livres pour CBM 64. **Axel FOUJY, 22, rue Dohis, 94300 Vincennes. Tél. : 43.96.16.56.**

Vds originaux : Shinobi, Sir Fred Anglais débutants 6° 5° et beaucoup d'autres encore (de 50 à 200 F). Demander liste. Pour Atari 520 STF. **Antoine RIMBAULT, 6, square Monge, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.40.92.**

Vds jeux originaux pour Atari STE, avec Doc. : Opération Jupiter et Guid of Thieves : 120 F, chacun, sélecteur de face externe. Très pratique : 70 F. **Bruno BERNARDINI, 12, parc Sainte-Claire 83400 Hyères. Tél. : 94.65.64.14.**

Vds pour Atari 520 STE comme Kick-Off, Bat, Silmaris, Street Fight, Enduro, R. Crazy Cars, etc. **Sébastien CHAUVET, 65, rue Maurice-Ripoche, 75014 PARIS. Tél. : 45.42.99.93.**

Vds Atari 1040 ST + mon. mono + lecteur 5"25 + imprimante 500 disc env. + ST replay et divers etc. 8 000 F à débattre. **Alex BARODINE, 25 bis, Fg-Madeleine, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.68.52.**

Vds nombreux jeux pour ST avec boîtes et doc. : Indy Ave ; Maniac Mansion ; Speed Ball ; Micropose Soccer ; Maupiti Island 100 F ou 120 F. **Eric VARIN, allée Monthony, desserte nord, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.27.23.34.**

Vds pour ST jeux originaux : Drakken Midwinter, Load, Runner, Indiana Jones Adventure, Basic GFA, Rainbow Island, Maths 54 éduc. primaire. Prix bas. **Benjamin BEJAUM, 16, rue du Fossé Lézard, 95190 Fontenay-en-Paris. Tél. : 34.71.13.25.**

Vds originaux sur ST-Ivanhoe, Load, Runner, Ninja, Spirit, Twin, Word - Double Dragon II, Black Tiger - Strider - Wild Street, 120 F chaque. **Pierrick JAUNATRE, 95, rue Emilien-Mailland, 44150 Ancenis.**

Vds Dom-Pubs pour Atari ST/STE. Envoyez 1 timbre contre grosse liste. Choix important et Prix intéressant. **Serge WENDLING, impasse des Oliviers, 30190 Sauzet.**

Vds Atari 520 STF + moniteur mono SM125 + 2 Joystick + 110 log. + boîte de rangement. 3 000 F. Imprimante Star NL10 1 000 F. **Olivier BRUNET, 5, allée Toulouse-Lautrec, 77270 Villeparisis. Tél. : 64.27.42.27.**

Vds originaux sur ST : Bat, Falcon, Full + Metal - Planet, Populus, Voyager, Barbarian II, Double Dragon, de 60 à 120 F et échange jeu. **Geoffroy PQUET, 104, rue de la Résistance, 94320 Thiais. Tél. : 48.53.37.85.**

Vds Atari 520 STE Double Face + souris + jeux + utilitaires + revues + Péritel. Encore sous garantie (jusq. Janv. 91) TBE. Urgent. **Marin CAZÉ-NAVÉ, 11, rue Ernest-Renan, 75015 PARIS. Tél. : 43.06.41.88.**

Vds 520 STF + digitaliser sonore + pistolet optique + trackball + Joystick + câble midi + TV couleur + logiciels originaux : 3 900 F. **Vincent DHEYRE, 43, avenue Evariste-de-Parry, 95250 Beauchamp. Tél. : 39.60.45.15.**

Vds jeux pour Atari ST et STE liste sur demande. Prix intéressant. Contact assuré. **Stéphane MEINTZER, 7, rue Fabert, 57250 Moyevre-Grande. Tél. : 87.58.65.37.**

Vds jeux pour Atari 520 STF (Pin Ball, Magic, Tennis Cup, Full Metal, Planete...) Recherche imprimante pour Atari, région nord Pas-de-Calais. **Laurent BEAUCHAMP, 81, rue d'Hennuin, 62370 Audruicq.**

Vds originaux ST/STE Triad Vol1 Drakkhenn (100 F) Les vainqueurs (80 F) + 20 F de frais de port. **Thierry BOURRET, 11, allée Basses Barolles, 69230 St-Genis-Laval. Tél. : 72.39.97.27.**

Pour St sélecteur de face (sans soudure) 70 F, cordon Minitel, Free-Boot, cordon multisyncro, Nec 2A moniteur multisyncro peu servi. Prix : 5 000 F. **Michel Squinabol, 184, chemin des Granges, 74400 Les Bossons.**

Vds jeux originaux pour ST (Barbarian 2, Indy, Av., Dragon Ninja, Double Dragon 2, Batman, OK + Targan, Phoenix, etc...) entre 80 F et 180 F, l'un. **Robin ou Samuel DANGER, 37, square des Moulineaux, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.09.19.91 (après 18 h).**

Vds jeux sur 520 ST (surtout Old) 10 F + 1 disk ou 20 F (jeux de 1 disk), 10 F + 2 disques ou 30 F (jeux de 2 disques). **Dominique ALVES, 6, rue C Cité St-Léonard, 59163 Condé-sur-L'Escaut.**

Vds Atari 520 ST avec 1 MEGA de RAM + SC 1224 + SM 125 + 2° drive 35 + switcher + Free Boot + disques : 6 000 F. Ou échange contre Amiga 500 + A 1084 + 2e drive. **Pascal, Sarcelles 95200. Tél. : 34.19.39.48.**

A Vendre Atari 1040 ST + Phaser + nombreux jeux + Joystick + originaux + autres... Prix : 7 200 F. Vendu : 4 000 F ou 4 500 F. Dépêchez-vous ! Ça part vite ! **Vincent DUPONT, 28 bis, rue de L'Éaubonne, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.09.13.**

Vds originaux 5VR ST à 60 F. **Ludovic. Tél. : 35.67.21.72.**

Vds ou échange sur ST Ghostbusters 2, Double Dragon 2, Microprose Soccer (originaux), cherche Amiga 500 à moins de 1 800 F. **Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix.**

Vds, éch. jeux sur Atari ST. Envoyer. Vds synthsé Yamaha DX 100 + K750 NS + logiciels Midi + câbles + docs, le tout 1 790 F. Cadeau au premier ! **Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Luisant. Tél. : 97.34.66.95.**

STF Affaires. Vds, éch. logiciels (Beach Volley, Kick-Off, P47...) Vds aussi logiciels pour 800XL en disk bas prix. **Willy Blain, 93, rue de la République, 02500 Hirson.**

Vds pour Atari ST : Skyblaster, Double Dragon, After Burner, Barbarian II, Batman the Caped Crusader, 100 F 1 et 102 programmes ST Basic 100 F. **Laurent PEDRO, 113, St-Trinide, impasse, lot Capelain. Tél. : 94.88.07.29.**

Vds Atari 520 ST + 1 500 F de matériel : 2 700 F ; console SEGA + 6 jeux (Shinobi...) : 900 F ; Atari 800 XL + Drive 1050 + 60 org. : 900 F. **Pierre SECRET, 21, rue Marc-Sangnier, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 60.26.80.48 (après 18 h 30).**

Atari STE sous garantie + moniteur couleur + Joystick + logiciels (GFA, Degas, Elite, Aegis, Animator, Midi, Maze, Falcon, 1943, Crazy Cars II). **Stéphane BRUNET, 1, allée François-Brousais, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.54.53.68.**

Vds Atari 520 STF (bon état) + souris + nrbx jeux (Chaos Strike, Back, Speed Ball, Kick off 2, etc.)

boîte de rangement. Prix à débattre. **Renaud COLONAR, 12, impasse de Bellevue, 95450 Serraincourt. Tél. : 34.75.48.51.**

Vds jeux originaux pour Atari ST : Holstages 40 F, Chambers of Shaolin, After the War, Heavy Metal, Flight Command, Bat man the Movie, Interphases... etc. **Robert ACIN, 27, rue Armand-Carrel, 75019 PARIS. Tél. : 42.01.86.09.**

Vds Atari 520 STF + moniteur SC1425 + 2 Joysticks + 20 jeux + utilitaires + tapis souris + bureau pro garantie 3 mois 5 000 F. **Pascal BAUDRY, 10, rue Gambetta, 95300 Pontoise. Tél. : 34.43.10.71.**

Vds originaux Atari : Les voyageurs du Temps + solutions et sauvegarde 150 F et Drakkhenn 120 F à débattre, le tout avec notice. **Mikael QUEMENER, 63, rue Jules-Ferry, 22000 St Brieuç. Tél. : 96.94.74.31 W.E.**

Vds 1040 STF + mon. coul. LSC1224 + nombreux jeux + notices + utilitaires (dessin, musique, Basic) + Démost. + revues. TBE. Achetées 89 8 000 F. Cédé 6 000 F à débattre. **Corentin MAIGNIEN, 43, rue Normande, 91160 Ballainvilliers. Tél. : 64.48.81.48.**

Vds Atari 520 STF (nvilles roms) + 220 jeux + utilitaires + tapis + revues + Speed King Auto + Free Boot 4 000 F (à débattre). ou + moniteur 5 000 F. **Francisco MATIAS, 12, place du Commerce, 75015 Paris. Tél. : 42.50.70.36.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + GFA Basic + Compil GFA + Digitil Son + 2 livres + jeux. Valeur : 5 500 F. Vendu : 3 200 F. **Fabien LENORMAND, 16, bd de la Liberté, 92320 Châtillon. Tél. : 47.46.10.79.**

Vds cassettes Atari XL/XE à bas prix. Liste sur demande. **Vincent CROCHET, 24, allée des Irlandais, 91300 Massy. Tél. : 60.11.69.91.**

Vds Atari 520 ST + imprimante Star LC 10 couleur + moniteur couleur + 120 disques + Joystick + plein de jeux + 350 feuilles. Valeur : 10 000 F. Vendu : 6 600 F. **Stéphane CHOUKROUM, 16, avenue Léon-Blum, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.78.95.93.**

Vds sur ST jeux originaux en TBE, à 120 F, l'un : Bat, Maupiti, Rock Star, Populus, Falcon, Bomber, Sherman, midwinter, Rocket Ravger... **Philippe RIZK, 140, route de La Reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48.25.37.64.**

Vds Atari 520 STE, encore sous garantie, 2 manettes, souris, Basic, nrbx jeux (Strider, Tennis Cup, RVF Honda...) boîte de rangement, 80 disques. 3 000 F. **Olivier LACROIX, Verrines-sous-Celles, 79370 Celles-sous-Belle. Tél. : 49.79.71.02.**

Vds Atari VCS 2600 + 3 jeux (Pole Position, Midnight Magic - Battle Zone) état neuf. Prix : 250 F. Urgent ! **Jean-François SEGUIER, 67, chemin Lapujade, 31200 Toulouse. Tél. : 61.48.96.67.**

Vds Atari 520 STF 2 400 F + lecteur externe DF 500 F + 80 jeux, utilitaires, 40 livres, 900 F. Valeur neuf : 1 500 F. Vendu : 3 800 F, le tout. **Jacques GRELINEAUD, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.83.53.83.**

Vds 1 Portfolio Atari état neuf + 1 Bee Card 320 KO 1 900 F. **Laurent BERGERUC, 4, allée Pigne-Netche, 33610 Cestas. Tél. : 56.21.80.72.**

Vds 1040 STF avec sa souris + 50 disques et de nombreuses revues pour seulement 3 200 F. Garantie jusq. en décembre 90. Très urgent ! **Michaël GUEZ, 14, rue du Rucher, 75008 Paris. Tél. : 42.93.35.49.**

Vds Console Atari Lynx Portative complète (alimentation-câble - 4 jeux) neuve + facture. Prix : 1 500 F, en cadeau le logiciel Electrocop. **Laurent SEBAN, 1, rue Firmin Gemier, 75018 PARIS ou 57E, Régiment d'artillerie BP89 57234 Bitche Cdx.**

Vds moniteur couleur Atari SC 1425, 2 200 F, état neuf + jeux originaux. Heroes of the Lance et Lombard Rally 150 F l'un. **Anthony RIBOT, 15, rue Biroteau, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.10.94.**

Vds 520 STF DF. Bon état. + souris + câbles + 2 Joysticks + livre GFA + très nrbx originaux (Populus, Barbarian 2, Kick off...) Prix : 2 400 F. **David LE CORFEC, 57, avenue Claude-Jean-Romain, 94710 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.16.48.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur SC1425 + Joystick + utilitaires + housses + revues. Prix : 3 600 F. **Romain OTTOGALLI, 12, allée des Amandiers, Le-bois-des-Fraches, 94150 La Queue-en-Brie. Tél. : 45.76.96.32.**

Vds pour Atari ST : Dragon Ninja, 100 F, Grand Prix 500 cc : 50 F, et Forgotten Worlds : 90 F ou bien le tout pour 200 F, avec boîtes et notices. **Xavier**

GUILLIEN, 84, avenue Fragonard, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.54.

Vds Atari 520 STF (SF) + GFA Basic 3.0 + STOS + jeux (Falcon, Cabs...) + 2 livres + ST mags. Prix : 2 500 F (à débattre). **Pascal JEANNEROT, 19, rue du Drac, 38000 Grenoble. Tél. : 76.96.52.40.**

Vds pour Atari, 1943 Out Run pour 100 F l'un et Forgotten Worlds, Gauntlet 2, Street Fighter pour 170 F, l'un + 520 STF double face + Joystick + jeux + souris. **Stéphane VIDEAU, 75C, avenue de la Libération, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.60.34.**

520 STF + m. couleur + souris + Péritel + 10 jeux (au choix). Garantie 2 mois + manette. Prix : 3 600 F. **Jérôme PINARD, 32, allée du Dessus-du-Four, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.05.51.93.**

Vds ou éch. originaux pour Atari ST : Heroes of the Lance 180 F, European Dream 180 F ; American Dreams 180 F ; Shinobi 100 F ; California Games 100 F (TBE). **Fabien FILLIETTE, 16, rue Vedrines, 29200 Brest. Tél. : 98.05.42.14.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + souris + manette + 20 log., le tout 4 500 F à débattre. **Emmanuel TAVERNIER, 28, allée des Oeillots, 62138 HAISNES. Tél. : 21.25.08.99.**

Vds ST jeux originaux, MG.T. 100 F avec boîtes, Final Assault 100 F, Mach 3 100 F, Mayday Squad 100 F. **Dominique DUTRONC, 1, rue Hemingway, 78370 Plaisir. Tél. : 30.54.05.10 après 18 h.**

DF, échange jeux sur Atari 600-800 XL. Cherche DF bons jeux comme (Hulk, Flight Simulator II, etc.) (sur K7 uniquement). Achats drive 1050 500 F. **Vincent CROCHET, 24, allée des Invalides, 91300 Massy. Tél. : 39.79.23.18 ou 60.11.63.81.**

Vds lot exceptionnel jeux ST originaux 375 F soit 75 F le jeu ! Tennis Cup + Italy 90 + Ges Fam II + Maxi Bourse + Roman Policier. **Lionel RIGAUD, 11, rue Marlyse-Bastid, 78300 Poissy. Tél. : 39.65.05.26.**

Vds Atari 520 ST + 35 jeux 2 500 F sur Marseille. **Yves SLAES, 25, rue des Amoureux, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.16.72.**

Vds pour 520 ST : Data Mat 150 F, Calcomat 200 F, Textomat 150 F, Emulcom 400 F, Bекertect 2 450 F, Time Scanner 100 F, Silent Service 80 F, Bard Tale 100 F. **Jean-François GUITARD, 12, rue des Vases, 31000 Toulouse.**

Vds Atari 1040 ST + livres + nrbx jeux et disques + utilitaires + Péritel 4 000 F + imprimante Star NL10 + câble 1 300 F ou le tout 5 000 F. **Laurent LIGARON, 6A, rue des Fontaines, 93230 Roainville. Tél. : 48.43.05.95.**

Atari 520 STE + moniteur couleur + jeux + Joystick + livres + souris. Prix 4 000 F. Valeur 7 500 F. Démó + livraison assurée par Paris, Banlieue. **Olivier ROQUESSALANE, 33, rue Jules-Ferry, appt 199, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.55.90.**

Vds pas trop cher jeux pour ST 520, 1040 STF, des news, des oldies, plein de trucs super. Liste sur demande. Rapide et sérieux. **Bruno DUGAS, L'Arcole, L'Empereur, 20000 Ajaccio (Corse du Sud).**

Vds Atari 1040 STF muni d'une free boot et 10 nouveautés (Space Ace, F29, Colorado, Drakken), le tout 3 400 F (ordinateur à gée 1 an). **Jean-Baptiste BACHERON, 122, bd Charles-de-Gaulle, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.21.97.86.**

Vds Atari 520 STF DF DD M.ROM et ou moniteur couleur Atari SC1425, TBE, avec 45 jeux, complet + TTX, logiciels dessin + langages... **Yann RACONNAT LE GOFF, 8, avenue Notre-Dame-de-Bon-Voyage, 06190 R.C.M. Tél. : 93.28.94.41.**

Vds 520 ST étendu à 1MO + 50 disques + 2 manettes + souris + free boot + livres + rallonges, Joysticks (lecteur DF). TBE. Prix : 3 500 F. (Urgent). **Frederic LANGLAIS, 16, rue François-Mansard, 92350 Plessis Robinson. Tél. : 46.30.02.56.**

Atari ST. Vds ou échange jeux originaux + Vds Joystick neuf + revue Tilt anciens n.° J-F TEIGNY, 241, avenue des Grands-Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.

Vds originaux sur ST 110 F l'un : Manchester United, F16 Pilot, Lombard Rally, Tennis Cup, Stos créateur de jeux, Stos maestro plus, ST replay 4. **Stéphane CHAUVIN, 25, rue de Mareil, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.03.64.**

Vds 520 STE + SC 1425 + tapis + 2 Joystick + boîte de rangement + 10 discs vierges + 14 jeux originaux dont Xenon 2 - P47, Pinball, Magic... Valeur : 8 150 F. Cédé 6 450 F. **Patrick TANARI, 1,**

PETITES ANNONCES

rue Derahon, Noidans-le-Vesoul. Tél. : 84.76.62.23.

Affaire 1 Atari 520 STF DF Péritel : 2 800 F en plus souris Anko (2 mois) + originaux (Drakhen + V. du Temps + BloodWych). TBE. (Yvelines) **Stéphane BERNARD, 391, avenue Frédéric-Charlier, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.97.77.**

Vds Atari 520 STF avec monit. coule. Philips et souris + Joystick + nbrx jeux + disquettes vierges + garantie encore 6 mois. Prix : 5 000 F. **Nicolas LORENTE, rue du Pont-Saint, Paul-les-Fonts 30330 Connaux. Tél. : 66.82.02.11.**

Vds Atari 520 STF avec mon. coul. Philips et souris. Prix : 3 000 F. **Vincent CHAMPAGNAC, 40, rue Berthelot, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.43.16.**

Vds sur Atari : lecteur externe, double face 500 F + originaux de Dungeon Master : 120 F + Ultima 4 : 120 F + Dragon Breath : 150 F. **Rémi COURTOIS, 23, rue de la Liberté, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.20.27.**

Vds ou échange jeux originaux sur ST + News + Free Boot + Hardcopier + émulateur PC, Teenage Queen Out, Run, Falcon, etc. **Patrick LHEUREUX, 9-21, allée des Colombiers, 59650 Ville-neuve d'Ascq. Tél. : 20.47.40.33.**

Vds 520 STF DF + SC 1224 + Free Boot + 2 Joystick + 2 rallonges Joystick + revues + 70 disks = 4 900 F. **Alain CHALEUMSINH, 2, allée des Pâtres, 17500 Chelles. Tél. : 60.20.44.57 [après 20 h].**

Vds Atari 520 ST + 2 Joystick + souris + 23 jeux ou utilitaires + 12 disq. vierges + livres. 3 200 F à débattre. **François-Xavier PUIG, 20, clos du Moulin, 54180 Houdemont. Tél. : 83.54.54.53.**

Vds Atari 520 STE + disq. vierge + souris, le tout pour 3 000 F (région parisienne + logiciels 3D formes humaines + Cyberpaint, Studio etc). **Stéphane GROSERRIN, 10, rue Danrémont, 75018 PARIS. Tél. : 46.06.16.54.**

Vds jeux originaux sur Atari XL-XE, possède Arkanoid, Archon, Dralonus, Smash hits II, Super Zaxxon, etc. env. 50 F, la K7 ou 100 F cartouche. **Jérôme BARBECOT, 10, place Saint-Benoît, 63110 Beaumont. Tél. : 73.27.23.50.**

Vds 800 XL Atari + 65 disks + boîte de rangement + 2 Joysticks + drive 1050 cause achat STE, le tout 1 200 F. Salut et merci. **Eric DURAND, 2, résidence Jean-Bouin, 95100 Taverny. Tél. : 30.40.86.32 [après 17 h].**

Vds Atari 1040 STF + jeux + Joysticks + souris + manuels + Péritel + tapis, le tout 4 000 F à débattre. Dépêchez-vous ! C'est urgent ! **Nicolas MOUCHET, 99, avenue du Maine, 75014 PARIS-RI. Tél. : 43.22.40.24.**

Vds pour ST : Iron Lord, Drakhen, Space Harrier 2, La Quête de l'Oiseau du Temps, Super Hang On : 150 F, l'un et GFA Artist 200 F. **Jean-Pierre LAVIE, 4, rue des Bains, CPC 64290 Gan. Tél. : 59.21.53.76 [après 18 h].**

Vds Atari 520 STF DF + lecteur externe + monit. lecteur coule. + GFA 3.0 + boîte de rangement + logiciels + livres prog. GFA à débattre. **Gilles CARALI, 2, avenue du Moulin, 77230 Moussy-le-neuf. Tél. : 60.03.47.98 [après 18 h 30].**

Vds lecteur cassette pour Atari 800 XL + cassettes jeux. Prix : 500 F. **Eric PANTALEON, Cité Le Clos, Bt 4, La Rose, 13013 Marseille.**

Vds jeux originaux ST : Great Courts, Xenon 2, Populous, Rainbow Islands, Hard Driving, Midwinter Explora 2, Bio Challenge, Robocop, Sweek, X-Out. **Cyrille JOFFRE, 7, rue Camille-Corot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.52.00.**

Vds sélecteur de faces pour ST 70 F. Port compris. Vds Ultima IV pour 2 c. Vds Ultima 5 et PC et 2 c. 100 F, chacun + Armada + Double Dragon 2. **Didier OUVRE, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre.**

Vds Atari + monit. coule. + souris + nbrx jeux : Galdregoo Domain, jeux d'échec etc. Prix : 4 000 F. **Olivier DUFETRE, 88, rue Camelinat, 93270 Sevran. Tél. : 43.63.86.95.**

Vds jeux pour Atari 520 ST, Iron Lord 160 F, Spiderman et Captain America, 140 F. **Laurent GALLIMELLI, Chemin sous les Vignes, 38540 GREMAY. Tél. : 78.40.87.32.**

AMIGA

Vds Blat money (original) 80 F sur Amiga + vds 23 livres d'aventure dont vous êtes le héros, 15 F l'un, ou le tout 300 F (val. réelle 600 F). **Joëlle RAMADAMI, 4, lot. Les Chênes, route de Frossay, 44320 Saint-Père-en-Retz. Tél. : 40.21.77.98.**

Vds C64 + monit. monochrome + lect. K7 + 30 jeux et util. 1 000 F seulement. **Philippe FER-**

RUCCI, 17, rue Wilson, 69150 Decimes. Tél. : 78.49.66.22 après 17 h.

A 2000 + 1084 + 2e lect. interne + orig. + imprim. Nec P7 + coule. + util. prof. + jeux + autre matos. Attends prop. **Jean Charles. Tél. : 48.29.13.49 après 18 h** ou mess. répondre.

Vds C128 + drive 1541 + lect. K7 + imprim. MPS 801 + power cartridge + adapt. Péritel TV + 200 disks + livres. le tout 2 800 F. **Pascal IGNACHETTI, 10, chemin des Aires, 82230 Bornes-les-Mimosas. Tél. : 94.71.21.71.**

Vds C128 + lect. + boîte de rangement + nbrx jeux. Le tout 1 500 F. **Christophe BOCKET, 46, rue Jan-Masaryk, 69240 Dunkerque. Tél. : 28.20.32.26.**

Vds Commodore C128, monit. 1901, 1541, light pen, C2NB, jeux sur diques et K7 orig. Vendu en lot ou au détail. **Thierry PUGET, 21, rue Albanie-Regout, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.43.98 après 18 h.**

Vds C64 + mon. coul. + lect. 1541 + trs nbrx jeux + boîtes rangt : 1 250 F. N'hésitez pas à écrire pour dem. plus amples infos. **Gregory VUILLEMIN, 64, rue Portalis, 83330 Le Beausset.**

Vds pour C64 : 1541 + Péritel + 180 disks + boîtes de rangt. + orig. Le tout 1 100 F. **Bruno PROVOST, 1, rue des Bourettes, 78440 Procheville. Tél. : 34.79.81.04.**

Vds Amiga 500 + monit. coule. 4 500 F. Si absent laissez cordonnées SVP. **Pascal. Tél. : 64.68.20.39.**

Vds jeux sur C64 disks à des prix super. Possède nbr. news. Origin. sur C64 K7 de 40 à 50 F. Poss. éch. sur disq. **Jean-Yves CALAIS, 40, rue de l'École-Maternelle, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.42.21.**

Vds Amiga 500 + manette + jeux orig. Garantie 22 mois + livre. Prix : 3 800 F + Péritel. **Maurad KARA, 2, allée Pablo-Neruda, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.90.08.**

Vds Commodore 128 + lecteur K7 + 80 jeux + 1 manette + revues. Le tout 1 000 F. **Laurent GRENOUILLET, 3, allée des Vergers, 57111 Amanvillers. Tél. : 87.53.42.96.**

Vds lect. disq. C64 + nbrx jeux (entre autres : Pool of Lactance, Curse of the..., Exploding Fist, After Burner, etc.). Prix : 1 200 F. **Xavier PEETERS, 38190 Brignoud. Tél. : 76.08.90.72.**

Vds originaux Amiga 100 F : Foft, Populous, Dragon's Breath, Bloodwych Precious Metal, Voyager, 688 Attack Sub, F18, Terrorpods. 150 F : Midwinter. **Patrick MONLOUIS, 25, bd Félix-Faure, 86100 Châtelleraut. Tél. : 49.23.31.34.**

Vds A500 + ext. 1 Mo + imprim. coul. + livres + jeux + utilitaires. Vds C64 + drive 1541 + cartouches + digitaliseur sons. Prix à débattre. **Laurent GUY, 3-5, rue des Capucins, 69001 Lyon. Tél. : 72.00.83.96.**

Vds pour A500 : Italy 90, Maniac Mansion, Pirate, Star Blade, Klax, Ivanhoe, Xenon Omorph, Powerboat, Ninja Warrior, Pipe Mania, Comboracer, Knight Kristalin. **Sébastien BRICSCHU, 9, rue Adélaïde-Lahaye, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.84.42.97.**

Vds Amiga 500 ext. horf. drive ext. imprimante coul. LC10 + divers accessoires + livres originaux et 350 disks. le tout 10 000 F. Sous garantie. **M. et Mme Pascal BOURDELLE, 16, rue d'Istanbul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.81.77.36.**

Vds jeux orig. Amiga : Iron Lord Rockstar TV Sport Football Lancaster, Robocop, Kick Off Cabal Stunt Car Twinlord, etc. Pris 80 F pièce. **Claude OLLIVIER, La Grande-Plaine, bât. A3, bd des Amaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds Amia 500 + 2 joysticks + nbrx jeux. garantie jusqu'en fév. 92, pour seulement 3 200 F. (Région parisienne si poss.). **Adrien BOUSELMA, 67, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.38.30.57.**

Vds Amiga 500 + ext. 512K + joys. + Péritel + souris + jeux. Le tout 3 600 F. **Alain BLANC, 24, rue Loubet, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.35.11.46.**

Vds Amiga 500 (3.90) + fact. + gar. + ext. A501 + mon. coul. + 100 disks + 2 joys + doc. Sacréfié 5 000 F. Vds jeux Nex Sega 16B + CD + jeu Néo Géo DEM. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds Amiga 500 + 8 jeux (Blatman, Rainbow Islands, R-Type, etc.) + disks vierges + util. + boîtier + 2 joyst. le tout TBE (han. 90). prix : 4 000 F (à déb.). **Loïc CARRÉ, 25, rue Iboùé, 92130 Issy-les-Moulineux. Tél. : 46.42.81.57.**

Vds jeux ba prix sur Amiga 500 + console Sega + 6 jeux. Neuve fin 89 : 800 F. Vds Perfect Sound + Aegis II : 300 F. **GRETZKY. Tél. : 79.61.16.34 après 18 h.**

Vds C64 + 1541 + monit. coul. + jeux + 2 manettes + manuel. Prix : 2 000 F. Achats : Atari STE ou STF DT. De 1 500 F à 1 800 F + F29 : 50 F. **Daniël NES, 33, rue du Vieux-Versailles, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.39.44.**

Vds C64 + 1541 + lecteur K7 + nbrx jeux K7 + docs + boîtier de rangement. 3 000 F. **laurent BORRI, 4, rue Général-Ganeval, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.38.69.**

Vds Commodore 64 + drive 1541 + Speed Dos + nbrx jeux + imprim. MPS 801 + boîte rangement. Le tout pour 2 400 F ou faire offre. **Cyril BARTHELEMY, 52, rue Marius-Piant, 54520 Laxou. Tél. : 83.27.65.46.**

Vds CBM 128 : 600 F. Ext. mémoire servant de disk virtuel : 400 F. Lecteur K7 : 100 F. 2 joyst. : 100 F. Ou le tout 1 000 F. **Cyrille SAADA, 14, av. du Général-Mangin, 75016 Paris. Tél. : 42.24.75.25.**

Vds pour Amiga 500, nbrx logiciels entre 30 F et 50 F. Poss. d'échanges. Arnaqueurs s'abst. Alors une seule adresse ! **David DORÉE, 28, rue Longue, 94417 La Montagne (Ile de la Réunion). Tél. : 23.80.78.**

Vds originaux Amiga : Battle Squadron, Dragon Breath, Speedball, etc. 100 F. Paris. **José ALBAINA. Tél. : 42.58.53.86 après 18 h.**

Vds ou échange nbrx jeux sur Amiga 500. Liste sur demande. Recherche éduc. : Bobby, Labyrinthe aux 100 calculs, etc. Absent juillet-août. **Philippe MAUGER, impasse du Coteau, 76470 Le Tréport.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. 1084S + souris + joyst. ext. + A501 + drive ext. 3122 pouces + imp. Epson LQ-500 + nbrx disq + livres + revues. Le tout pour 9 000 F. **Arnaud VEYSIERE, 50, av. Edzidon, 75013 Paris. Tél. : 45.86.91.45.**

AFFAIRE : C64 + 1541 + mon. coul. + 80 jeux + 2 joyst. + livre. Tout TBE. N'hésitez pas. Réponse assurée. **Frédéric SUMIEN, 27, av. Serullaz, 69670 Vaugneray. Tél. : 78.45.94.84.**

Vds Amiga 500 + monit. coul. 1084 (1990) + joyst. + nbrx jou. + 20 Tiit et 20 autres revues. **Habib RAHOU, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.37.57.66.**

Vds lecteur externe pour Amiga (Roctec RF 302 C). Jamais servi. URGENT. Prix à déb. (env. 500 F). **Olivier MALLO, 74, rue du Coteau-Jouvent, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.98.21.60.**

Vds nbrx jeux pour C64 disq. K7 (Wargame, Simulation, Arcade). **Joël LAGAUE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Pour Amiga 500 vds originaux : Bomber 130 F, Sherman M4 : 120 F, Gunship 120 F, Lombard rally 130 F, Jack Nicklaus' 120 F, Test drive II 130 F. **Jean-Charles BUDING, 8, parc de l'Iton, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.74.55.43.**

Vds Commodore 64 + lecteur K7 + lecteur disks + nbrx jeux. 2 000 F. **Lionel PEYRE, 1, av. Marchal-Leclerc, 42350 La Talaudière. Tél. : 77.53.34.81.**

Vds C64 monit. coul. + lect. disq. + lect. K7. 7 + disq. jeux + 2 joyst. doc. 2 300 F. **Norbert TOUZET, 1, rue de la Cerisaie, Saint-Etienne du Vauvray. Tél. : 32.59.42.94.**

URGENT ! Vds C64 nouv. mod. + mon. 1702 + lect. D7 1541 + jeux : le tout 2 000 F, en TBE. **Sébastien AURILLON, 23, allée des Chevreuils, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.93.05.**

Vds C128 + 1571 + 1531 + imprim. coul. + power cartridge + manuels + revues + jeux + joyst. le tout TBE. 4 500 F. Prise Péritel poss. **Fabrice LEROUGE, 12, rue des Aulnes, 68240 Kayserberg. Tél. : 89.47.30.48.**

Amiga 500 vds Extension 512 + drive externe 5 pouces + 3 pouces. Prix ext. : 500 F Prix drive 5 p. : 600 F. Prix drive 3 p. : 450 F. **Didier BORTOLIN, 45, bd du Breuil, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.37.63.**

Vds original Sim City pour Amiga : 130 F (prix neuf : 300 F). **Virgile TSOUD, Rozières, 12200 Savignac. Tél. : 65.45.48.61.**

Vds Amiga 500 éf. 90 + 2 joyst. + nbrs revues + nbrx jeux (Beast R, Islands, Kick Off 2, etc.). + mon. coul. 1084. **Julien DENIAU, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.44.82.**

Vds Amiga + 2e lect. + très nbrx disks orig. + joy. + Amstrad 6128 mono + 2e lect. + nbrx porgs + interfaces + câbles + Péritel. Appeler pour rens. **Roger BILLEREY, 69, rue Neuve-d'Argenson, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.59.42.**

Vds carte Hercules + écran, carte Vega Paradise + (800 + 600) pour PC. Logiciels orig. Amiga : 6885 Uv, F29, 159, Willow, Dragon S' Lair, Zany Golf, etc. **Idier ROULLIARD, 4, rue Albert-1er, 17440 Aytre. Tél. : 46.44.07.36.**

URGENT ! Vds Amiga 500 (garantie 1 an et 7 mois) + nbrx jeux (Beast, Rick, Kick off, etc.) + câble Péritel + 2 joyst + tapis souris + démos + util. : 3 500 F. **Florent COURGEON, route des princes, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.41.**

Vds C128 + 1541 + 1530 + monit. coule. 1901 + 4 manettes + 200 disks (1 000 progs) + power cartridge + 20 K7 + livres + cordons : 3 500 F. **Pierre MORISON, 3, rue des Alouettes, 94140 Afortville. Tél. : 43.78.03.84.**

Vds originaux pour Amiga 100 F chaque : Triad, Kult, Obiliterat, Captain Blood, Targhan, The Three Stooges. **Alain STEPHANT, 7, av. de la Commune de Paris, 94400 Vitry-sur-Saine. Tél. : 46.81.26.82.**

Vds Amiga 500 + lect. ext. + ext. 512 4" + horloge + 2 joyst. + jeux + démo + util. + docs. Valeur 9 000 F. Cadeé 8 500 F. Cadeau : housse, tapis, souris. **Claude LIROT, 2 bis, rue du réveil-lon, 91800 Brunoy. Tél. : 60.47.40.21 répondre.**

URGENT. Vds Amiga 500, prix : 6 000 F, avec interface + logiciel midi, mon. coul. 1084, lecteur ext., mémoire 512 K, 3 souris, 2 joyst + nbrx jou. **Frédéric CLAIRE-EUGENIE, 58, rue du Sergent-Bobillot, 93100 Montreuil. Tél. : 48.51.57.02.**

Vds moniteur mono. (vert et noir), prix RCA jack connectable sur les Amiga 500 équipés de cette prise, pris : 900 F. Très peu servi. **Fabienne MENVILLE, 2, av. des Pyrénées Est, 64400 Oloron-Sainte-Marie. Tél. : 59.39.92.27.**

Amigaman, les Fred Fish disk de 1 à 350, le N° : 10 F. Disk compris. Minimum une commande de 5 disks. **Eric BAILY, I'tterbeeksebaan 151, 1710 Dilbeek (Belgique). Tél. : 25.69.75.45.**

AFFAIRE ! Vds Amiga 500 tout neuf, jamais ouvert (30 mai 90) + 200 disks vierges et joyst. pour 5 000 F. Cause déménagement. **Stéphane BAUSSET, paris. Tél. : 48.43.33.19.**

Vds Amiga 500 + Péritel = tapis souris + housse clavier + boîte de rangement + 130 disks + 2 joyst. + magazines. Prix : 4 500 F (sous garantie). **Noor SADAR, 94, rue du Fbg-POissonnière, 75010 Paris. Tél. : 48.78.89.42.**

C64, vds jeux (Block Out, Hammerfist, X-Out). Prix concurrentiels. Réponse assurée. **Christian LEVEQUE, 5, rue Yann-Palach, 49000 Angers. Tél. : 41.44.55.46.**

Vds C128 + 1541 II + 1 joyst. + 30 jeux + 10 disks vierges + housses + manuel + lect. de K7 avec K7. Le tout 2 500 F à 2 700 F à déb. **Merci. Christophe HARANT, 17, cours des Bergeronnettes, Ennolsheim-sur-Bruche, 67120 Molsheim. Tél. : 88.96.01.62.**

Vds Amiga 500 coule. + 40 jeux (Battle Squadron, Xenon-2, etc.) + 2 manettes + mouse master + socle monit. Acheté 8 000 F, vendu 5 500 F. **Yann LORTHOIS, 5, rue Gaston-Monmousseau, 94460 Valenton. Tél. : 43.89.71.16.**

Vds Amiga 500 + ext. A501 + mon. coul. + factures. Acheté 03-90 + 100 disks + 2 joyst + doc., etc. Sacréfié 5 500 F. Vds Nec II, CD Rom. **Adel DERJANI. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds Amiga 500. Moniteur coul. ext. 512 Ko + 2e lect. + haut parleurs + câble Mintel + 1 centaine de disks et joyst. 6 500 F. **Frédéric BRANDEAU, 13, allée de Marivaux, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.95.42.**

URGENT ! Vds C128 + 1541 + monit. mono + joyst. + nbrx jeux util. (Géos, Virgule 128, Multi-plan) + btes rang. + livres + cartouches + cordon. Le tout 2 500 F. **Laurent BASTIDE, 19, av. Henri-Robert, 92600 Asnières. Tél. : 47.69.03.96.**

Vds Amiga 500 vers. 1.2 + 2nd drive + A501 + orig. + nbrx jeux util. + les toutes dernières news. Valeur 9 500 F, vendu 6 000 F, à déb. **Richard. Tél. : 42.04.05.87.**

Vds moniteur coule. Commodore 1084S, RVB, TTL, 640x400, stéréo. Excellent état. **Alain PETIT, 3, impasse des Jacinthes, Garnd-Charmont, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.95.17.78.**

Vds C64 + lect. K7 + 2 joyst. + 3 livres + nbrx jeux (wonderboy, Buggy boy, Summer Games I, II, Lode Runner, etc.). Prix intéressant. **Eric PICOLLET, c/Charவில், 73200 Albertville. Tél. : 79.32.17.98 après 18 h.**

Amiga 1000 1 Mo + mon. coul. Péritel 1081 + lect. ext. 3,5 + souris + tapis + joyst. câble imprimante + 60 jeux et progs. + boîte rangt. TBE 67 500 F seulement ! **François LAUGEL, 16, rue de Marnes, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : 47.09.04.18.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. 1084 + joyst. + ext. A501 + imp. Epson LQ-500 + drive externe + nbrx livres + revues. Le tout 9 000 F. **Arnaud VEYSIERE, 50, av. Edison, 75013 Paris. Tél. : 45.86.91.35.**

Salut ! Vds jeux C64 (prix très intéressants) possédant de très hot-news (Venetta au 16.06.90, pas mal non !) Je suis honnête. Equinox. **David LEU-CHART, 20, rue du Clos-du-Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds C64 + écran mono + lect. 1541 + lect. K7 + cartouche fast load + 2 joystick + jeux + disk vierges. 2 000 F. **Charles DIAZ, 11, rue Chouvaux, Aubervilliers. Tél. : 43.52.60.63.**

Vds Amiga 500 sans moniteur + 2 joystick + souris + 30 disquettes. Très peu servi. 3 200 F. **Frédéric JUVIGNY, 2, rue de l'Étang, Berzy-le-Sec, 02200 Soissons.**

Vds Commodore 64, lecteur disquette 1541, lecteur K7 1530, joystick, jeux. Prix très intéressant. **Dominique LE FRANC, 11, rue Sesto-Florentino, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.64.87.18.**

Vds Amiga 1000 + 512 Ko + nbx logs : 3 500 F + moniteur mono offert. Vds Apple II CV + 384 Ko + câbles : 2 000 F. **Cyril DUPRE, 3, rue Emery, 75020 Paris. Tél. : 47.97.35.39.**

Vds C64 pour pièces de rechange 200 F + 1541 (500 F) + 30 originaux (Robocop, Tambo III) 400 F + Logo utilitaire 200 F + monit. coul. 800 F. **Arnaud CHENET, 7, rue de Gretz, 77240 Cesson. Tél. : 64.41.71.12.**

Vds Amiga 500, 1 Mo Ram, écran coul. lect. ext., table à digitaliser Easy! - écran Atari SM124, imp. Citizen 120D, joystick, logs. Bon prix. **Emmanuel BIGNONI, 24, bd de Strasbourg, 75010 Paris. Tél. : 42.06.86.03.**

Vds Amiga 500 + 1084S + beast + 15 jeux (Battle Squadron, etc.) + joystick + doc. + gadget (kit de nettoyage) + emball. + souris. Garantie. 6 000 F. **Jean Régis PERRUCHOT, 19, avenue du Bel-Air, 94000 St-maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.48.73.**

Vds Amiga 500 + ext. mémoire 512 Ko + 2 joystick + boîtes rangements + nbx jeux. 5 800 F à débattre. **Alexandre BOUVT, Chalet Le Courtil, 74120 Prazère-Arly. Tél. : 50.21.90.02.**

Vds Commodore C64 + 2 lect. K7 + jeux : 1 000 F. Vds jeux Sèga + console : 1 500 F (Gold' den Axe, Out Run, etc.). **Philippe GAILLARD, 553, av. de la République, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.31.56.27.**

Pour Amiga vds ext. 512 K : 700 F, imp. Star MC10 (NeB) : 1 250 F, Vid-Amiga : 1 500 F (digitaliseur vidéo temps réel). **David. Tél. : 48.94.57.67.**

Vds nbx jeux pour C64 diskK7 (Wargame, Simulation, Arcade). **Joël LAGAULDE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Vds C64 + lect. K7 + lect. DK + 100 DK programmées ! + boîtiers + DK professionnel + joystick + livres + adapt. PALSecam : 2 000 F. **Igor LAFFERRIERE, 52, av. Galois, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.60.57.04.**

Vds PC 30 AT Commodore 12 MHz + 1 mon. coul. Ega DD 20 Mo 3,1,2,5,1,4 + souris imprimante. TBE. Garantie. Logiciels. Uniq. Paris-région. **Yann FLOCH, Paris 15e. Tél. : 40.60.18.66.**

Vds originaux sur Amiga et cherche à rétablir le contact avec Paris B. pour éch. de jeux. C'est vraiment URGENT ! **patrice LARCHEVEQUE, 93, bd Arago, 75014 Paris. Tél. : 43.37.97.00.**

Vds drive 5 1,4 700 F pour Amiga mais adaptable sur PC t'Amstrad é 100 disquettes au prix de 800 F. **Frédéric DELFIEUX, 26, av. Joffre, 92380 Garches. Tél. : 47.01.23.56.**

Vds Amiga 500 + modulateur vidéo Pal + prise Péritel + boîte d'emballage. Le tout pour 3 000 F. **Xavier SCHEER, 4, rue Saint-Hilaire, Jussy, 57130 Ars-et-Moselle. Tél. : 87.60.11.29.**

Vds jeux sur Amiga et utilitaires. **Frédéric. Tél. : 35.67.70.69.**

Vds ou éch. nbx softs Amiga 500. Recherche éducative + tuner TV. Vds original de Luxe Paint III + livre. Recherche Bobby (éduc.). **Philippe MAUGER, impasse du Coteau, 76470 Le Tréport.**

Vds C64 + lecteur K7. Le tout TBE avec nbx jeux orig. et 3 manettes. prix à débattre. Livre avec cordons et manuel. **Dominique VIEU, 7, rue Docteur-Blaveaux, 81100 Castres. Tél. : 63.59.83.44.**

Vds originaux Amiga. Dragon Ninja : 180 F. Double Dragon III et La Quête de l'Oiseau du Temps (version en anglais) : 120 F chaque. Targhan : 150 F. **Brice TERZAGHT, rue Saint-Martin, 90330 Chaux. Tél. : 84.29.51.53.**

Vds sur Amiga log. orig. de graphisme Deluxe Paint II, état neuf (peut servi). Valeur 650 F vendu 300 F. **Julien HARY, 20, quai Barbès, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.98.26.47 après 17 h.**

Vds Commodore 64, lecteur de disquettes 1541, moniteur couleur, imprimante MPS 803, 1 joystick, TTX, échecs, jeux. Prix 3 500 F. **Pierre. Tél. : 42.45.33.38.**

Pour Amiga : vds 2 originaux. Midwinter : 150 F et Hound of Shadow : 100 F. Les deux : 200 F. Le tout dans boîte avec manuels ! **Thos MERY, 175, rue du Fbg Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : 40.23.08.40.**

Vds Amiga 500 monit. 1084 Joy Konix + Sonix DP2 4096 + 40 prg. + disk. Garanti encore 1 an. Peu servi. **Francis COPPET, 19, av. de l'Orangerie, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.92.96.**

Vds AMIGA 500 + mon. coul. 1084S + ext. 512 K avec horloge + lect. ext. + nbx D7. **Laurent PELLEGRI, 6, rue Michel-de-Bourges, 75020 Paris. Tél. : 43.70.45.59.**

Vds Amiga 500 + imprimante Citizen 1800 + moniteur coul. Philips 8801 + disks vierges + boîtes de rangement + jeux (11) + papier. Le tout 8 000 F. **Michaël DURANTET, La Brosse, 71250 Chateau. Tél. : 85.59.14.00.**

Vds jeux orig. sur Amiga : Shadow of the Beast, Eagle Rider, Seuk. Faire offre. Achèterais doc. de Deluxe Paint 3 traduite en français. Salmut ! **Nicolas GEYSSE, 29, rue des Bruants, 30900 Nîmes. Tél. : 66.64.91.71.**

Vds nbx news (Turrucane, TV Sports Basketball, Tennis cup, etc.). Recherche tablette graphique ou scanner pour Amiga. **Julien JEAN-ALEXIS, 8, avenue Saint-Simon, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.25.08.**

Avis aux Commodore. Men VPS C64 + lect. K7 + 1541 + joystick + jeux (sur disk, K7 et cartouches) + nbx livres. Le tout 1 950 F. **Emerson. Tél. : 47.88.66.86.**

Vds lecteur disk pour Amiga à 650 F, état neuf et sous garantie + vds C128 complet : jeux, moniteur, K7, imprimante, livres, etc. **Sébastien MISSOUL, 39, rue de Bellevue, 92160 Antony. Tél. : 46.66.72.76.**

Vds CBM 128 + power cartridge + joystick + nbx jeux + 20 discs vierges + adapt. Péritel + docs + jane + 1541 + 1530. le tout : 4 500 F. **Frédéric NAUD, 15, rue des Portes, 17470 Aulnay. Tél. : 46.33.10.86.**

Vds Amiga 500 + ext. 512 + nbx log. (jeux, util.) + péritel + joystick + boîte de rangement + mag. 10 mars 1990. Le tout 5 500 F. **Patrice PAPPALARDO, 198, route de Turin, 66300. Tél. : 93.26.34.22 après 19 h.**

Vds C64 new + 1541 II + 1530 + 400 disk, avec des tonnes de jeux, util., etc. + joystick + revues + notices + K7 + 3 boîtes de rangement + livres. Prix !!! **Jérôme HEDTMANN, 5, rue du Gr.-Tassigny, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.66.02.**

Vds pour Amiga 500 4x4 Off Road Castle Warrior Gun Ship, à un prix très bas. **Benoît LAMBERT, 3 bis, rue St-Romain, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.36.65.**

Vds A500 + 20 disks + souris + 1 joystick : 3 290 F + Péritel (150 F) + lect. 3,1,2 (690 F). Valeur 4 730 F. le tout pour 3 990 F. **Olivier LIGOT, 25, rue du Fort, 92320 Chatillon. Tél. : 46.42.28.57.**

Vds C128 + lecteur disk 1541 + lect. K7 1571 + imprimante MPS 803 + boîtiers Péritel + nbx jeux + livres. le tout vous est donné 3 500 F. **Laurent GUEGAN, Le Gros Euse, Le Mont-Redon, 83260 la Crau. Tél. : 94.66.06.48.**

Amiga 500 + écran 1084 stéréo + joystick + protégé-clavier + diskette + doc. Etat neuf, 10 H de fonctionnement. 5 000 F. **Bernard BARRILE, Les Baises, 13680 Lançon-de-Provence. Tél. : 90.42.65.36.**

Vds Amiga 500 avec moniteur couleur 1081. le tout 4 600 F. **David DUSSAUBAT, 14, Axeri-Mendi, 64200 Bassussarry (Biarritz). Tél. : 59.43.02.10.**

Vds pour C64 : power cartridge + 3 cartouches. Recherche imprimante C64 + contact pour échange + orig. jeux K7 et disk. **Emmanuel GULLY, 193, rue des 3e et 7e RTA, 88290 Saucxures-Moselotte. Tél. : 29.24.61.38.**

Vds west phaser Amiga, neuf, cause A1000 pas compatible. 250 F. Ech. log. Rock Star contre Slim City ou Pirat (le jeu). **Frédéric PEREZ, Les Corbières, 69380 Chessy. Tél. : 78.43.94.67.**

A vendre pour C64 cartouche action replay 5 pro. tél. pour détails. A vendre aussi jeux pour Amiga (Midwinter, Starblade, Zombi, etc.). **Hervé LE GUFFIANT, 12, rés. des Thermes, 78230 Le Pecq. Tél. : 30.87.03.99.**

Vds C128 (NSTC) + 1571 (neuf) + lect. K7 + imprimante Seiko + géos 128 + moniteur couleur (NSTC) + souris 1351 + nbx jeux. le tout 3 000 F. **Gérard MURA, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.03.79.71.**

Vds C64 + lecteurs K7 et D7 + nbx jeux, acheté en déc. 1989, état neuf. vendu 3 000 F, à discuter. **Stéphane CLAUDE, Bât. Couperin Ce21, Croix de Metz, 54200 Toul. Tél. : 83.64.19.19.**

Vds Amiga 500 (mars 90) + facture + moni. coul. 1425 stéréo + ext. A501 + 2 joystick + nbx jeux 100 disks news + revues. Sacrifié pour 5 500 F. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds C64 II + 1541 II + moniteur mono + nbrs disks vierges. Bon état. 3 000 F. Vds Amiga 500 bon état 2 500 F. Préférable région 57. **Geoffroy GREIS, 14, Le Verger, 57600 Gabling.**

Rabais ! Vds Amiga 500 + mon. coul., état neuf (+ ext. mémoire 500 K optionnel) + 2 joystick + originaux + disks. le tout 4 990 F. **Thierry SEGUIN, 24, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 40.34.10.38.**

Vds C64 + Mon. coul. + lect. disk + K7 + très nbx jeux + boîte rang. Réservé acheteurs sérieux : 1 990 F. Ne pas hésiter, à contacter d'urgence ! **gregory VUILLEMIN, 44, rue Portalis, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.44.93 avant 19 H.**

Vds imprimante Commodore MPS 803 avec chariot + ruban, état neuf 1 000 F à débattre. **Daniel BARREAU, 17, rue Michelet, 03000 Moulins. Tél. : 70.20.97.73.**

Vds Amiga 2000 + moniteur 1084 + 2e lecteur 3,1,2 + extension 2 Mo + nbx originaux dédiés pessin et vidéo + très nbx jeux pour le fun. le tout 12 000 F ferme. **Jacques VIEL, 54, rue Sébastien-Mercier, 75015 Paris. Tél. : 43.79.88.12.**

Vds jeux originaux sur Amiga pour 100 F l'unité. Great Courts, Kick Off, Chase HQ, Tennis Cup. Recherche player manager en soledé. **Olivier PICCARD, 11, allée Lancelot-du-Lac, 35136 St-Jacques-de-la-Bande. Tél. : 99.30.15.05.**

Vds C128D + power cartridge + nbx livres et jeux + boîte de rangement. Vendu 2 000 F + port. **Jean-Claude FAVERGEAT, route de Lyon, Vismes, 73160 Cognin. Tél. : 79.69.43.71.**

Vds une cinquantaine de jeux pour C64 300 F ou échangeerais contre des jeux 464 Amstrad. URGENT. **Nicolas AUGUET, 27, rue des Géraniums, 66330 Cabestany. Tél. : 68.67.00.13 h.r..**

Vds Commodore 64, extension, écran, imprimante, joystick, nbx jeux. 2 000 F. **Philippe RAYMOND, 5 bis, rue Charles-Auffray, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.88.09 après 19 h.**

Vds C64 + mon. coul. + lec. K7 et disk. + imprim. MPS 801 + P. listing + power + joystick + livres + revues com. + disk et rang. + jeux + meuble. Le tout 5 000 F. **Franck SUTTER, 7, chemin de l'Ouche, 77750 St-Ouen-sur-Morin. Tél. : 60.23.86.64.**

Vds drive 1541 pour C64 + 100 disks. Vds lecteur 1530 + 25 K7 de jeux. prix à déb. Bon état. **Davis FERRIS, Cadecr, 65240 Arreau.**

Vds Amiga 2000 + 1084 sous garantie (cause 2500). 8 000 F. **Mathieu LAUFFRAY, 10, rue St-Julien-le-Pauvre, 75005 Paris. Tél. : 46.33.68.87.**

Vds une vingtaine d'orig. dont : Shadow of Beast, King of Chicago, 3 Stooges, F18 Intercept, etc. ou éch. contre lecteur 5 p. 1,4 pour A500. **Eric MELLANO, 6, rue Brillat-Savarin, 75013 Paris. Tél. : 45.88.71.23.**

Vds jeux C64 et Amiga 500, prix très modestes. poss. (nbrs news nouveautés). Liste sur demande. **Jacky ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74 après 17 h.**

Vds jeux Commodore 64 D7 et K7, 40 F pièce. **Nruno ANTOCCI, 257, chemin de la Pierre, Plantade, 34000 Lunel. Tél. : 67.71.37.84.**

Vds Amiga 500 + extension 512 K + lecteur externe 3 1,2 + nbx progs. Le tout 5 800 F à débattre ! **David ROCHEDIU, 6, allée Auguste-Marimor, 26000 Valence. Tél. : 75.40.80.17.**

A 2000 DD40M + Ram 2M imprimante LC10 + log. graphique PAD DP II. Doc. à prog. util. system. Prix 2 000 F. matériel neuf. Ecrite SVP. **Daniel SARCY, 88, rue de la Fontaine-Grelot, 92160 Antony.**

Vds démos sur Amiga 500 bas prix. Vds lecteur externe sur 520 ST, simple face : 200 F. **Hugues SIMONET, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : 30.35.34.38.**

Vds Amiga 500 + Péritel + tapis souris + 2 joystick + 5 boîtes rangement de disks + 55 jeux + 20 disks vierges. le tout 4 200 F. **Jérôme MARTIN, 12, av. du Belvédère, 42170 St-Just-St-Rambert. Tél. : 77.36.73.54.**

Vds Amiga 500 tbé + 20 disquettes de jeux (Shadow of the Beast, etc.) + prise Péritel. Prix : 3 300 F. **Pacôme DANHIEZ, 22, rue du Temple, 95160 Montmorency. Tél. : 39.64.22.76.**

Vds C128 + moniteur 40-80 colonnes monochrome + TTX Virgule. 2 500 F à déb. **Dominique GARNIER, Launay-Maulave, 53300 Oisseau. Tél. : 43.00.36.02.**

Vds C64 + 1541 + magnéto + 50 K7 + 80 disqs + 2 transfos + power cartridge + books + boîte rangt. le tout TBE 2 600 F. **Tél. : 94.32.13.82.**

Attention : vds Amiga 500 état neuf sous garantie + mon. coul. + joystick. Wico + nbx jeux démontés dont orig. + Tilt 72 à 79 + souris. Total 4 700 F. **Nicolas PIERRET, 11, rue Jean-Dollfus, 75018 paris. Tél. : 42.28.64.95.**

Vds C128D + monit. coul. 1901 + 1530 + nbx livres et docs pour 128/64 : 3 000 F. Autoform basic 1+2 : 400 F. Jeux orig. pour C64 : 400 F. **Jacques FORT, 1, rue du Docteur-Labbé, 75020 paris. Tél. : 43.61.86.55 après 19 h.**

Vds multiface 2 + Bas prix. Cherche contacts sur Amiga dans le Pas-de-Calais. **Nicolas ROBBE, 19, rue d'Acicourt, 62000 Arras. Tél. : 21.23.06.08.**

Vds C64 II + 1541 II + monit. coul. (SV 8000) + power cart. + joystick + très nbx jeux. Le tout en TBE : 2 500 F. **Emmanuel RODRIGUEZ, 2, rue Richard-Wagner, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.31.45.65.**

Vds Amiga 1000 + moniteur 1081 Stéréo + livres + progs + docs. TBE. Prix : 5 500 F à déb. Recherche en particulier dans la Drôme. **Laurent FABRE, impasse Jean-de-la-Fontaine, 26300 Bourg-de-Péage. Tél. : 75.02.37.12.**

DIVERS

Stoop !! Vds Goupil GS 288, 10 MHz, Comp. AT + écran VEGA monochrome, DD 40 Mo, nombreux logiciels, TBE, 1 300 F. **Huy Phuong PHAN, 23, rue Edmond Nocard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. 43.76.26.86, après 20 H.**

Vds nombreux jeux Spectrum 48-128, (Top Tem Collection-Gauntlet II, les Hit d'US Gold...) Prix 50 F, le jeu ou 65 F. La compilation à débattre. **Jérôme SELLA, 66, rue Carnot, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. 39.83.98.50.**

Vds Power Cartridge : 105 F + Divers Mags Anglaises (ZZAP 64 - CVG - CU64 + AMIGA) (Crash - Young Sinclair) Pour spectrum + vieux jeux 50 Frs. **Eddy POULIN, 50, av. de la République, 95400 Arnouville-les-Gonnesse. Tél. 39.93.50.70.**

Vds MSX1 VGB020 + Monit. Mono + Lecteur K7 + nombreux jeux + manettes et revues le tout : 1 500 F ou séparément. Seulement dans le 78 ou 92. **Patrice DORVILLE, 11, av. des Prés, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. 39.69.25.63.**

Vds module Turbo CBS + cassettes Venture - Schtroumpf - Donkey Kong. **Patrick MELET, 2, impasse Henri EBELOT, 31200 Toulouse. Tél. 61.58.34.49.**

Vds lecteur 5 pouces + lecteur faces + lecteur faces + lecteur drives + 50 disks pleins + caedaux garantie neufs, 40 pistes, cause AMIGA. **Dominique DELEMME, 29, rue Jean-Baptiste LARPEAUX, 39500 Douai, Nord. Tél. 27.97.60.67.**

Vds Alice Exten-16 K + 6 jeux K7 Lot : 600 Frs. **Jacq. LERICHE, 13, place Luxembourg, 51700 Dormans. Tél. 26.58.21.11.**

Vds originaux : Meurtres à Venise, Kult, La Quête de l'Oiseau du Temps. Faire offre. Achète drive 31e2 Externe : 500 F. **Stéphane MALBEGUI, 10, rue de Barbrière, 26130 Saint Paul Trois Châteaux. Tél. 75.04.75.72.**

Vds Zx Spectrum + 2 128K + câble Péritel + manette Sinclair + manivelle d'utilisation + 46 jeux originaux, le tout TBE. très peu servi : 1 1100 F. **Jacques AMATO, 5, chemin Albert Camus, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. 10.10.31.**

Vds Buggy Rd Commané (Vit Opt 27 km/heure) + 3 batteries TBE. Prix 1 100 F. Cartouches de jeux ATARI 2 600 F à 80 F. **Alain CISSIE, 47, rue St Germain, appt 37, 27000 EVREUX. Tél. 32.39.12.66.**

Pour sauvegarde Pokes... : Multiface + notice : 450 F (Val. : 700 F) ou échange contre news. Vds originaux + notice + boîte : moitié prix (avent., action...) **Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds matériels divers (boîtes de rangement), disk vierges 3'2 DF DD : 6 F l'unité. Disks 5' 1'4 : 4 F. Vds lot 100 Disks 5' : 25 avec softs : 500 F. **Gérald KARCENY, 146, avenue Jean Jaurès, 75019 PARIS, Tél. 42.00.75.03.**

Je suis collectionneur de télécartes. J'adorerais recevoir les vôtres quelque soit leur nature. Merci d'avance. **Xavier BARAU, 10, rue de Salles, 17220 Croix-Chapeau.**

PETITES ANNONCES

Je suis passionné par le micro ludique sur Atari ST et je cherche un job en rapport. Contactez-moi. **Sylvain ROUSSEAU, 29, rue Hoche, 78800 Houilles, Tél. 39.68.99.02.**

Vds MEGA ST1 + IMP. Jet d'encre coul. + Multi-sync coul + classeur WEKA (2 MIS A J) 13 000 F. Vds cameoscope Sony CCD V7AF6 8 mm + accès + valise 5 500 F. **Robert VIGÉAN, 11380 MAS CABARES, Tél. 68.26.33.26.**

Vds 50 démos + 50 dumps à très bas prix sur ST liste gratuite sur demande bonus pour 10 commandes. A bientôt. **Alexandre PUY, 39, rue de Vesoul, 2500 Besançon.**

Vds Fender Strato US, basse Ibanez active, Rockman bass, ou échange contre synthé ou expandeur. Appeler le soir ou écrire. **Patrick RAYNAL, Domaine de Gondières, 58000 Saint-Eloi, Tél. 86.37.17.24.**

Vds imprimante Star LC-10 encore sous garantie (11/10/90) + câble. Valeur 2 100 F. Vendue 1 700 F. **Stéphane NARDONE, 4, rue des Jasmins, Tél. 29.84.77.95.**

Vds Tilts, Micro News, etc. pour pas cher. Liste contre 1 timbre. **Jérôme BAUDU, 1, impasse Saint-Maur 94700 Maisons-Alfort.**

Vds imprimante DMP 2160 neuve + 2 logiciels + papier, console de jeux CBS + Turbo + adaptateur Atari 2 600 + 10 jeux. **Hervé SEGURAN, Madrage ville, 13015 Marseille, Tél. 91.63.43.47.**

Vds 2x81 + Extension 16K + 3 manuels explicatifs + 1 cassette : 300 F. **Michel BENJAMIN, 37, place Gambetta, Tél. 59.39.28.23, après 19 H.**

Vds Orgue Antonelli 14 : Golden Organe 2411 (29 touches + 6 basses + 6 major) : TBE ou échange contre 2 K7 SEGA (si poss. : 3 d et phaser. Merci) **Tony BOUCHET, Le port-neuf-Torxé 17380 Tonny Boutonne, Tél. 46.59.72.41.**

Falcon + Maupiti etc. cherche contact sérieux. Réponse assurée 100 %. **Jeremy CAPLETTE, 47, allée Collette, 59650 Villeneuve d'Ascq, Tél. 20.47.23.91.**

Vds Joystick Quickjoy 5 Etat neuf, + Piles + port gratuit. Prix : 20 F. (Jamais servi). **Philippe LA-CROIX, « Le petit Lieu » 74550 Perrignin, Tél. 50.72.43.58.**

Vds synthétiseur Yamaha PS5480, jamais servi, possédant boîte à rythmes, séquenceur, contrôleur midi et sources de sons midi garanti 6 mois 1 500 F. **Emmanuel REY, 139, rue du Haut de Beaulieu, 45580 Saint Denis-en-Val, Tél. 38.78.56, (soir).**

Vds DDI - 1 + logiciels (utilitaires + jeux) originaux 1 Prix : 1 400 F (possible vendu séparément). **Farid REKEB, 31, rue Carrelier de la Salle, 78200 Mantes-la-Jolie, Tél. 30.33.25.67.**

Vds carte EGA 800 x 600 : 900 F (TBE), + disks 3P 1e2 HD, gde marque : 200 F, la boîte de 10, imprimante Brother, EP44, 24 aiguilles : 1 400 F, TBE. Bye I **Khoi HUYNH-DINH, 8, rue des Nénuphars, 78900 Elancourt, Tél. 30.50.34.26.**

Vds moniteur couleur pour console de jeux ou ordinateur personnel à débattre. **VINDIS, 71, rue du Cherche-midi, 75006 PARIS, Tél. 45.49.14.50. HB.**

Vds Epson LX 80 Imprimante + chargeur auto + 4 rubans neufs le tout avec emballage d'origine 1 500 F, TTC. Parfait Etat. **Olivier TABLEAU, 18, allée A. Renoir, 95560 Montsoult, Tél. 34.69.95.33.**

Vds calculatrice HP 28cs Hewlett Packard + livres. Prix sacrifié. Urgent ! **Serge LAURENT, Villa Champs Tisserand, 01440 Linget Viat, Tél. 75.25.33.46, après 19 H.**

Logiciels originaux Drakken 180 F, Dungeon Master 140 F, Sapiens 100 F, Bat 250 F. **Michel DESLANDES, 11, rue GUERIN, 94220 V. Tél. 48.93.48.60.**

Vds imprimante Maneman MT 80, 3 aiguilles, port Centronics, compatible Epson. Prix : 900 F. **Fabrice DUBOIS, 6, rue HEROLD, 92250 LA GARENNE-COLOMBES, Tél. 47.82.09.12**

Cherche contact sur MSx2, vds cartouches. **Tony T 72.42.64.31.**

MSx2e2 + Disk Digits N° 1 Tests concours News etc. en vente 40 F 1D, 720 K 55 F 2D, 360K, Chq, Ord. **Patrick EGON, 96C, rue Philippe de LASSALLE, 69004 LYON.**

Vds env. 500 figurines 25 mm médiévales Fant. + livres AD&D : 1 500 F ou échange contre extension mémoire à 501 et drive ext. 3.5 P. pour Amiga. **Franck BORDIER, 18, allée Ambroise PARE, 94240 L'Hay-les-Roses, Tél. 46.60.90.37.**

Vds Athos et Jasmin, 2 + Synt. Vocal + Adapt.

Secam + livres + revues + logiciels (200) + Disks + alim. + K7 + Péritel. Stop Affaire. 1 800 F. **Xavier SCHECK, 6, rue Chopin, 57320 BOUZONVILLE, Tél. 87.78.51.51.**

Vds Synthétiseur D-5 de Roland neuf et sous garantie : 500 F (possibilité prise midi). **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec, Tél. 48.47.39.81.**

Vds moniteur couleur haute résolution Philips CM 8832 TBE 1 200 F. **Louis-François COMPOINT, 38, rue des Saints-Sauveurs, 92260 Fontenay-aux-Roses, Tél. 46.60.24.06 après 19 H.**

Vds Sinclair 2x81 + DDCS : Basic, notice, listings + extension mémoire de 16K au plus offrant (seulement courrier). **Yacine TADJINE, 7, rue de LORT, 74200 THONON-LES-BAINS.**

Vds imprimante Epson LX800 TRES BON ETAT, PEU SERVI. PRIX : 1 200 F. **Pierre CHOTARD, 4, rue de l'île d'Arz, 56880, Tél. 97.40.06.50.**

Vds orig. Atmos + lecteur cassette + 10 jeux + méthode d'anglais + livre de programmes : le tout. TBE. Valeur : 1 500 F. Sacrifié : 500 F. **Alberto DOS SANTOS, 43, rue Saint-Lazare, 75009 PARIS, Tél. 42.85.37.34.**

Vds imprimante MEC PINWRITER P2200 (24 aiguilles - 80 colonnes) : 3 200 F. **Romuald MARTIG, 10, allée du Verdillat Mussey, 55000 BARLE-DUC, Tél. 29.78.51.52.**

200 F, les 15 cartouches intellivision I (+ frais de port) : Beam Rider, Micros Urgeon, Mission X... **Arnaud BOUTLE, 32, rte de TREBALLE, 44600 SAINT-NAZAIRE, Tél. 40.70.46.21.**

Vds MSX 1 Sanyo + jeux + souris + Joystick + imprimante MSX Philips. Qualité courrier TBE poss. Vente séparée. Px à débattre. Merci. **Patrick LANTZ, 3, rue du Bourg L'ABBÉ, 75003 PARIS, Tél. 42.77.87.84.**

Vds Expander Multitimbrall Yamaha + Editeur 1 600 F. Ampli 50W 500 F. Table mixage 4 entrées + magnéto stéréo incorporé 900 F. Batterie élec. 400 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon PAULET, 13008 MARSEILLE, Tél. 91.71.98.66.**

Vds orgue CASIO, 20 rythmes, 20 instruments + ADAPTEUR CASIO + partition pour débutant. Px : 990 F (valeur 1 400 + 300 F) Affaire. **Lahbib ZIADI, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles, Tél. 39.54.47.79.**

Vds original complet de BAT avec carte MV16 pour 200 F port compris. **Alex DRAHON, 215, rue Salvador Allende, 92700 Colombes, Tél. 47.84.87.05.**

Imagewriter 1 132 col. 4 500 F, IMP.MPS-1230 1 300 F, moniteur Mono, 600 F, Micro Alice 400 F et MPF-IT 500 F. **Alexis WILKE, 46, rue du Général Leclerc, 93220 GAGNY, Tél. 43.02.87.89, après 12 H.**

Vds revues Tilt N° 49 ; 55 ; 61 ; 67 à 78 ; Génération 4 N° 6 ; 8 à 22 ; Joystick K MAG N° 1 à 5 + autres revues Informatique. Prix sur demande. **Pierre STERIN, 17, av. Aristide Briand, 27930 GRAVIGNY, Tél. 32.33.57.90.**

Vds en version originale : STOS BASIC + accessoires : 200 F (sans doc) les voyageurs du TPS : 100 F et Fun face : 300 F ou moins. **Thomas JULIENNE, 28, rue Lecampion, 50400 GRANVILLE, Tél. 33.50.79.67.**

Vds plusieurs ext. A50M toutes neuves (dans l'emballage) sans horloge et interne 650 F ou lecteurs externes 3 1e2 Cumana Génial 750 F, neuves. **Frédéric MACRE, Cité Allende, BT6, avenue de Stalingrad, 93200 Saint-Denis, Tél. 48.27.85.52.**

Vds HP 85 TBE + housse + carts vierges + carts démonstration + qsjeux, lecteur et imprimante intégrés. Prix : 5 000 F. **Arnaud CONDET, Frasne-Le-Château, 70700 GY, Tél. 84.32.41.05.**

Vds Drakken 125 F, Bards Tale 55 F Dungeon Master 150 F, Achète ou échange Ultima IV et 5 et Bards Tale 3. Achète Delux Paint 3. **Thierry DUCREUX, 21, chemin de la Chabure, 42400 Saint-Chamond, Tél. 77.31.57.55.**

Vds Jeux, TBE. Faible prix, à débattre : Indy (AU), populous, Dungeon, Voyageurs du TPS, Silver (collection), Emmanuelle, Falconi Superski, Kult, Spaceracer. **Franck FERONI, Les plaines, 73600 MOUTIERS, Tél. 79.24.32.32.**

Vds MSX 2 HB 500 + une cinquantaine de disks + une quinzaine de cartouches + joystick infrarouge + notices + boîte de rangement, TBE, le tout à 2 000 F. **Axel ROUSSET, 33120 ARCACHON, Tél. 56.83.26.65.**

Vds jeu vidéo de Café Moore, Creste écran couleur, TBE, S.A.V. assuré, 3 000 F. Vds flipper électronique Devil Dare, TBE, 4 500 F. Ecran Mono N&B, 300 F. **Daniel CHAVAUX, 11, rue Solférino, Saint-Maur, Tél. 43.97.04.50.**

Compilations originaux comportant The In Crowd (8 jeux) et First'n Throtiles (6 jeux). Prix intéressant : 150 F. **Bruno PANIS, 40, Bd Mostaganem, Bt D 13009 Marseille, Tél. 91.71.72.43.**

Vds machine TTX Brother WF1, Etat neuf, sous garantie jsq janvier 91, le 30. **Pierre LELONG, 130, rue de Rennes, 75005 PARIS, Tél. 45.44.12.49 avant 8 h, après 20 h.**

Vds voiture radio commandée, 4x4 Thermique sans moteur + radio + tout le nécessaire de démarrage. Valeur 6 000 F. Vendu 3 800 F. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 HESDIGNEUL LEZ BETHUNE, Tél. 21.53.44.58.**

CONSOLE

Vds Track'n Field 2 et Ghost'n Goblins pour console Nintendo. 200 F chacun ou 400 F les deux. **Grégory KOSI, 2, rue Edmond Audran, 13200 Arles, Tél. : 90.93.59.03.**

Vds console Sega + 3 manettes + prise Péritel + 7 jeux (Y's, Zillion 1 et 2...) Valeur réelle : 2 520 F, vendu : 1 500 F. **David LAURENT, 34, avenue du 8 mai 1945, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.58.64.**

Vds console Sega + 2 joy pads + 8 jeux (After Burner, Kung Fu Kid, etc...) Boites et modes d'emploi d'origine. Valeur : 2 600 F. Vendu : 1 850 F. **Jérémy LENZOTTI, 9, chemin de la Valorière, 30390 Aramon, Tél. : 66.57.04.03.**

Vds Sega + 30 jeux (Ys, Wonderboy 2 et 3, Glodewax) + pistolet + lunette 3D + 2 joys. (Control Stick, SpeedKing) valeur : 9 714 F, vendu : 4 000 F. **Ismaël GOUIMDI, 3, rue du Tiers Pots, 95140 Garge-les-Gonesse. Tél. : 39.93.24.43.**

Vds Sega 8 bit + 8 jeux + 2 manettes tbé. prix : 1 500 F à débattre. Vds Commodore 64 + lect. disk + lect. K7 + nbx jeux + moniteur coul. : 1 500 F. **Laurent TILOTTA, 3, rue Louis-Armand, 83400 Hyères, Tél. : 94.57.45.51.**

Vds pour console Nintendo jeux tbé. : Castelvania, Rush'n Attack, Zelda, 200 F pièce ou 500 F les trois. **Alain Perrault, 7, avenue du Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds Sega 8 bits + 13 jeux + 3 joysticks : 2 000 F. Vds séparé Sega : 600 F + 1 jeu. Jeux : 150 F. Vds aussi CPC 6128 CLR + 100 jeux : 2 500 F. Présent pendant les vacances. **Kader HADDOUCHE, 16, rue Docteur-Calmette, 94310 Orly, Tél. : 48.53.23.61.**

Vds console Sega état neuf + 2 manettes + 6 jeux (Out Run, Shinobi, Zillion, Hang On, etc...) Valeur : 2 300 F, vendu : 1 000 F. **Laurent DE VALICOURT, 30, rue de Quiery, 62490 Vitry-en-Artois. Tél. : 21.50.16.49.**

Vds une console de jeu Nintendo + 2 Joysticks + 3 jeux : Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Gradius + adaptateur + câble RVB pour : 1 500 F. **François ESCURE, 6, rue Darmesteter, 75013 Paris. Tél. : 45.86.99.56.**

Vds console Vectrex neuf + manette + 11 jeux (dans boîte origine) le tout en tbé : 500 F (baisse éventuelle). **Bruno FRESCA-FANTONI, 2, rue Robert Guino, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.25.82.**

Vds jeux Nec PC Engine 350 F pièce : Galaga 88, Cyber Cross. **Christophe ARTAUX, 7, rue des Écoles, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.42.70.**

Vds console Nintendo + 14 cartouches de jeux : 3 000 F le tout. Donne à celui qui l'achète pistolet zipper utilisable avec 4 des cartouches. **Manuel KOCINBUISKA, 31, rue Isidore-François, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.11.05.**

Vds console Sega + manettes + jeux + Light Phaser vendu 800 F ou séparément prix à débattre. **Frédéric VOLA, 407, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : 42.50.82.35.**

Vds console Supergraphx + 6 jeux prix : 2 800 F. **Cédric Bouiller, 30, rue du Jardin Public, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.44.35.04.**

Vds Nintendo de luxe (Rob + pistolet) + 7 jeux (Zelda, Rush'n Attack, etc...) + 2 manettes. Valeur réelle : 3 100 F, vendu : 2 000 F. **Grégory FIDOUSSI, 33, rue des Pierrières, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.83.54.**

Vds Nec Supergraphx 50 et 60 Hz + 2 jeux + garanti 6 mois + joys. + tv NTSC 55 cm. Nec : 3 450 F TV : 4 590 F + bureau spécial. **Sylvain GALLE, 16, avenue Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.06.98.**

Vds console Sega tbé + Light ph. et ses 3 jeux + Golden A. + Vig. + Chop. + Alt. Beast + 1 jeux 3D. Valeur réelle : 2 368 F, vendu : 1 500 F (à débattre). **Joël KIEFFER, 15, boulevard Hansauer, 67500 Haguenau (bas-rhin). Tél. : 88.93.33.02 (après 18 h).**

Vds console Nintendo (2 manettes + Péritel) + 4 jeux : Super Mario I, Track-and-Field, Kung Fu, Urge! Mania. Valeur : 1 930 F, vendu : 1 200 F. **Wrest! Nicolas TROKNER, 6, rue de Monbel, 75017 Paris. Tél. : 47.63.34.01.**

Vds Nec PC Engine Péritel + jeux + très bon prix. **D. AMAR, 70, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne. Tél. : 47.12.02.05 (après 19 h).**

Vds console Vectrex + 14 cartouches et un 2 ème joystick tbé avec docs. Prix à débattre. **Philippe KOCH, 3, résidence les Fougères, 68180 Ste-Marie-aux-Mines.**

Console Sega + 1 pistolet + 9 joysticks + 1 SpeedKing + 1 Rapid Fire + 9 jeux (Shinobi, Thunder Blade, Xillion 2, etc...) tbé cédé à 1 700 F. **Frédéric JEANNOT, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.91.04.37.**

Vds console Sega + 4 jeux (Tennis Ace, Alterman Beast...) encore garantie. Le tout : 1 200 F. **Ludovic GIBAUD, 13, rue des Chênes, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.51.45 (après 18 h 30).**

Vds console Sega + control lystick + Rapid Fire + 12 jeux (After Burner, Altered Beast...) Vendu 2 000 F, valeur réelle 4 500 F. **Sébastien MEZERETTE, 3/104, allée des Hortensias, 57140 Wolpny. Tél. : 87.30.02.44.**

Vds console Sega + 5 jeux (Shinobi, Chopflifer, Out Run, Wonder Boy, Hang-On). Le tout tbé : 990 F. **Vincent PRODHOMME, 3, rue de la République, 35580 Guichen. Tél. : 99.57.34.74.**

Vds console Nintendo + 14 jeux dont Zelda 1 et 2, Mario 2, Top Gun, Trojan Pistolet, Robot + Nes Advantage, revues prix : 3 500 F, valeur (7 400 F). **Anthony PANTANO, 185, Avenue Berthelot, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.18.48.**

Vds 7 k7 pour Nintendo : Alpha Mission, R. Attack, Metal Gear, RC Pro Am, Mega Man, Riggar, Wisar Warrior, 38, rue de Beaulieu, 25350 Mandeuve. **Tél. : 81.39.23.03.**

Vds 3 jeux Sega (After Burner, Alien Syndrome, Rampage) achète : 985 F, 250 F l'unité ou 600 F le tout. **Olivier MAURO, 42 bis, rue des Versulines, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 30.87.07.01 (après 18 h).**

Console NEC + 7 jeux + carte club, Shoot Again + adaptateur NTSC acheté le 08/12/89 sous garantie : 2 300 F. **Manuel DE JESUS, 93, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.47.36.**

Vds console Sega avec 10 jeux (R-type, Golden Axe, etc.) et Light Phaser. Prix : 2 000 F. **Song-Tan KHAMPHOU, 16, rue des Luthiers, 93240 Stains. Tél. : 48.27.17.17.**

Vds console Sega et 1 jeu : Double Dragon et Hang On. Console neuve achetée le 03/01/90 900 F. **Laurent BUTET, 2, allées des Framboisiers, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.22.44.**

Vds console Nintendo tbé + 11 jeux, Zelda II, Mario I et II, Kid Ikarus, Dragon Ball... Valeur réelle 4 850 F, vendu 3 100 F à débattre. **Pascal MUÑOZ, les 4 Saisons, rue de la Gardie, 34230 Carnon. Tél. : 67.68.13.71.**

Urgent vds Mega-Drive acheté en mai, peu servi + 5 jeux + 2 joy pads XE1-SG, prix 5 480 F, vendu 4 500 F. **Alexandre BOULET, 9, rue des Gate Ceps, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.55.60.**

Jeug sega, Altered Beast. Échange ou vend à 150 F. **Lois PUIG, 2, allée des Mézanges, 37390 Notre-Dame-d'Og. Tél. : 47.42.64.94.**

Urgent Sega 8 bits tbé, lunette 3D + 10 jeux (Shinobi, Space Warrior 3D, Double Dragon, Thunder Blader, Rastan, etc...) le tout : 2 000 F. **Rémi GUILLERON, 24, place de l'Hôtel de Ville, 67120 Holshelm. Tél. : (16) 88.38.88.33. (après 18 h).**

Stop affaire : vende console Sega + 7 jeux (Aley Kid 2, Space Warrior) etc. Valeur : 2 500 F, vendu 1 000 F Only. **Steeve SAVARY, Imm. Magellan G62, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.90.15.09.**

Vds console Sega 8 bits + prise Péritel + 2 manettes + 6 jeux (Tennis Ace, Space Harrier, etc...) + boîte rangement 1 200 F. (Possib. vente séparé). 12/89 tbé. **Frédéric LEBHAR, 6, villa Émile-Loubet, 75019 Paris. Tél. : 42.06.90.01.**

Vds console Nec PC Engine + Wonder Boy 2, In Monsterland, Vigilante + manette de jeux. Le tout tbé et sous garantie : 1 500 F. **Patrick CHOQUET, 7, rue Bourget, 80500 Montdidier. Tél. : 22.37.08.33.**

Vds console Nintendo avec Nes Advantage, Mario 1 et 2, Zelda 2, Simon's Quest, Rush'n Attack, Goonies 2, Metal Gear Metroid et Aliforl. Prix : 2 700 F, valeur 4 500 F. **Medhi NEKKACHE, 1,**

avenue Jean-Jaurès, 92700 Colombes. Tél. : 47.60.27.13.

Urgent vds console Sega + 2 manettes + 6 jeux : Wonder Boy III, Altered Beast, Shinobi... Le tout tbé valeur : 2000 F, cédé : 1 490 F. Bonne affaire. **Nicolas BOUTIN, 29, rue Eugène-Caron, 92400 Courbevois. Tél. : 43.33.05.13.**

Vds console Sega + 2 manettes + Light Phaser + 2 jeux. État neuf. Valeur : 1 000 F. **Frédéric DEL-REL, Domaine des Barjaquets, 8, allée des Cades, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.57.67.**

Vds console Sega + 28 jeux valeur : 8 750 F, vendu : 4 500 F, ou vds jeux par lot de 3 : 450 F ou de 5 : 700 F ou console + 1 jeu : 750 F. **Renaud GÏRY, 14, rue St-Marcel, 57090 Metz. Tél. : 87.32.80.32.**

Vds lot de 6 jeux Nintendo pour 100 F ou 250 F le jeu : Castlevania, Punch-Out, Alphamissio, Ik-Warriors, Gradius, Trojan. **Jérôme GURY, 127, rue du Général-de-Gaule, 95120 Ermont. Tél. : 34.14.77.17 (après 18 h).**

Vds Sega + pistolet + 3 joys + 15 jeux 3500 Nintendo + 3 joys + 1 jeux : 3 500 F à débattre CPC 464 + DD1 + lots de jeux + disquettes vierges (CPC 464 + DD1 en panne). **Muriel MERCEY, 25, rue Henri-Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.80.46.**

Vds Sega 8 bits + Golden Ace + Spy US Spy + manette Control Stick et Quick Shot XV. **Sébastien AUGIER, 19, rue des Catalans Clos des Fontaines, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.18.69.**

Vds console Sega + 3 manettes + pistolet + 15 jeux (Rastan, Wonder Boy 3, Shinobi, R-Type, Psycho Fox, Altered Beast etc.) tbé prix : 3 000 F (à débattre). **Sébastien PUDDINU, 17, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.57.06.**

Vds 3 jeux sega : Shinobi, Altered Beast, Wonderboy 2, 190 F chacunes (frais de port compris) + After Burner. **Damien BOULANGER-COMBES, La Moustie, Bât. A10 n° 1, 40280 Saint-Pierre-de-Mont. Tél. : 58.06.47.10.**

Vds console sega 8 bits + 8 jeux (Wonder Boy II, R-Type, Golevillus, etc.) Valeur : 2 593 F. Vendu : 1 400 F avec Phaser. **David THENON, 11, rue Saint-Just, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.00.81.**

Vds jeux sega 8 bits tbé : Shinobi, YS, Phantasy Star, Solvellius de 150 à 200 F et Wonder Boy 3 à 200 F. **David FICHO, 33, impasse Suyner, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.41.46.**

Vds console Nintendo 500 F (encore sous garantie), vds aussi 19 jeux ayant de 1 à 10 mois de 200 à 300 F. Écrire pour détail. **Hugues-Henri MARTY, 3, rue du Champ-Prieur, 85470 Brem-sur-Mer.**

Vds console Nec + 2 jeux : Gummed, Honey, Sky, Vendus 1 500 F. Console neuve acheté début mars 90. **Olivier GUILLET-WEIGHTMAN, 17, place St-Germain-des-Longs-Prés, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.08.05.06.**

Vds jeux Nintendo à bas prix : Super Mario 1 : 120 F, Super Mario 2 : 150 F, Rygar : 150 F, Pro Wrestling : 130 F, Ghost's Gob : 120 F, Punch Out : 150 F. **Jérôme DE LABOULAYE, 5, rue Vauthier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.49.62.**

Vds console Sega 450 F ou plus de 14 jeux. Valeur 4 300 F, cédé à 2 000 F ou vds jeux séparés, liste donnée par tél. (Shinobi, Psycho Fox, Kenseidem). Vite. **Bruno FALK, 4, avenue Henri-Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.48.31.**

Vds console Sega 600 F toute seule + 11 jeux + Cons. CBS + pour Nintendo : Rygar, Contra, Beach-Volley, acheté jeux USA ne fonctionnant pas en France. **Olivier FAU, 25, boulevard Guist'Hau, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.45.76.**

Console Sega Master System + Prix Canon 600 F. Vends également jeux. **Johann LE GALL, 3, place J.-B.-Clément, 92000 Nanterre. Tél. : 47.29.01.08.**

Vds console Nintendo + nbx jeux + jeux Sega 16 bits + Amstrad CPC 6128 et nbx jeux (ensemble). Prix à débattre. Urgent avant août 90. **Merci Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, apt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

pour Nintendo : Urban Champion + Mario 1 + Rad Racer + Golf + Soccer + Rush'n Attack + Adaptateur cartouche japonaise : jeux 250 F pièce, Nes : 300 F. **Damien BISCHOFF, 124, boulevard John-Kennedy, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.68.30.**

Vds Megadrive + manette garantie 10 mois : 1 500 F + Space Warrior 2 : 1 750 F + Échange Altered Beast, Alex Kidd et Gouls and Ghost. **Ilan VARIN, 6, rue Danielle CASANOVA, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 42.07.18.90.**

Vds Nec PC Engine avril 90 + 3 jeux (Ninja Warrior, Dragon Spirit, Son Son 2) tbé sous garantie le tout 2 400 F. (Possibilité vente séparée). **Jean-Philippe DUPUICH, 9, rue Félix-Depardieu, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

Vds Alex Kid sur Megadrive : 250 F. **Louis FLAMAND, 16410 Garat « Chémont ». Tél. : 45.60.63.09.**

Vds Megadrive + 3 jeux : the Super Shinobi, Curse, Ghoul's Ghosts. Neuve : 1 mois sous garantie, achetée 3 700 F, vendu 2 700 F. **Stephen BOREL, chemin du Canon, 30131 Pujaut. Tél. : 90.26.32.34.**

Vds Megadrive (2 mois) + 2 manettes + 10 jeux (Super Shinobi, Forgotten World, Golden Axe, Gouls and Ghosts...) Vds aussi jeux Sega 8 bits (Kenseiden...). **Adrien THOMAS, 113, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 45.42.19.46. ou (16) 23.71.63.92.**

Vds Super Shinobi sur Megadrive 370 F cause : arrivée à La fin (acheté il y a deux semaines en excellent état) sinon cherche contact sur Megadrive. **Raphaël LEVI, 31, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél. : 48.42.37.52.**

Vds pour Megadrive Alex Kid neuf 270 F et cherche contact (62). Urgent possède Super Shinobi. **Sébastien ROZAK, 10, rue Louis-Virel, 62300 Elieu-dit-Leauwette. Tél. : 21.43.22.18.**

Vds Nec PC Engine + 3 jeux (Ninja Warrior, Dragon Spirit, Son Son 2) le tout 2 000 F. **Jean-Philippe DUPUICH, 9, rue Félix-de-Pardieu, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

Vds console Nintendo + 6 jeux, Cobra Triangle, Mario 1 et 2, Rush Attack, Metroid, Ballon, Figh, valeur 2 600 F vendu 1 200 F. **Michael BRUNOT, 285, rond point Stellamare, 83110 Sanary. Tél. : 94.74.50.97.**

Vds console Sega + 10 jeux (Rastan Black Belt, World Soccer, etc.) + 1 joystick + 1 manette. État neuf. Prix : 1 700 F. **Yann PORHEL, 2, rue Joffre, 29400 Landivisiau. Tél. : 98.68.31.33.**

Urgent vds pistolet Nintendo avec emballage + 2 cassettes + 20 autres cassettes dont une sans notice. Le tout tbé pour 4 300 F (valeur 6 000 F). **Rodolphe LANGLOIS, impasse A.-Sannier, 60126 Rivecourt. Tél. : 44.41.67.85.**

Vds console Nintendo jamais servi de luxe : Zapper + robot + 3 cartouches + console : 1 200 F. Vds aussi autres cartouches (Zelda, Punch Out, Super Mario 2). **Sylvain JOZELOM, 10 bis, rue St-Martin, 49600 Beaupreau. Tél. : 41.63.52.08.**

Vds console Atari 2600, 6 jeux, 2 joysticks, état neuf. Prix : 800 F. **Cédric HUSS, 34, avenue Michel-Picon-Langoiran, 33550 Bordeaux.**

Vds Sega M.D. avec 2 joysticks (Pro 1) et 7 jeux (Golden Axe, Last Battle, Super Real Basketball...) le tout vendu 4 220 F (garantie). **Frédéric DESCHAMPS, 25, rue Auger, 93300 Pantin. Tél. : 48.44.11.58.**

Vds console Nec complète + Av Rodster + 7 jeux (R-Type, Chase HQ, NZ Story, Cybercross, Mr Heli, Kung Fu...) Valeur 4 615 F, vendu : 2 700 F. **Christophe LE-GOUBIN, 5, rue de la Gare, 57480 Apach. Tél. : 82.83.85.44.**

Vds Sega 600 F, Out Run 170 F, F-16 110 F, Black Belt 155 F, Zillion 155 F, Pro-Wrestling 155 F ou le tout 1 100 F. **Bric Durrmeier, 21, rue d'Escandron, 44510 Le-Pouliguen. Tél. : 40.62.31.21 après 18 h.**

Vds console PC Engine 1 300 F + 2 jeux Tiger Heli, Dragons Spirit, sans transformateur. **Christian DOUBOC, 3, avenue Walvain, 93 Montreuil. Tél. : 48.87.96.29 (demandé José).**

Vds console Sega + 8 jeux dont California Games, Out Run + Pistolet prix : 1 500 F. Vds console Atari 2800 + 5 jeux 300 F. **Nicolas CALATAYUD, le clos de la Chenais, lot n° 15, traverse Ricard, 13190 Allauch.**

Vds console Vectrex, 8 jeux, le tout tbé. Valeur neuf : 3 500 F, prix à débattre. **Sébastien LESLENT, 7, rue des Éclaireurs Partisans, 95590 Presles. Tél. : 30.34.15.94.**

Sega 8 bits + tire auto + lunette 3D avec Spacehriper 3D + 10 jeux (R-Type, Goldenaxe, Psychofox, Wonder Boy III, Casino Games) cédé 1 850 F. Bon état. **Emmanuel VANDENHENDE, 6, rue de Saint-Simon, 75007 Paris. Tél. : 42.22.26.06 (à partir de 12 h).**

Vds console Sega 8 bits + 8 jeux, Double Dragon, Golden Axe, Cybore Hunter, Shinobi, Altered Beast, Kenseiden, After Burner, Choplifier. Prix : 1 500 F. **Daniel CAPAROS, bat. 15, résidence les Collines, 13240 Septèmes Marseille. Tél. : 91.51.26.34.**

Vds Nintendo + pistolet + Duck Hunt, Volleyball, Soccer, Punch Out, Astuce. Valeur : 2 500 F. Vendu : 1 950 F à débattre. **Sébastien PLEE, 16, rue des Jonquilles, 77515 Faremoutiers. Tél. : 64.03.94.84.**

Vds console Sega + Pêritel + transfo + 2 joy-pads + Hang-On : 500 F. Vds jeux : Out-Run et Altered Beast : 150 F chacun. **Jérôme SACCO. Tél. : 31.87.69.63 (après 20 h).**

Vds Sega 16 bits cause départ état neuf à débattre, 1 mois d'utilisation, achetée 2 000 F cédé 1 500 F. **Charles TARANCON, 107, lot Les Clausades, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.28.53.**

Vds Nintendo 1 000 F avec 4 jeux (Punch Out, Mario Bros, Rush'n Attack, Kung Fu, pas de vente séparée). **Stéphane GROSERRIN, 10, rue Danremont, 75018 Paris. Tél. : 46.06.16.54. (après 18 h).**

Vds console Nec PC Engine (sous garantie) + joystick + jeux très bon prix. **Patrick COURT, 75, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : 40.54.97.85 (après 19 h).**

Vds console Sega neuve + 13 jeux (Psycho, Fox, Tennis Ace, Ali Fornia, Casino Games, R-Type, Altered Beast). Prix : 2 900 F valeur : 4 900 F. **Gianni GODOF, 4, avenue de Paris, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 34.17.25.60.**

Vds console Sega + 2 manettes + Light Phaser + 19 jeux dont 1 à mémoire. Le tout en tbé : valeur 6 000 F sacrifié à 2 950 F. **Michel ZEDDE, 20, rue Lacordaire, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.81.42.**

Vds console Nintendo + pistolet + robot + 4 jeux + accessoires + 7 mois de garantie. Petit prix. **Nicolas SCHULZ, 32 bis, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.59.08.**

Vds console Sega tbé et 3 jeux 1350 F, Psycho Fox Shooting, World Soccer Hangom + Control Stick et Phaser + Hangon vente Poitou ch. uniquement. **Raphaël COIRIER, 5, rue du Paradis, 86280 St-Benoit. Tél. : 49.57.25.73.**

Vds console Sega + 15 jeux (Out Run, Aster, Burner, Rastan... etc.) + lunette 3D le tout : 2 500 F au lieu de 5 000 F (neuf). **Antoine SELLIER, 22, rue de l'Isle, Reims. Tél. : 26.88.30.41 (après 19 h).**

Vds Sega 8 bits + Shinobi + Space Harrier : 800 F tbé. Achète Sega 16 bits + jeux (environ 2 000 F). Vends moniteur Philips Hrésol : 2 000 F. **Dany GUEJ, 4, passage dr'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.99.87.**

Vds console Nintendo + 17 jeux + Nes Advantage. Prix : 4 000 F. Exemple de jeux : Zelda II, MBS I, II, Trostan. **Didier VINCENT, 260, le Plateau Duchère, 69009 Lyon. Tél. : 78.35.10.24 (18 h-20 h).**

Vds pour Nec PC Engine : Vigilante, Son Son 2, Gun Head : 450 F. Tous en parfait état, garantie Euro-maintenance, envoi en recommandé compris. **Benjamin NICAISE, 46, route de Savignie, 60000 Beauvais.**

Vds pour console PC Engine Nec une manette avec autofire et prise pour deuxième Joystick tbé. **Sylvain BLANDEL, 39, rue de Rechevres, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.90.12.**

Vds Nintendo + pistolet + 2 jeux (Duck Hunt, Hogans Alley) + 8 jeux (Track'n Field 2, Ghost'n Goblins...) + 2 manettes, 1 500 F. **David BELLAICHE, 11, rue Louis-Choix, Garges-les-Gonesses. Tél. : 39.93.05.16.**

Vds jeux pour console Sega : Great Basketball 120 F, Choplifier 120 F, les deux pour 200 F, Afterburner 180 F, Psychofox 180 F, Altered Beast 140 F. Ajouter 10 F de port. **Bruno LANDAIS, 16 bis, rue Marcel Philippe, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.40.62.**

Vds console Sega + 4 jeux 1 400 F (affaire) et vds jeux Sega de 100 F à 200 F, Wonder Boy 3, Phantasy Star, Space Harrier 3D, etc. **Robin SAINSON, 57, rue du Mont-Mesly, 94380 Bonneuil. Tél. : 43.39.91.43.**

Vds jeux Sega (After Burner, Double Dragon, Great Basketball, Blade Eagle 3D) Prix : 200 F. Tbé, ainsi que Ghostbuster, Gangster Town. **Jérôme COGNET, 5, rue des Peupliers, 77210 Avon. Tél. : 60.72.05.67.**

Vds ou échange jeux Sega : Out Run, Shinobi, Teddy Boy, Volley, Galaxy Force. Recherche : Basket Night Mare, Countdown, Kung Fu Kidd, Wonder Boy ou autres. **Jean-Philippe RIEUTORT, 4, avenue Anatole-France, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.90.75.30.**

Vds Nintendo + 13 jeux (Life Force, Double Dribble, Castlevania, Punch-Out, Rush'n Attack...) 2 500 F. Achète : Lynx à 1 000 F. **Grégory PORY, 3, rue des Varennes, 94310 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.39.65.63. (après 19 h).**

Vds console Sega + phaser + 9 jeux (R-Type, Out Run, Rambo 3...). Valeur 3 900 F, vendue 1 990 F. Non vous ne rêvez pas. **Jean-Marc NAIME, 20, rue du Pont-de-Bart, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.32.28.**

Vds « Micro Génius » (Nintendo compatible avec cartouches USA, japonaises et européenne). Possède également cartouches. Prix de la console : 2 995 F. **Micro Genius, Case Postale 234, 1000 Lausanne 22 (Bergières), Suisse.**

.Vds jeux sur Sega prix à débattre. (Dynamite Dux, Kenseiden, Vigilante) et autres nbx jeux. **Yann GIL, 5, rue Nicolas-Appert, 75011 Paris. Tél. : 43.38.99.08.**

Vds pistolet pour Nintendo + 2 jeux (Gunshoe + Wild Gunhan) état neuf le tout 550 F, valeur neuf 990 F. **Jean-Philippe BIER, 15, allée du Pré-du-Chêne, 10000 Troyes. Tél. : 25.75.35.85.**

Vds ordinateur Sega Yeno SC 3000 + nbx jeux + livrets + câbles (Pêritel, lecteur cassette) + joystick. Prix à débattre. **Stéphane DATRINO, 6, rue Les Oeillades, 13130 Berre l'Étang. Tél. : 42.85.37.84.**

Vds Sega + 2 manettes + 8 jeux (Out Run, Vigilante, California Games, etc.) Valeur : 3 200 F, cède 1 800 F. **Fabrice RAJOT, 3, rue Alfred de Musset, 78330 Fontenay-le-Flouy. Tél. : 30.58.57.76.**

Console Nintendo + 3 jeux. Super Mario Bros, Super Mario II, Ice Climber (sous garantie) Prix : 900 F. **Daniel PHAN, 100, rue Roger-Salengro, 31120 Portet-sur-Garonne. Tél. : 61.72.42.91.**

Vds jeux Sega Choplifier, Transbot, After Burner, achète jeux sega prix entre 80 F et 150 F. Seine-et-Marne uniquement. **Eric GEFFROY, 7, rue du Bois de Sapins, 77180 Provins. Tél. : 64.00.34.69.**

Vds console Nec + 4 jeux 1 800 F. **Jérôme DUBOUIT. Tél. : 48.55.14.21.**

Vds console Sega neuve + 15 cartouches (Y's, Space Harrier, Double Dragon...) + Light Phaser + manette spéciale. Vendu : 3 000 F. **Nicolas DI-GUET, 1, impasse Vallée Boquet, Cambes en Plaine, 14610 Thoaen. Tél. : 31.44.53.74.**

Vds jeux Sega (Y's, Rastan, Thunder Blade...) 150 F ou moins. **David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.66.92.**

Vds console Sega Master System : 2 000 F + lunette 3D + 10 jeux ex : Shinobi, Out Run 3D, After Burner, Black Belt, Thunder Blade, Space Harrier 3D etc. **Tony NAUPIN, 10, square des Cormiers, 35310 Mordelles. Tél. : 99.60.35.08.**

Urgent vds cartouches Sega 8 bits tbé. Altered Beast, Golevillus, Casino Games, Power Strike, Kenseiden... (150 F le jeu ou 1 200 F les 9). **Grégory LAMIRAULT, 85, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : 42.57.39.14 (après 18 h).**

Vds console Nintendo et 19 jeux avec robot et pistolet et Nes Advantage. Seulement 3 500 F. A saisir. **Edouard BOYER, 12, passage Landriou, 75007 Paris. Tél. : 47.05.07.13.**

Vds console Sega + phaser + carte phaser + 2 cartes + 8 autres cartouches (Lord of the Sword, Psycho-Fox, Alien Syndrome...) Prix : 2 000 F. **Laurent SINTIS, 34, les Tournesols, 30130 Port-Saint-Esprit. Tél. : 66.39.32.80.**

Vds console Sega + 4 jeux (R-Type, Y's, Shinobi, Vigilante) + Rapid Fire + emballage, très bon état + 2 control. Valeur : 2 500 F, vendue : 1 500 F. **Harold LECAV, 147, cours Lieutaud, 13006 Marseille. Tél. : 91.94.05.23.**

Vds console Nintendo + 3 jeux : Mega Man, Mario Bros 1, Goonies 2. Très bon état acheté en février 90. Le tout pour : 800 F. **Guillaume PAMART, 2, allée François-Gérard, 92500 RUEIL-MALMAISON. Tél. : 47.08.58.53.**

Vds console Nintendo + manettes + robot + pistolet + 7 jeux (Zelda...) + ord TO8 + lecteur cassette disq. + manette + 10 jeux et utilitaire. Le tout pour 1 300 F. Possible vente séparée. **Arnaud MOISAN, 18, avenue Lénine, 94110 Arcueil. Tél. : 46.57.93.75.**

Vds ou échange 16 jeux Sega 8 bits : R-Type, Phantasy, Star, Double Dragon, Kenseiden, Black Belt, World Soccer, Afterburner, etc.). **Carole PELAFRIGUE, impasse des Pins, clos édés, quartier Bruwet, 83100 Toulon. Tél. : 94.61.11.03.**

Vds jeux Sega : Kenseiden, Zillion 2, Action Fighter, Great BaseBall, Space Harrier 3D, Enduro Racer, Blade Eagle 3D, Zaxxon 3D, T. Blade : 130 F pièce. **Stéphane MAZZELA, 11, route de Llimonest, 69450 ST-Cyr-au-Mont-d'Or. Tél. : 78.47.72.44.**

Vds jeux Nintendo Dragon Bale Rygar 200 F le jeu, Adaptateur + Ded-Fox japonais 400 F. Jeux Atari

PETITES ANNONCES

ST 100 F sous célophane nouvellement. **Renaud CONVERSET**, 20, rue Buffon, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.01.70.

Vds Sega Master System + 2 jeux 750 F. **Alexandre BAGUR**, Super Rouvière, 83, bd du Redon, bat. B7, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.79.16 (après 20 h).

Super affaire. Vds console Nec PC Engine neuve (27.04.90) + 4 jeux + 1 carte d'échange Shoot Again. Le tout : 2 500 F. **Vincent CORNU**, 12, place du Chapitre, 51100 Reims. Tél. : 26.47.49.08.

Vds console Sega + pistolet + 7 jeux (Hang-On, Shinobi, Space Harrier, Double Dragon, Thunder Blade, Safari, Hunt, Small Naze) + 2 manettes tbé. 1 200 F. **Christophe CHOHIN**, 14, rue des Sorbiers, 53230 Cossé-le-Vivien. Tél. : 43.98.86.97.

Vds console Sega + 9 jeux (Mir War, Soccer, Golf, Out Run, Gollevius, Quartet...) + 2 manettes tbé. 2 000 F. **Olivier TALBOT**, 68, rue Bourdignon, 94100 St-Maur. Tél. : 48.86.45.15 (après 18 h).

Vds cassettes Nintendo cause double prix 200 F bon état très peu servi. **José RATHGEBER**, 10, rue des Pins Dinheim, 67190 Mutzig. Tél. : 88.50.14.59.

Vds console Nec garantie 1 an + 6 jeux (Vigilante, PC Kid, Son Son 2, Tiger Heli, Galaga, Dragon Spirit). Prix : 2 650 F. **Philippe MALZY**, 18, rue Jeanne-d'Arc, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.71.30.84.

Vds console Sega + Hang On + 5 jeux + control Stick. Vendue : 1 100 F. **Jérôme BIERNACKI**, 20, avenue du Hameau des Rouas, Morigny, 91150 Etampes. Tél. : 64.94.44.66.

Vds console Sega complète + 15 jeux originaux le tout comme neuf : 2 000 F. **Nicolas RAFFALLI**, 32, av. Joffre, 91800 Brunoy. Tél. : 69.39.47.87.

Urgent vds Sega + 5 jeux + pistolet + control stick : 1 000 F. Vds CBS + 4 jeux + volant : 500 F. Vds jeux C64 (FSII, Gunship, Revs...) bas prix. Liste demandée. **Stéphane RABILLER**, 5, rue Nicolas Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 64.88.42.97.

Vds ou échange jeux Nec : Tiger Heli, Side Arms, Heavy Unit, Tiger Road, Son Son 2 et Vigilante. Prix de 300 à 360 F. **Vincent LHEUR**, 19 bis, Avenue Aristide-Briand, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.00.40.71.

Vds console Nec Supergraphx 50 Hertz + 5 jeux. Prix : 3 000 F. **Cédric BOULLIER**, 30, rue du Jardin Public, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.35.04.

Vds console Nec PC + jeux + manette thé garantie encore 11 mois et vds console Sega + jeux + manettes. Console Nec 1 500 F, console Sega 1 000 F. **Sébastien BOUCHEZ**, 197, rue Pisselot à Chevincourt, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.08.74.

Console Nintendo de luxe, pistolet, robot + 2 jeux 1 000 F et également 13 jeux ou 200 F pièce. **Christophe PISSY**, 11, rue du Hameau, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.35.58.

Vds console Sega + 6 jeux (Altered Beast + After Burner + Shinobi + W. Boy III + Double Dragon + Hang-On) + 2 manettes de jeux, le tout tbé (1989) 1 500 F. **Nicolas BOUTIN**, 29, rue Eugène-Caron, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.05.13.

Vds console Sega 8 bits, 6 jeux, Fire Rapid, pistolet, manettes : (Rastan, Double Dragon, Space Harrier...) 1 300 F. État neuf. **Philippe d'Amario**, 7, rue Chateaubriand, Val d'Albain Saclay, 91400 Orsay. Tél. : 60.19.28.64.

Vds console Sega + light Phaser + 9 des meilleurs jeux + joysticks état impeccable. Contact assuré par la suite cédé à 40%. **Richard**. Tél. : 47.02.11.36.

Vds Nec 2 + 2 jeux + joy NTSC, RVB livre : 3 200 F, TV NTSC 55 cm valeur : 6 200 F, cédé à 4 800 F + bureau pin Nec + TV garantie 2 ans. **Sylvain GALLET**, 16, avenue Jean-Lébas, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.06.98.

Vds Sega + 1 manette Speedking et 13 jeux (Dynamite Dux, Cloud Master Altered Beast) 2 600 F. **Sébastien CAVIGLIA**, 15, bd Tellene, 13007 Marseille. Tél. : 91.81.82.67.

Vds Sega sous garantie + Phaser + 4 jeux : Psycho Fox, By Night Hare, Spell Caster, Tennis Ace : 1 900 F. **Vincent BATON**, 56, avenue du Général-de-Gaulle, 37550 Avortin. Tél. : 47.28.61.27.

Vds console Nec + joypad + Shinobi en Pèril : 1 000 F avec Turbo-Booster. Vite (autres jeux disponibles). **Alain LE DONG**, 40 bis, rue St-Jacques, 75005 Paris. Tél. : 43.25.35.59.

Vds console Sega Powerbase + cassette Shinobi + 2 manettes + emballage pour 100 F. Très bonne

affaire car cette console est neuve. **Roland HOCHE**, 42, rue Hippolyte-Bisson, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.31.71.

Vds console PC Engine + Wonder Boy + Gunhed + Bloody Wolf + 2 manettes : 2 000 F. **Jean-Michel FIERE**, la Rouvière, E6, 83, bd du Redon, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52 (après 19 h).

Vds Sega 8 bits + manette SG + 8 jeux : Afterburner, Zillionz Quartet, Altered Beast, Rastan, Psychofox, Double Dragon, Enduro Racer. Prix : 1 600 F. **Igor ARYAÏ**, 31, avenue Princesse Grace, 98000 Monaco. Tél. : 93.30.78.11.

Vds Sega 8 bits + 3D + pistolet + catalogue Sega + nbx jeux le tout : 4 300 F à débattre. **Camille PESE**, 141, allée des Fresnes, 76530 La Bouille. Tél. : 35.18.12.95.

Vds console Nintendo + 2 manettes + prise Pèril-tel + 7 jeux (Zelda, Rc Proat, Mario Bros 1 et 2, etc.) Prix : 1 400 F (acheté le 25.06.89). **Frédéric MERLE**, 23, rue du Clos-Avets, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.97.69.

Vds console Sega + light laser + 11 jeux merveilleux + joys. Cédé à 2 000 F. **Laurent SCHWARTZ**, 14, rue de Brettes, 87000 Limoges. Tél. : 55.77.03.27.

Vds Sega 16 bits : 3 500 F + 6 jeux (Golden Axe, Super Hang On) neuve 2 mois complète. Urgent. **Guillaume CAYLA**, 26, quai Voltaire, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.04.80. ou 67.56.70.84.

Vds Ord. Sega SC3000 200 F (+ carte Basic) + joy video pac 30 F + carte coleco 30 F + carte Video pac 30 F + vds zoom sur Megadrive 200 F et échanges sur Paris uniquement. **Simon**. Tél. : 43.33.31.31.

Vds console Sega 8 bits tbé 600 F sous garantie le 07.10.89 avec 3 jeux et 8 jeux entre 150 et 200 F. Uniquement sur Paris et région. **Xavier MAURAND**, 16-18, rue de Joinville, 75019 Paris. Tél. : 40.38.20.55.

Vds ordinateur + imprimante + jeux + revues + manette. Prix : plus de 2 000 F, cédé à 900 F. Urgent. Sega échange Fantasy-Star contre Ys, Miracle Warrior. **Maxime BULLION**, 12, C rue du Cimetières, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.36.27.

Vds pour Sega 3 cassettes : Ram Page, Black Belt, Enduro Racer, le tout 350 F ou 1 K7 150 F. Vds aussi controle Stick 50 F. **Stève PARLOVER**, 7, avenue du Vexin, 78450 Villepreux. Tél. : 30.56.05.21 (après 17 h).

Vds Nintendo + 6 jeux (Goonies 2, Zelda 1, etc.) Valeur 2 600 F, vendu : 1 500 F. **Luc NOYE**, 65, rue du Canal, 57810 Lagarde. Tél. : 87.86.67.33.

Affaire du mois. Vds console Sega + 12 super jeux valeur 4 000 F vendu 2 500 F le tout en tbé dans emballage d'origine + frais envoi payés. **Fabien ÉTÔRE**, 232, rue de Charbonnière, 45800 St-Jean-de-Braye. Tél. : 38.86.65.87.

Vds console Nec ou Sega 8 bits. Sega + jeux : 800 F. Nec + jeux : 1 100 F à débattre. **Thomas FANON**, chemin des Cailles, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.85.02.

Vds sur Sega Double Dragon et Shinobi 150 F ou échange contre Ultima 4. Échange aussi Ghostbusters ou Wonder Boy 3 contre Wonder Boy 2. **Thomas BRUNET**, 13, rue Haute, 78450 Chavenay. Tél. : 30.54.59.69 (après 17 h).

Vds Nintendo + 8 cartouches + 2 manettes (1989) 1 600 F. Vds Amstrad CPC 6128 coul. (1989) + nbx jeux + manette. Le tout thé peu servi : 3 000 F. **Fabrice PIGACHE**, 8, imp. J.-B. Carpeaux, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.28.79.

Vds Ghost'n Goblines prix 250 F. Pour consoles Nintendo. **Jean-Claude JULET**, Lorraine Matériaux route de Vandières, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83.81.03.69 (après 19 h).

Vds console Sega tbé + 4 jeux + 2 manettes + pistolet. Prix : 1 200 F à débattre. **David BURGUNDER**, clos Magnin, 25570 Grand-Combe-Chateleu. Tél. : 81.68.82.03.

Vds Sega tbé + 6 jeux dont 2 avec Light Phaser + Speed King à débattre. **Guillaume DEFONTAINE**, impasse du Castel Park, 17700 Surgères. Tél. : 46.07.38.16.

Vds jeux Sega : Capitaine Silver, Black Belt, Lord of the Sword 200 F l'un. Écrivez moi, réponse assurée. Centre remboursement accepté. **Alexandra SANTORELLI**, 171, J.-L. David, 77350 Le Mes-sur-Seine.

Vds console Sega + 2 manettes + light phaser avec 3 jeux + 5 jeux + cables. Le tout pour 1 500 F. **Madame BRESSON**. Tél. : 43.62.80.19.

Vds console CBS Coevasion sans transformateur + 3 jeux : 500 F + cartouche 70 F pièce. Logs

Amis K7 (80 F originaux). Module CBS Turbo + 1 jeu : 300 F. **Eddy BOURGUIGNON**, 8, allée Pierre-Brosselette, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.57.39.



Apple 2c achète jeux dont dogfight prince of persia + d'autres super et cherche périphérique (Joy, moniteur ou tv couleur, impr.) **MARTY Steve**, la drèche 81130 Cagnac les mines.

Recherche tous jeux pour Amiga 500 ainsi que des utilitaires et des demos-envoyez vos listes-merci d'avance. **SIMON Anthony**, 36 rue du clos sévigné 35510 Cesson-Sévigné. Tél. : 99.83.38.41.

Ach sega (-500 F). VSD pour ST (Fred, etc). Ach jeux Nintendo (double dribble, zeldas, trackfield, rygar) 150 F par K. Ech. k7 cpc 484 (possewnews). **MICHEL Thierry**, 5, rue de la Poste, 44150 Saint-Herblon (sauf le week-end). Tél. : 40.98.00.71.

Achète Amiga 500 sans moniteur avec un max d'équipement (Jox, Disks) en bon état-région Paris ou Bretagne-Prix : 3 000 F max-cherche contact. **DESILLE David**, 9, Square Edouard Herriot, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.09.86.

Cherche prise Pèril pour c 64. **COSNUAU Raymond**, 6, rue de la grande maison Rambervillers, 88700. Après 19 H. Tél. : 29.65.21.12.

Ach Ecr 1084 Pèril Atari ST et Amiga même en panne + VSD Xérox 820 2 + 2 lect 1 M + Ecr + logs 800 F, ach L06 sur Atari et Amiga. **PAYEN Rémy**, 34, Av de Lorraine, 87290 Chateaupuy. Tél. : 55.33.36.05. ou 55.76.52.11.

Achète lecteur Apple II E 5 P 164 avec carte controle-urgent. **BAILLY Michaël**, 36, Boulevard Victor Hugo, 25200 Montbéliard.

Achète NECI : 900 F; Monit 108 45 : 1 000 F; CD Rom 2 : 1500 F; WB3ENC0 : 200 F; CD Side arms : 200 F; Heavy writ : 200 F; USA Basket : 180 F. **PIERRE Bruno**, 1e115, Résidence des fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux-la-Défense. Tél. : 47.73.65.14.

Cherche pour ZX 81 interface Mémotech centronics type pour imprimante Seikosha GP5 OA ou une imprimante Seikosha GP50S. **FOREST Jean**, 27, rue René Morin, 92160 Antony. Tél. : 42.37.44.13.

Rech adaptateur japonais Nintendo avec jeux pas trop cher envoyer liste et prix. **HOUBER Stéphane**, 89, clos de Saint-Mard, 77230 Saint-Mard. Tél. : 60.03.32.93.

Recherche pour Amiga Prgs éducatifs, utilitaires et documentations achète ou échange contre jeux super news. **DE SOUZA Maurice**, 60, Bd Salvador Allendé, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.57.53.01.

Achète console intellivision ou console CBS + adaptateur multi-K7. Recherche K7 mattel et CBS faire de fr. **DUTILLEUL François**, 39, résidence du vieux-moulin, 59250 Halluin. Tél. : 20.03.09.97.

Ach Amiga audio digitizers + interface et disk pas plus de 200 F ou éch contre jeux ou autres. Vends CBS console et Sega contacts possibles. **PADONOU Philippe**, 14, rue du clos, 75020 Paris. Tél. : 43.72.65.80.

Achète clavier 520ST ou Amiga 500 et cherche pour PC lecteur 3, 5 P ou 5, 1/4, achète orig Kick OFF2, Italy90, TV sport basketball. **PERDIAN Olivier**, 130, rue des Carrières Pav. 1, 95410 Groulay. Tél. : 39.83.10.98.

Achète clavier de CPC 464 (seul) en Tbe, svp, sans périphère ou autre pour 250 F-urgent-merci beaucoup d'avance. Ecrire. **HENAUX Alexis**, 15, rue des Narcisses, 21300 Chenôye.

Achète scanner (le type 10 de préférence). Si offre sympia, je m'engage a vous donner nbx logiciels. Pour tout renseignement écrivez. **Arnaud**, 10, place des Carmes, 13800 Istres à bientôt et merci !

Cherche scanner ou digitaliseur ou extension 1 MO pour 520 STF faire offre raisonnable + cherche contact sur LR. **SARAIUR Tony**, 3, rue de Lamenais Bat 806 Villeneuve les Salines, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.44.25.52.

Cherche pour Thomson MO5 en K7 les jeux suivant avec emballage d'origine : bidul et météo 7. Prix

raisonnable. **DUBOIS Eric**, 10, allée de Belle-donne, 33610 Gières. Tél. : 76.89.44.95.

Achète ou échange wargames sur Amiga en français ou anglais avec Doc française. **PETITDMANGE Thierry**, les Accacias les 20 Arpents porte D2, 10150 Pont Ste Marie. Tél. : 25.81.47.39.

Ach jeux sur cartouche MSX 1 ou 2 moins de 100 F pas les flops merci d'avance. **BENSLIMANE Rachid**, 32, rue Georges Rémond, 93220 Gagny. Tél. : 73.81.47.16.

Eric 10 ans achète pour C64 K7 ou disquette calcul radio électricité réception radio cw Rtty Packet ect jeux et tous livres sur C64 merci. **THOMASSIN Eric**, route de villey Saint Etienne, 54200 Toul. Tél. : 83.43.28.79.

Ach drive 3 1e2 dble face pour Thomson a bas prix, recherche aussi club Thomson, et les jeux emmanuelle et F16 Falcon. **GASNIER Fabrice**, 55, rue Ile-de-France, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.72.85.

Achète ordinateur Ti-99e4A de Texas instruments à très bas prix-Achète aussi tout périphériques et extensions pour cet ordinateur. **DI-ROCCO Thierry**, 17, Avenue de Montolivet, 13004 Marseille.

Ach soit console Sega 16 Bits + jeux, soit console nec + jeux, soit console lynx + jeux, soit console Gamebox + jeux à 50 % ou neuf. **HOEPEE Christophe**, la rue des Jardins Cines, 37500 Chinon.

Amiga cherche moniteur couleur pour moins de 1 500 F. Achète aussi digitaliseur vidéo. Faire offre et bons vœux par écrit. **BREDIN Christian**, 4e compagnie Essa, 69998 Lyon.

Cherche listing a taper pour C64-Tilt hebdomadaire etc... faire proposition-réponse assurée achète utilitaires en K7 pour C64. **MOUZIN Louis**, 4, Mail Maurice de Fontenay, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.91.59.

Achète ou échange le jeu „Bubble bobble „ sur 520 STF faire proposition au plus vite-réponse assurée... Merci ! **RICAUD Philippe**, 306, Av. Georges Clémenceau, 84300 Cavailon (Vaucluse).

Frédéric 13 ans cherche atari ST 1040-urgent. **PONT Frédéric**, 995, chemin du cercle, 06570 Saint-Paul. Tél. : 93.32.91.93.

Urgent rech ext mémoire pour CBM 128, virgule 128, Jack nicklaus world class leaderboard, californian golf, pers utilisant tableaux. **LELUBRE Didier**, rue de la Bourse, 427060 Bracquegnies belgeque.

Recherche jeux Nintendo : Rush'n attack, mari02, Guerilla Warkid Icarus, Wizards et Warriors Castle Warriors, à bas prix 120, et 200 F. **BAHR Davis**, 56, Avenue de la Gare, 38450 Vif. Tél. : 76.72.88.40.

Cherche originaux de Lucas films (jeux d'aventure) envoyez vos listes ou téléphonez-réponse assurée. **LE COULS Philips**, Canada Huella, 29900 Carnearu. Tél. : 98.97.59.16.

Cherche console Sega 16 ou 8 Bits avec ou sans jeu. Pas chère (de 100 à 500 F). Recherche aussi ken le survivant sur 16 Bits. **FOURNIRET Pierre**, 44, rue des fossés 55170 ANCERVILLE. Tél. : 29.75.21.80.

Achète Newsroom pour Apple 2e. **DOUILLY**, chemin du Baguier Trav B52, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.83.33.76.

Achète carte AD-LIB ou carte son pour PC. Achète power cartridge pour C64. Recherche contacts pour échanges PC et C64. Réponse assurée. **SIBILLE Nicolas**, Pra premier, 05100 Val-des-près. Tél. : 92.21.31.19.

Achète bas prix pour club de voile Y Commodore 128 compatible avec C64 Logi D7 Jane. **VOLLEY CLUB ORLEANAIS Mr DELOD Philippe**, 3 rue Charles Malfray, 45000 Orléans.

Achète Trivial Pursuit révolution française pour C64 en disquette. Vends aussi Trivial P. Junior et Trivial Pursuit nouvelle génération. **BARTHELEMY Cyril**, 52 rue Marius Piant, 54520 Laxou.

Cherche sur C64 SHINOBI et double Dragon 2 en K7 à un prix raisonnable (80 F). Si possible dans la région. **DUMOULIN Benjamin**, 24, rue de l'Aubépine, 95800 Cergy-st-Christophe. Tél. : 34.24.18.83. Après 19 h 30.

Achète sur Sega ont un Enduro Racer altered beast fantasy zone VDS galaxie force great basketball scramble spirits. **GROS Benoit**, 207, rue Joseph Pierrugues, 83700 St Raphaël. Tél. : 94.95.39.42.

Cherche console Sega 16 ou 8 Bits avec ou sans jeux pas chère (100 à 500 F). Recherche Kern le survi-

vant sur Sega 16 Bits. **FOURNIRET Pierre, 44, rue des fossés, 55170 Ancerville. Tél. : 29.75.21.80.**

Thomson T09 : Achète K7 Phonetram et Normaphon (ou disquette si ça existe). Recherche aussi club Thomson. **DANIEL Bernard, 10, la Sapinière 76450 Cany. Tél. : 35.97.90.13.**

Cherche lecteur disquettes de 5 1/4 pour compatible PC, de 360K ou 1, 2Mo-urgent. **KOENIG Jean-Yves, 12, rue Cortambert 75116 Paris. Tél. : 45.04.96.71.**

Ech sur Atari STF nbrx News. Ach CPC 6128 coul. The 1 500 F, MSX1 ou MSX2 entre 400 et 1 000 F en The. **MOUNISSENS Siegfried, 17 ch de Pavin, 33140 Capujan.**

Ach lecteur Atari 1050 pour 800 XL + Ech jeu sur K7 dont (Ninja commandoZYBEXBMX simulator) possibilité que j'achète logiciel sur XLaXE. **PAILLAT Fabrice, 11, rue des Nouettes 85190 La Genetouze. Tél. : 51.34.81.76.**

Cherche Atari 520 STF jeux et logiciels éducatifs si possible vers Le Mans, voire sarthe. **DEROUINEAU Raphaël, 14 rue Stéphane Mallarmé, 72000 Le Mans. Tél. : 43.76.22.38.**

Achète pour PCW 8256 jeux (100 F max) et utilitaires. Envoyez liste avec prix + type. Réponse assurée. **TOUSSAERT Franck, 19, avenue Marcelcine Mauros, 06140 Vence (Alpes Maritimes).**

Cherche moniteur couleur CGA pour compatible IBM d'occasion urgent. **AUROUX Aline, 15, place Saint Saens, 95400 Villiers le Bel. Tél. : 34.19.66.78. Après 19 H.**

Achète Space Quest 3 Larry 3 Golo Rush et autres Sierra sur PC 5,25 ou tous jeux d'aventure. **IMBERT Christophe, 3 rue Ouessant, 67230 Obenheim. Tél. : 88.98.33.71.**

Achète pour T08 Crayon optique ; souris pour T070 lecteur K7 bon état exigé. Pour T08 lecteur 312€ à prix modéré. Urgent. **FLEURIGEON Olivier, 6, sente de la Raveine, Milon la Chapelle, 78470 St Rémy-les-Chevreuse. Tél. : 30.52.71.74.**

Achète moniteur couleur 1901 ou 1084 ou Philips 8832 faire offre achète originaux-Falcon-F19-F15 FSH toutes simulations sur Amiga. **DEBARRE Bernard, 18, Hameau les Coutures, 60240 Chambors. Tél. : 44.49.72.39.**

Recherche pour Amstrad K7 le jeu Krakout offre 100 Fsi bon état, écrire. **MAURAND Joël, 14 rue de Louvain, 65100 Lourdes.**

Achète logiciels musicaux midi ou non sur Amiga, recherche interface midi pour A500 et contact musicaux pour échange idées et séquences. **PRAT Eric, 1 allée Claude Debussy, 45390 Puisseaux.**

Ach jeux Sega I Entre 50 et 200 F. Recherche CPC 464 mono pour 800 F en Tbe, et C64 + 1541 + jeux pour 100 F. Merci ! **MOUNISSENS Siegfried, 17 ch de Pavin, 33140 Cadajuc.**

Amisierra achète pour Amiga originaux King-Quest 1-3 Leisure/suit/Larry-1 espace quest-1 faire offre originaux spécialement pas d'autres. **GRAST René, Monthelie, 21190 Moursault. Tél. : 80.21.25.14.**

Help ! Recherche désespérément jeux pour C64 ! Ayez pitié ! Si possible que les jeux ne soient pas trop vieux. **JOUANNEAU Antoine, les 4 cheminées Saint Hubert, 78690 Les-Essarts-le-Roi. Tél. : 34.84.86.40. Après 18 H.**

Amiga version 1.3, aimant jouer, recherche désespérément carrier command, original, notice en français de préférence. **FERRY Pierre-Olivier, 79, rue du chemin vert, 75011 Paris. Tél. : 47.00.45.33.**

Achète moniteur couleur SC-1425 B.E. prix maximum : 1200 F. **DEBUC Erwan, 4 rue royale, 78000 Versailles. Tél. : 39.49.59.19.**

Ach Atari 520STF DF + mon coul + Joyst + souris + jeux si possible + doc 4 500 F Maxi frais port partagés. **PARENT Alain, 8 rue des Alouettes, 35520 Montreuil-le-Gast. Tél. : 99.66.94.52.**

Cherche R-type et Spellcaster sur Sega 8. **CLEMENCE Mikael, 6 rue Alexopoulos école Frédéric Gaillard et 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : 34.14.26.94.**

Achète extension de 512K sur Amiga aussi un câble télé. Le tout si possible de 700 F. Achète aussi plein de Demo. **AMSALLEM Nicolas, 2 allée Louis Blériot, 60280 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.45.**

Recherche Mon coul A 1084 pour Amiga 500, The avec garantie et preuve d'achat, environ de 600 à 800. (Région Parisienne). **MEILLIER Christian, 144, avenue Henri Barbusse 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : 69.42.79.21. Après 18 heures.**

Recherche pour CBM 64 en disquette Destroyer en original et F16 Pilote avec notice. Ecrire et envoyer listes merci. **DUTRON Marcel, 54 rue Pen Ar Stang 3e étage, 29000 Quimper.**

Atari ST achète logiciel de basic GFA avec notice et cherche jeu réponse 100 % garantie. **BRASSY Stéphane, 20 rue des bains 14360 Trouville sur mer. Tél. : 31.98.45.06.**

Achète 520 STF New Roms + jeux : simul (stunt car ; F29 ; ...) ou autres ; prix : de 1500 F à 1900 F selon jeux ; Nord France si possible. **VERBEKE Philippe, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lamersart. Tél. : 20.92.63.77. Après 18 H.**

Achète mon coul possédant une prise Périllet pour le mettre sur une console Sega 8 bits. Marque possible : Atari et Thomson. Bas prix. **ROZEC Olivier, 44 rue Commandant Groix, 29200 Brest. Tél. : 92.03.54.69.**

Achète Logoscript 2 adaptable sur amstrad PCW 8512 avec manuel et cd. **SCHMEMANN Nathalie, 11, rue de la montagne Sainte Geneviève, 75005 Paris. Tél. : 43.54.74.46.**

Débutant Atari ste achète Sofas (jeux-utilitaires etc) faire offre. **LUGAN Didier, 76, rue Lafayette, 63600 ALBERT. Tél. : 23.82.14.75.**

Recherche world cup Soccer sur Sega Megadrive et super Réal basketball sur la même machine. (Si possible entre 150 et 250 F). **FORTE Frédéric, 3 rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81.**

Nintendo achète cartouches USA ou Canada ou autre ne fonctionnant pas sur console française. Faire offre. **TONELLA Claude, 12, Bd Des-granges, 8 rue des Pépinières, 92330 Sceaux. Tél. : 46.60.36.43.**

Salut achète savage Barbarian2 et le livre de la jungle sur PC-SUP ; pas plus de 150 F chacune-merci disquettes 5P 1€4. **WRIGHT Alain, BP 1005 Niamey Niger Afrique. Tél. : 72.26.02.**

Achète pour Atari ST logiciel Shanghai avec ou sans boîte et mode d'emploi 200 F Français. **KOUÉVI-JOHNSON Pierre, 6 avenue des Amazones, 224 Chene-Bougeries Suisse. Tél. : 22.49.86.36.**

Achète extension mémoire 64K ou 256K pour CPC 464. VDS Graphiscop 2 tablettes graphique (pour Amstrad) en Tbe au plus offrant. **MENAGE Anthony, 5 allée des capucines 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : 39.71.64.63.**

Achète Amiga 500, 1 000, ou 2 000 DS région Rhône-Alpes Prx raisonnable (ave moniteur stéréo) merci ! **CHAZITTIER Stéphane, 140 rue du 8 mai 1945 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.88.96. Après 19 H.**

Achète Power Cartridge (commodore 64). Réponse assurée. **BESNARD Kendrick, école Saint Croix sur Aizier, 27500 PONT-AUDEMER. Tél. : 32.42.01.41.**

Recherche MSX2 (720K0), assembleur MSX2 sur disk, contact pour échange de logiciels, trucs, astuces, divers. **LOVERGLI Djamel, 70 rue de Montreuil, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.51.19. Après 20 H.**

Achète logiciels éducatifs originaux Amstrad CPC 6128 et Amiga (avec notice) pour cours préparatoire CE1 et CE2. **KATZ Michel, 34, Bis rue Barbes, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.08.56.**

Recherche T07+70 ou M05 voir programmes et jeux (sur K7) pour T07. Vend T07. **DARCHEUX Marius 105, rue Ernest Savart, 93100 Montreuil. Tél. : 48.51.66.56.**

Recherche original ou copie disquette accompagnant guide pratique de paragraphe sur Thomson T09 édité par Cedic Nathan merci. **AUBAILLY Nicolas, 21, rue La Bruyère, 78000 Versailles. Tél. : (1) 39 55 53 63.**

Achète jeux pour Amiga/jeu proposition-échange jeu-réponse assurée. **CASASSO Alain, Le Petit Pontel, 63300 Thiers. Tél. : 73.51.34.56. Après 18 H.**

Achète pour C64 en K7 les jeux Italy 90 Gazzas pour Soccer Great court kick off 1 et 2 grand prix circuit et autres K7 de sport. **HELL Hervé, 70 Avenue général de gaulle, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.49.90.**

Achète pour Amiga jeux a bon prix envoyer liste et prix. **LEFEVRE David, 9 Square Massenot APT 9,51200 Epernay.**

Ach ou Ech jeux + utilitaires sur Amiga 500. **MARGRAFF Thierry, 3 rue Pasteur 59121 Haulchin.**

Achète cassette (Nintendo) moitié prix, rapide si possible I proposez la liste, voir tarifs intéressants pour F maxinum. **MEUNIER Grégory, 62, rue Jean Ligonnat Givors, 69700 (Rhône). Tél. : 78.73.31.28.**

Cherche Sega ou nintendo + jeux + Pheriphs. **GUENIER Roland, 67, Bd Mal Juin, 06800 Cannes-sur-Mer. Tél. : 93.22.55.21.**

Recherche Amstrad 464 Moniteur couleur plus jeux et Joystick. Prix maximum 3500. **JIOLAT Frédéric, 10 avenue de la porte de Ménilmontant. Tél. : 43.61.43.02.**

Pour Thomson T08D recherche modem MD90-333 imprimante 90-800 coffret communication CT98-333. **BECAME Daniel, 6, rue port Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Cherche jeu sur C64 ou C128D D7 + imprimante couleur bas prix vive commodore. Merci. **PITOLET Patrice, 55270 SEPTSARGES (Meuse). Tél. : 29.85.13.33.**

Ach jeux stratégie wargames simulations sport sur 520 st prix raisonnable faire offre. **CREGUT Francis, lot le Gué 28 rue des Trembles 84120 Peruis.**

Nintendo cherche jeux a 150 F max. Cherche pistolet zapper 100 F max ou 200 F avec jeux faire offre sérieuse réponse assurée des réception liste. **LETELLIER Ghislain, 3 rue des remparts 53100 Moulays. Tél. : 29.85.13.33.**

Achète pour st les originaux suivant : Austerlitz et Armada : 100 F le jeu (proche prix si possible). **TURPIN Ariel, 18 rue de la cave de Chatenoy, 77132 Larchant. Tél. : 64.28.23.19.**

Cherche K7 Nintendo prix maximum : 150 F. **Nandy Julien, 194 rue des Bourguignons Asnières. Tél. : 47.93.24.86.**

Achète pour Amiga : jeu Gauntlet ou logiciel musical. **BREHE Fabien, 1 Square Denis Papin 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.02.43.**

Achète jeu original invasion usa sur Atari ST jusqu'à 250 F (région Paris). Appelez vite ! **ROSE François, 8 allée des Trênes, 94240 l'Hay-les-roises. Tél. : 45.46.63.73.**

Recherche pour Atari 520-1040 ST «BAT» pour environ 150 F. **JOSE Pascal, 11 rue du Fortin 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.57.98.24.**

Achète sur Paris moniteur couleur Atari, Amiga ou Amstrad à bas prix et en bon état. **LAMIRAULT Grégory, 85, rue Ordener 75018 Paris. Tél. : 42.57.39.14. Après 19 H.**

ACH jeux pour Atari 520 STF anciens ou nouveaux envoyés liste, originaux, notice, prix. Recherche jeux Toobin. **NOIROT Daniel, 9 impasse des fleurs, 68890 Meyenheim.**

Achète jeux pour Sega 16 Bits version import Shinobi Batman etc prix max 250 F + recherche adaptateur 8 Bits-merci à tous. **BANIA Frédéric, 5 rue voltaire, 42270 Saint Prieux en Jarez Loire. Tél. : 77.79.24.17.**

Recherche super réel Basketball et Ken the last battle + une deuxième manette. Faire offre en Mosselle si possible. **FITTE Frédéric, 3, rue de Belfort 57290 Fancet. Tél. : 82.57.08.81.**

Nintendo : tu vends ton jeu je te l'achète ainsi que tout appareil compatible nintendo. **LETELLIER Ghislain, 3, rue des remparts 53100 Moulays. Tél. : 77.79.24.17.**

Achète Nioento 8 Bits Marios Boss Zelda Sega Wonder boy thunderblads deux disk C64 CPC 6128 Cartouch MSX1 only power cartridge C64. **SO-GNO Pierre, la glière, 73240 St genis Guiers. Tél. : 76.31.61.53.**

Achète Power Carridge. Commodore 64 urgent ! **BESNARD Kendrick, école Saint Mards de Blacarville, 27500 Pont-Audemer. Tél. : 32.42.01.41.**

Recherche jeux sur C64 K7 : Batman the caped crusad, licence to kill living daylight, gauntlet, stars, silkworm maxi 100 F. **PREYS Rodolphe, 27, rue Chanzy 59100 Roubaix. Tél. : 70.73.41.20.**

Achète pour Amiga 500 en originaux uniquement : new zealand story et Rainbow Island-faire offre. **PARASOTE Sébastien, 17, rue de Mango, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.04.94.**

Achète moniteur SM124 bon état-cherche contacts sérieux sur Atari 520 ste, région de Bouxwiller. Envoyez vos listes. **VOGEL Thierry, 11A rue du moulin vollaish 67340 Ingwiller. Tél. : 88.89.56.36.**

Achète assembleur 280 + information à l'assembleur. Le tout pour CPC6128 et pas trop cher. **MARCHAND Florent, chemin de Grignan, 84500 Bollène. Tél. : 90.40.18.33. En semaine.**

Jeune mission Chrétienne recherche Atari ST 1 MO, écran, imprimante, et utilitaire, pas trop cher- peut de moyen financier : **COMPAGNONS DE**

JOSUE LENEL Jean-Luc, 13e183 rue Paul Dassenoy, 57050 Metz.

Achète ou échange jeux sur Mega-drive (200 F à 260 F) cherche golden axe échange jeux sur Amiga possédé toutes news. **MACRE Stéphane. Tél. : 48.29.28.69.**

Mon Atari ST cherche : un adaptateur pour écou-ter sur ma chaîne + des Disq. Vierges. Tout ça pas trop cher... merci. (sur 75 ET 95). **LAVIOLE Yves, 5, rue des Catalans, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.69.75.**

Cherche Amiga 500 2300 F. Pas besoin de Joystick et de périf ni de garantie encore valable... le prix est à débattre. **CASSAGNAC Benoit, Moulin de la Lande, 22640 Plénée-Jugnon. Tél. : 96.31.82.02.**

Ach jeux Sega entre 100 F et 150 F (tennis ace double axe etc...) envoyer vos listes et vos tarifs. **BOUCHEZ Sébastien, 197, rue pissetot a chevincourt 60150 Thourrotte.**

Ployer-Honoqer-Maupitel-island combo-racer After-terthe wor-tripic barrie. **CORNU Yann, bt 5 la ville parc, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.01.60. Après 19 H.**

Achète : Moniteur couleur et lecteur de disquettes externe et logiciels utilitaires le tout pour Atari ste et a des prix raisonnables. **RAMEFISON André, 21 bis, rue et Hervais 44100 Nantes.**

Achète jeux Sëga environ 150 à 180 F Alex Kido 2 miracle Warrior y'd RASTON Gouvelius-merci à tous les séganaiques. **AUTHENAC Laurent, rue du calvaire, 80620 Fransu.**

C64 Achète Power Cartridge-VDS pour PC cause double emploi écran CGA neuf 1000 F. **MA-CAIGNE Thierry, BP 20, 93390 Clichy-sous-bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Ach IMP couleur ou 24 Aig ainsi que lecteur 3 1€2 PR ami 500-VDS Tilt du 20 au 80 : 15F pièce-ACH jeux 50 à 80 F environ-cherche DOM PUB. **BOI-SAUBERT Willy, 29 Bld Branly 60180 Nogent.**

Achète Gameboy Nintendo a prix bas (entre 500 F et 650 F) achète jeux Gamebox (entre 100 et 175 F) **HANAK J-Baptiste, 96 avenue du général Le-clerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.94.91.**

Achète logiciels pour Atari 130XE 520STF 1040STE AMSTRAD PC 1640 jeux utilitaires-faire offre. **CUNY Didier, 24 rue du vignoble 54360 Damelevières. Tél. : 83.75.95.02.**

Ach logiciels de jeux sur jeu Atari 520 STF (Woodwych, dragons of flame, hillsfar, ultima IV ou VI etc...) Crackers s'abstenir 200 F maxi. **MO-BASSER Farhad, 12, rue de villeneuve, 78310 Maurepas. Tél. : 30.62.04.05.**

Achète pour PC prog originaux (écran éga et VGA seulement). J'ai une préférence pour les simulateurs. VDS Progs pour Sharp 1430 et 1475. **LEHE Olivier, 35, rue de la Futaie, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.13.09.**

Achète souris AMX pour CPC 6128 prix maximum 300 F. **BIBIER David, les Margarines 605 Rives de Tague 74170 St Gervais. Tél. : 50.93.42.31.**

Achète sur Mégadrive jeux (250 F maximum). **Tél. : 74.70.90.11. Après 19 heures. Septembre.**

Recherche jeux pour PC et cartouche pour CBS colecovision. En particulier recherche space-ouest 3, prophéy, sinbad, zak MC Kraken pour PC. **ISNARD François, Villeneuve 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.**

Amiga cherche contact pour achat d'utilitaires (surtout en musique). **CARTON Frédéric, 35 rue Gabriel Peri 59210 Coudekerque-Branches.**

Pour 520 STE Ach logiciels DOM Pub et jeux envoyer liste urgent ! **CONCHE Gérard, 33 rue André Maurois 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Urgent, cherche moniteur pour Amiga 500 bon état si possible moins de 1 000 F. **AOUSI-VERITE Sébastien, 5 boulevard Voltaire, 92600 Asnières France. Tél. : 47.91.12.87.**

Recherche urgent lect D7 DD1-1 pour Amstrad CPC 464 si possible moins de 500 F. Merci. **DA SILVA Howard, 34, avenue Maréchal Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.28.31.**

Nintendo achète jeux adaptateur ou échange VDS également nombreux jeux (SMB2, Robocop, métal Gear to the earth, tapis, alpha mission Zelda). **LE-COMTE Arold, 12 allée Messenger, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.52.52.**

Ach jeux originaux sur Amiga : New Zeland story, stuntcar, Batman the Movie, vigilante et une jeu de bridge pour 150 F. **PASMANET Eric, 3 avenue de la terrasse 91260 Juvisy. Tél. : 69.21.93.99.**

Achète pour Amstrad PC 1512 Q-EM Initialisation + programmes originaux-ouvrage liste- réponses

PETITES ANNONCES

assurées. **SANA David, 27A rue du Caveau Freyming. Tél. : 87.04.46.14.**

Ach pour apple euro + toutes docum. Pour maintenance et utilisation et informations sur toutes cartes interface, drive, mémoire, etc. **CHABANON BERNARD, 13 rue de la Croix Bouteille 71240 Sennecy-le-Grand. Tél. : 85.44.85.09.**

Recherche programmes musicaux pour Atari ST et Amiga (midi). Achète interface midi pour Amiga. faire proposition. **PRAT Eric, 1 allée Claude Debussy, 45390 Puisseaux.**

Achète ou échange News sur Amiga. **CAMBOS Eric, 7 rue de la Moselle, 75019 Paris. Tél. : 42.03.25.76. ou 42.03.25.76.**

CLUBS

Cherche Atariens pour fonder club. Envoyez liste. Sérieux. **Niolas BLAIZOT, domaine du haut-Bois, 14800 Deauville. Tél. : 31.88.78.38.**

Cherche débutant contacts sérieux sur PC compatible 3 p 1a2 ou 5 p 1a4. Envoyez liste. Réponse assurée. **AKIM ZENAGUI, 35, rue Fontenay, 92220 Bagneux. Tél. : 47.35.02.44.**

Amigamania vous propose des logiciels dom. publ. à 15 F pièce (demos, slides, jeux, Fred Fish 1 à 320, Amicus 1 à 25, util. et autres). **AMIGAMANIA, 13, av. Jean-Jaurès, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.00.83.**

Depuis 5 mois création d'un club Nintendo pour tous. Intéressé : envoyez un chèque de 50 F ou 10 F pour 12 ou 1 magazine avec trucs, astuces, échanges. **Fabrice LEBRUN, 10, rue du Château-Travecy, 02800 La Fère. Tél. : 23.56.38.62.** Nouvelle adresse club Stef, 126, bd Notre-Dame, 13006 Marseille. Ecrire ou tél. le soir ou le weekend. **Jean-Marc CAYROL, 126, bd Notre-Dame, 13006 Marseille. Tél. : 91.81.43.20.**

Ataristes, le club Indépendants vous fournit toutes les dernières nouveautés à bas prix. **Jean-Christophe PACAUD, 4, chemin de Bel-Air, 44210 Sainte-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.22.18.**

Recherche création d'un club de jeux Lynx. Echanges et achats possibles. Débutants bienvenus. Echange news sur ST. **Judi PHAN, 70, rue des Petits-Bois, rés. Danièle, 78370 Plaisir. Tél. : 30.55.83.38.**

Etant scénariste, je cherche un groupe de programmeurs, graphistes, musiciens pour y participer par correspondance ou dans Montbéliard. **Frédéric BAUDOT, 5, chemin du Villards, 25550 Issans. Tél. : 81.92.34.31.**

Publie club : fanzine, dom. pub., démos et prgs inédits sur ST(E), renss. contre env. timbrée à vos nom et adresse. Annonce sérieuse. **Fabrice BAMAIS, 8, chemin des Pains-Perdus, 28100 Dreux.**

Club PC-News est fait pour vous ! Si vous avez un PC alors écrivez-vous (journal, etc.). Le tout pour 20 F trimestre. **CLUB PC-NEWS, Patrice BECUWE, 27, rue de la Gare, 59380 St-Een. Tél. : 28.62.15.93.**

For international contacts, public domain software, discounts, news-letter... What ever computer you may have ! (Send stamp for info). **C.M.O.S. (Centre Mondial des Ordinateurs Solidaires), BP 157, 93163 Noisy-le-Grand Cedex, France.**

Graphiste cherche programmeur en C ou assembleur. Projet jeux originaux. Débutant bienvenu. **Fabrice RHODES, 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél. : 42.50.69.55.**

Iris news 3 est disponible : 10 F en timbres, rech. dessinateurs & coders région Metz (54-57) pour démo jeux sur Amiga. Vds console Lynx + jeux. **Joseph DIASIO, Quartier Mermoz, Bât. D, n° 2, 54240 Jœuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Hey ! Cherche Hypra Mega et Giga cool contacts sur Amiga 500. No lammers ! **Serge MEDER, 16, rue Marie-Curie, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.27.48.**

Cherche club mégadrive sur Paris ou en crée un ! Dément ! Contact rapide please. **Vincent CHEVALIER, 15, rue Pigalle, 75009 Paris. Tél. : 42.81.28.96.**

Atari-club : nbx services. Fanzine mensuel en PAO, logiciels domaine public, etc. Pour plus d'infos, écrire et joindre 2 timbres. **ATARI-CLUB, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.**

Le club The Commdexplorer cherche contacts sérieux sur CBM. **Stéphane-Ludovic NICON, A 6, La Rocade, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.34.49.42.**

Halloween, un new groupe sur 64. Contactez-nous pour échanges de news ! Débutants s'abstenir ! **Daniel THETAZ, Les Glariers 6, 1920 Martigny (Suisse). Tél. : 26.22.37.72.**

Cherche bon scénariste pour projet de jeu d'aventure sur STF. Notions informatique souhaitées. **Claude EICHINGER, 1, rue de Bruges, 68110 Illzach.**

Vous avez un Amiga, alors n'hésitez plus ! Contactez Multi Tronic (nouveau club). Nous proposons tous les news du moment (réponse assurée). **BYLLETEXT, Aisomont 32, 4980 Trois-Ponts (Belgique).**

Echanges news sur STF Atari 520. Cherche contacts en vue de créer un club cool. Recherche surtout et impérativement : TV Sport Basketball. **Pascal DELEAU, 74, allée des Guerlettes, Les Escardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 81.35.87.02.**

Atari-Top a son actif 8 membres ! Possibilité de s'agrandir à 15 membres. Attends lettres + tél. + liste pour réponse (sûre). A bientôt. Vive Atari. TOP ! **Jean-Luc GEBLEUX, - ATARI TOP 8, Campagne-Tronc, 13140 Miramas.**

Nec'lub vous offre une revue gratuite pour les possesseurs de la console PC Engine. Offre valable 1 mois à partir de la parution. Envoyez coordonnées. **NEC'LUB, C3, résidence Les Pervenches, 13700 Marignane.**

Cherche contacts sympas et sérieux sur console NEC PC Engine. Espère contacts cools et très rapides. A bientôt. **Olivier BERTUGLI, route des Favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Demandez le Catalogue IFA de dompubs pour ST et PC et de logiciels originaux d'occasion. **IFA, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.86.11.**

Mega Club MSX au service de tous les utilisateurs du standard MSX. Achats, vente et trucs pour MSX1 et MSX2, cartouche, cassettes et disq. **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Le fanzine Amstrad Microsoft sort son n° 2 : tests, jeux de café, jeux de rôle, nbx plans et solutions, BD, top... Le n° 1, le n° 2 : 8 F chaque (+ PA). **Carole DUGUY, Bel-Ego, 44850 St-Mars-du-Désert.**

Amstradists : microzine est le seul fanzine 100 % listings. Vite ! 2 timbres à 2,30 F et le numéro 9 est à vous ! **Bruno LE BOURHIS, Bourg-de-Brec'h, 56400 Auray.**

Cherche club pour Atari dans l'Isère ou club Séga Mégadrive. Echange aussi deux contre démos. Attends réponses et toutes propositions. **Jean-Philippe BRUN, 6, rue des Terreaux, 38500 Voiron. Tél. : 76.55.32.37.**

Création club Sierra pour tous les accros du genre. Trucs, astuces, solutions. Gratuit. Mise en contact des membres. En particulier ST, Amiga, PC. **Arnaud ROSTAIN, 17, bd Augustin-Cieusca, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.76.69.**

Avis à tous les amigafans du monde entier. Le Club B.S.G. vous est ouvert. Joindre 1 disk pour le catalogue. Réponse 100 % assurée à tous. Bye ! **BIDGY, BP 78, B-4800 Verviers-1 (Belgique).**

Programmeurs de jeux recherche graphistes sur Amiga pour poursuivre projets. Réponse assurée. **URGENT, Jean-Claude QUENAON, 52, rue Riquet, 29200 Brest. Tél. : 98.80.66.73.**

Recherche traduction en français de Solo Flight et Flight Deck pour C64. Merci. **Michel GALBIN, 7 bis, rue du Général-Leclerc, Le-Mesnil-St-Denis. Tél. : 34.61.05.05.**

Le Club Tigre 13 vous propose son téléchargement PC et Atari au portocalo Kermi. 24 h 24 et 7 j/7. **TIGRE 13 (Association), 1, rue Benediti, 13008 Marseille. Tél. : 91.78.84.81.**

Vous avez un Amiga, ST, Amstrad, Séga, vous devez posséder Bug Magazine, le fans plein de conneries, de cul et de tests ! C'est 10 F ! Atchao ! **David LAURENT, 48, allée Georges-Allain, 76620 Le-Havre. Tél. : 35.46.65.34.**

Free Distribution, diffuse nbx logiciels du domaine public. Les catalogues pour Amiga et pour PC sont disponibles gratuitement. **FREE DISTRIBUTION (association loi 1901), 88, rue de Saille, 59390 Toufflers.**

Club Atari St : 2 000 logiciels en consultation par la poste (même France) à 25 F la disquette ! Liste gratuite sur simple demande. **B.A.G., BP 71, B-4100 Seraing 1.**

Club Atari cherche personne capable d'approvisionner le club en news. Grosses récompenses. A

bientôt. **Arnaud BELLINI, 3, rue de la Taillerie, 58130 Guéigny.**

Amiga cherche contacts, cours assembleurs, routines, muzaks, tools, DP. **Florent CHASSIGNOL, 73, quai Cdté Lherminier, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.02.37.**

Coder sur Amiga (possesseur de l'action replay). Recherche contact pour écha. util. démo, source. But no game, recherche bidouilleur averti. **Antoine « Sheeriu », MUSSARD, 14, rue du Chapecou-Rouge, 44000 Nantes.**

A Marseille, le club Phoenix attend les pros de l'Amiga et PC. Tél. ou env. vos lettres en précisant Ballotti Phoenix. **Phoenix (Muriel) BALLOTTI, 30, bd Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.25.63 après 18 h.**

STOOOP ! Vos logiciels du Dom-pub pour Amiga. De plus, éch. sources, assembleur. Alors dépêchez-vous et écrivez-moi (joindre 1 timbre). **DM-AMIGA, 6, rue Jules-Ferry, 16400 La Couronne.**

Vous avez un PC 2. Alors venez avec nous au club PC-News avec son journal, trucs, etc. (20 F trimestre). **CLUB-NEWS, Patrice BECUWE, 27, rue de la Gare, 59380 Steene. Tél. : 23.62.15.93.**

Amstrad Mag est un fanzine gratuit sur Amstrad disc. Demandez-le en joignant 1 disc + 1 timbre à 3,80 F. **Jean-Luc DUVAL, 40, rue Mansart, 59200 Tourncoing. Tél. : 20.25.07.22.**

Club de fans du ST cherchent adhérents ou contacts pour échange jeux. **David DOUMOS, 3, impasse des Myosotis, 14470 Courseulles-sur-Mer.**

Logiciels dom. public à un prix sympa pour PC 5,1a4. Demandez notre catalogue pour enrichir votre logithèque. Joindre 2 timbres pour envoi. **SOLEIL INFORMATIQUE, Association loi 1901, Boîte Postale n° 2, 24130 Prigionieux.**

Club Amiga recherche nbx contacts, régions 01, 38, 69. Accepte tous le monde (but non lucratif). **Frédéric PASQUIER, Passins, 38510 Morseltel. Tél. : 74.80.11.69.**

Toutes les news Amiga des 4 coins de l'Europe. Envoyez 1 disquette pour le catalogue, réponse ultra rapide ! **CLUB 69-AMIGA, rue des Mineurs 20, 4470 Oupeye (Belgique).**

Boys and girls contactez-nous pour échanger des méga jeux sur C64 et PC en Belgique et partout où on lit Tilt. Débutants acceptés. **Disk. Benoît MOULIN, 119, rue Louis-Caty, 73000 Quaregnon (PC) ou Stéphane LIUZZI, 85, rue Louis-Caty, 73000 Quaregnon (C64).**

Grand groupe fans Amiga, de renommée int., cherche musiciens de qualité, ainsi que « hot » trucs (soundtracker). Débutants s'abst. **Benoît CHABAUD, quartier Le Touve, 84570 Méthanis. Tél. : 90.61.88.56.**

Amigaman sérieux cherche some cool guys pour former un groupe pour démos légales. **Laurent COLA, 128, av. Emile-Vincent, 83000 Toulon. Tél. : 94.62.18.12.**

Vds softs originaux pour ST et Amiga, Pool of Radiation pour C64, livres divers pour ST, livres sur le 68000 et le C, câble Périlat Amiga-TV. **Frank EYCHENNE, 2, rue Lt-André-Joseph, 83000 Toulon.**

Cherche contacts PERFORMANTS sur Amiga, en France & étranger. Cherche musiciens (STK). Envoyez liste et réalisation. **Jacques MEYNIEL, Domaine du Clouet, Pompignac, 33370 Tresses. Tél. : 56.30.23.88.**

Possesseur du jeu Ivanhoé reste bloqué à la fin de la 1re disquette. Connaissez-vous la solution pour accéder à la 2e ? **Ludovic PARENT, Les Loges, Saint-Brisson-sur-Loire, 45500 Gien. Tél. : 38.36.73.63.**

Amiga users : Aldys Diffusion propose démos, intros, utilitaires DP. Disk pour 15 F. Demandez notre liste (réactualisée). Echange ou vente. **Alexandre GARNIER, 16, rue d'Alsace, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.62.17.65.**

Lisez Amson Magazine, le fanzine des 8a16 bits. 1 numéro contre 1 timbre. **Arnaud GODINEAU, 7, rue dom-Mocquereau, 49280 La Tessouaille. Tél. : 41.56.35.60.**

Club Nintendo propose magazines, trucs, astuces. Vends Rygar, Zelda II, Tetris, Batman, etc. Poss. aussi réseau téléphonique pour tous problèmes. **Fabrice LEBRUN, 10, rue du Château-Travecy, 02800 La-Fère. Tél. : 23.56.38.62 après 19 h.**

Vds disques vierges, extensions mémoires pour Amiga 2000, 500 et Atari ST et divers rams. Neuf et garanti. prix ultra int. Liste sur dem. **Jean-Louis JACQUEL, 15, av. Marcel-Bailly, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.02.63.**

COCONUT RECHERCHE

Responsables magasin, vendeurs micro-loisirs, magasiniers.

Poste à pourvoir sur Paris et Province.

Envoyez votre demande à : Coconut, service du personnel, immeuble Atalante, av. Jean-Mermoz, 34000 Montpellier.

Amie informatique recherche

Techniciens de maintenance matériels Atari et/ou Amiga

Téléphoner au 16 (1) 43.57.48.20.

Pour recevoir Omega (un super fanzine tous standards) il suffit de m'envoyer 5 timbres à 2 f 30, précisez si vous voulez le n° 1, le n° 2 ; ou les deux pour 10 timbres. **Yam BABILLOT, 366 ter, rue de Vaugirard, 75015 Paris.**

Personne aimant le MSX cherche matériel AZERTY 64 Ko gratuit pour fonder club MSX, logiciels, câbles, livres, sur basic MSX 1 uniquement. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 St-Genix Guiers.**

Club en voie de formation recherche membres (débutants admis) + programmeur pour faire démo du club (The Last Shadows). Envoyez vos démos. **Mike LANO (The Last Shadow), 41, av. François-Lamarque, Chapelle-lez-Herlaimont (Belgique).**

Amiga 500 ! Cherche contact sérieux (dans la région Rhône-Alpes si poss.). **Stéphane CHEVALLET, 2 bis, rue Marcel-Plasse, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.38.36.**

Je voudrais créer un club ST, pour le Nord uniquement (prêts de jeux, astuces, etc.). Pour renseignements écrivez-moi : réponse assurée. **Jérémy DEPREZ, 2-8, rue Maxence Van-der-Meers, CH-59223 Roncq.**

Vds plus de 200 démos dompubs sur ST. 10 achetés 1 gratuite. Le disk 15 F port compris ! Cherche Devpack ST2 avec notice. Merci. Liste sur demande. **Alexandre PY, 39, rue de Vesoul, 25000 Besançon.**

Club Atari St : 3 000 logiciels en consultation par la poste (même France) à 25 F la disquette ! Liste gratuite sur simple demande ! **B.A.G., B.P. 71, 4100 Seraing 1 (Belgique).**

Club récent cherche à s'agrandir dans la région de Compiègne et à connaître des contacts (internationaux) pour... Amiga bien sûr ! **Antonio TEIXEIRA, 16, avenue de Quennevières, 60200 Compiègne. Tél. : 44.23.16.41.**

Un club LYNX s'est créé ! Venez y adhérez ! 3 modalités : rachats, ventes, locations. News en provenance des US. Possesseurs de Lynx, vite ! **Judi PHAN, 70, rue des Petits-Bois, Rés. Danièle, 78370 Plaisir. Tél. : 30.55.83.38.**

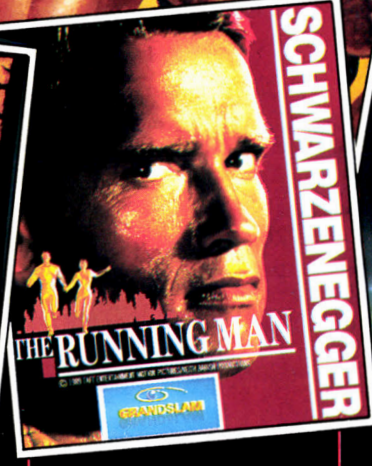
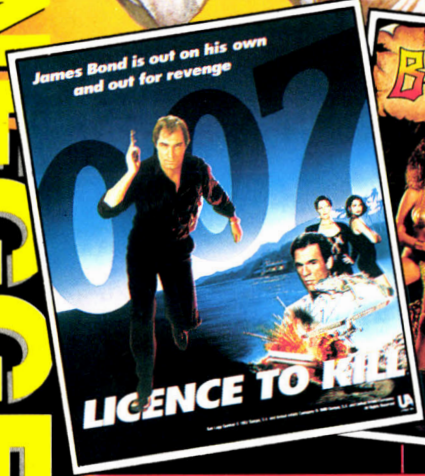
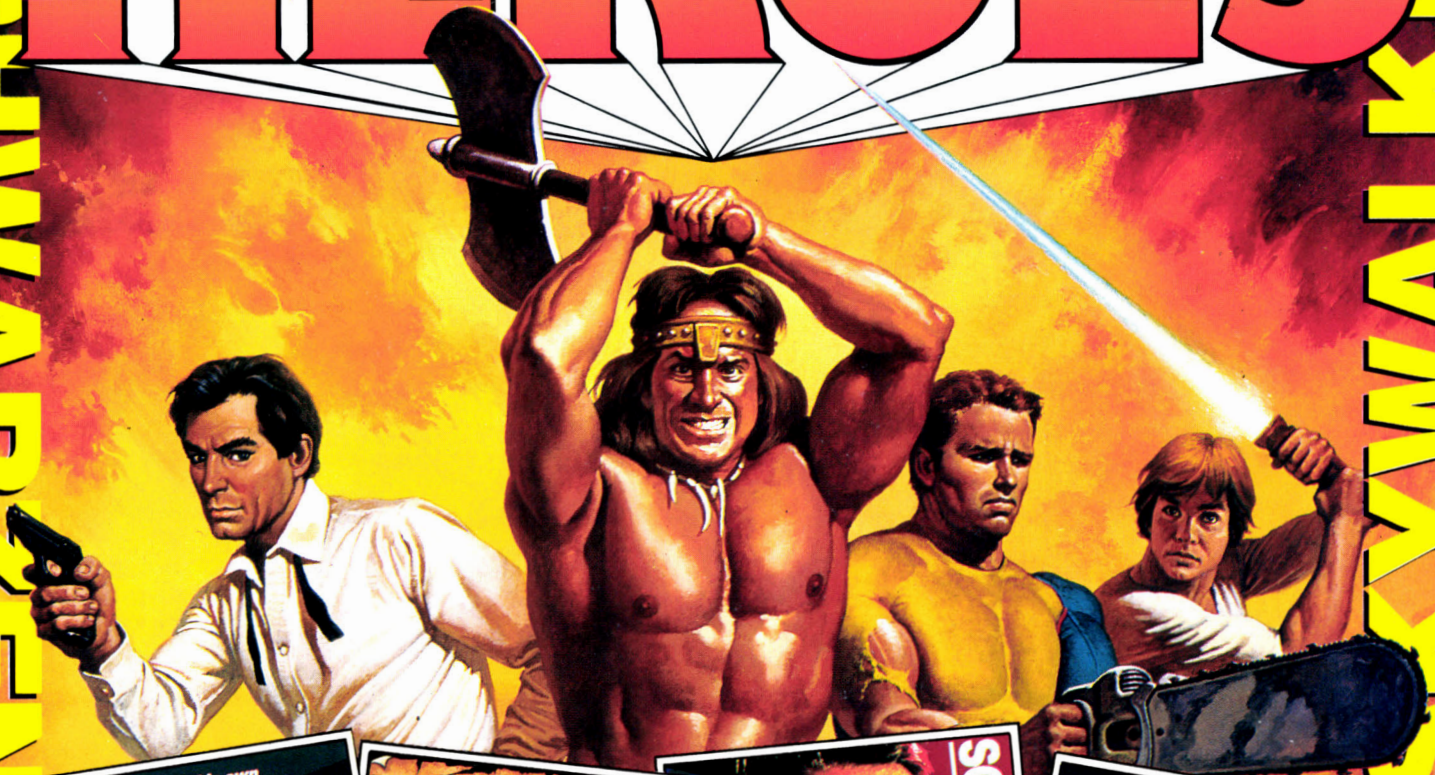
Club Emerald Mine attend tous les fans de ce jeu sur Amiga versions 1 à 11 + Marathon Mine 1-3. **Luc JEANJEAN, 11, rue Raoul-Sarnet, 30800 Saint-Gilles.**

Club tous ordi. et consoles rech. adh. Infos contre 1 timbre. Club ach. disques vierges. Création journal. SVP envoyez idées. **MICROJEUNE, 2-8, rue Maxence-Vandermeersch, 59223 Roncq.**

HEY ! Un super groupe sur C64 est né : Zig Zag. Nous recherchons membres, contacts et coders pour nous aider. Thanks. Salut locomputer ! Equinox ! **Frédéric VIRIOT, 9, rue Charrau, 57140 Norroy-le-Veneur. Tél. : 87.32.76.90.**

SCHWARZENEGGER • BOND • BARBARIAN • SKYWALKER

HEROES



4 HEROES LEGENDAIRES • 1 SUPERCOMPILATION

LICENCE TO KILL

Bond est de retour pour se venger sur Sanchez, le mauvais magnat hypocrite de la drogue. Pouvez-vous réussir alors que tout est contre vous?

"... graphismes et effets sonores excellents font de ce jeu de beaucoup le meilleur jeu Bond jusqu'ici... un jeu formidable en soi." Computer & Video Games



BARBARIAN II

Taillade et tuerie. Des pièges effroyables et des monstres affreux attendent dans les donjons de Drax. Le héros le plus réussi jamais créé pour les ordinateurs individuels.

"De loin, la tabassée la meilleure (et la plus horrible)..." Zzap! 64



THE RUNNING MAN

C'est le moment du spectacle! Affrontez la mort dans le game show le plus dangereux de tous les temps!

"... un jeu d'ordinateur parfait. Vraiment excitant!" Your Sinclair



STAR WARS

Rejoignez l'ultime héros de science-fiction Luke Skywalker dans une tentative désespérée défiant la mort en vue de faire sauter la forteresse de Darth Vader, le Deathstar.

"Film classique, machine à sous classique, jeu classique"

Computer & Video Games



DOMARK

Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

The Running Man: © 1989 Telt Entertainment Motion Pictures/Keith Barish Productions.
 © 1989 Grandslam Entertainment Ltd.
 Barbarian II: © Palace Software 1988
 Star Wars: ® & © 1987 Lucasfilm Ltd & Atari Games
 Licence to Kill: Distributed by MGM/UA Distribution Co.
 Gun Logo Symbol © 1982 Danjae, S.A. and United Artists Company. All Rights Reserved.
 Artwork & Packaging © Domark Ltd 1990

Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel:44 (0)81-780 2224

Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

Clive Barker's

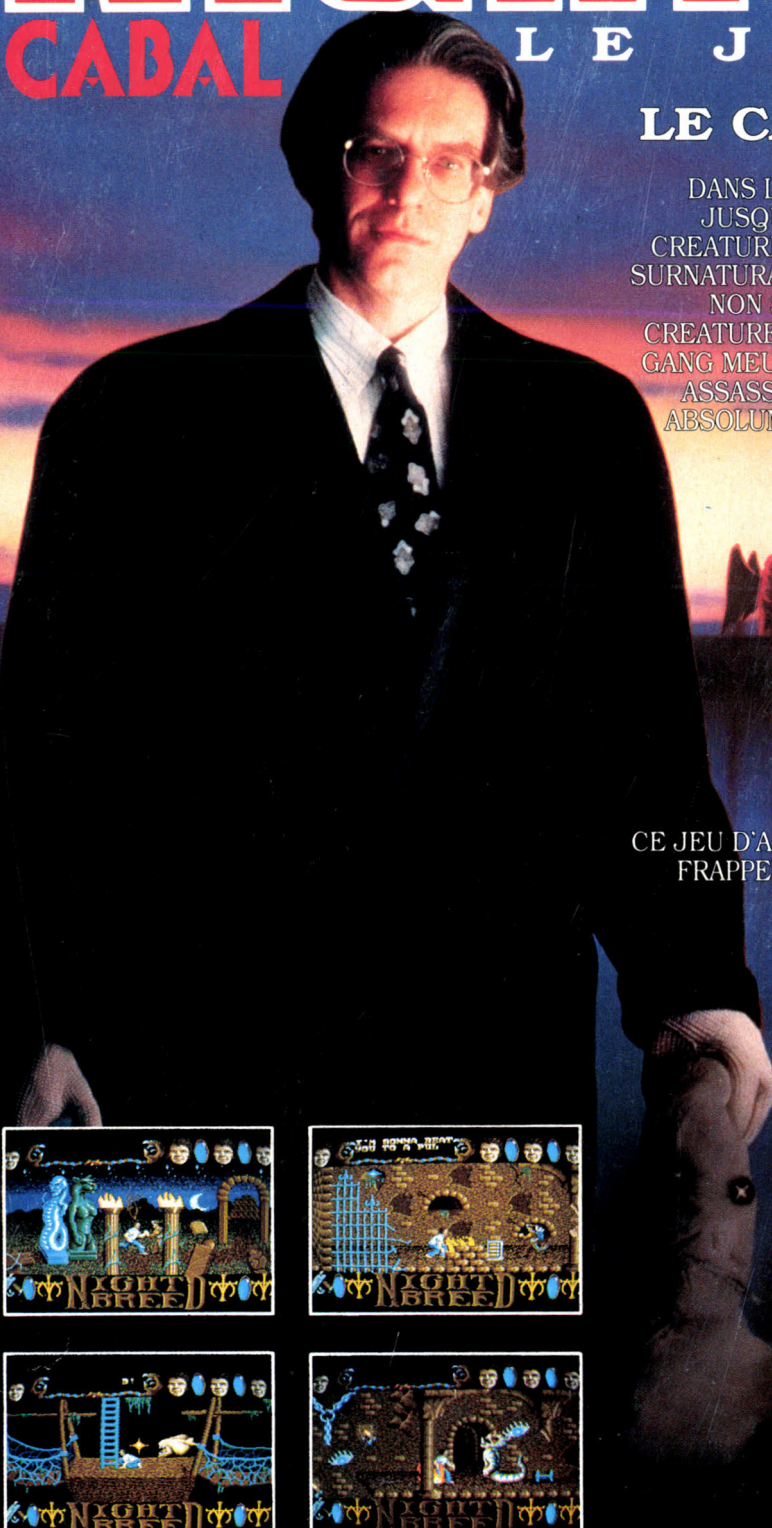
NIGHTBREED

CABAL

LE JEU D'ACTION

LE CAUCHEMAR A COMMENCE!

VOUS INCARNEZ BOONE ALORS QU'IL PROGRESSE DANS LES PROFONDEURS ET LES CAVERNES DE LA NECROPOLE JUSQU'A LA VILLE SOUTERRAINE DE MIDIAN OU RESIDE LES CREATURES DE LA NUIT - NIGHTBREED. ELLES SONT DES CREATURES SURNATURELLES QUI SE SONT PROTEGER DE LA CRUAUTE DE L'HOMME. NON SEULEMENT VOUS DEVEZ AFFRONTER ET VAINCRE CES CREATURES MAIS VOUS DEVEZ EGALEMENT VOUS BATTRE CONTRE LE GANG MEUTRIER GROS-BRAS DE LA VILLE D'A COTE. ENFIN LE FEROCES ASSASSIN PSYCHOPATE, RESPONSABLE DE PLUSIEURS MEUTRES ABSOLUMENT ATROCES, CONNU SOUS LE NOM DE "LE MASQUE" SE DRESSERA DEVANT VOUS.



CE JEU D'ACTION DE TYPE ARCADE-AVENTURE VOUS PERMET DE TIRER. FRAPPER, BONDIR... TOUT EN EXPLORANT LE TERRIFIANT MONDE SOUTERRAIN DES CREATURES DE LA NUIT.



Clive Barker's NIGHTBREED TM & ©1990
Morgan Creek Productions.
All Rights Reserved.

AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST/ STE



ZAC DE
MOUSQUETTE,
06740
CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 4335067