TILT

MICROLOISIRS

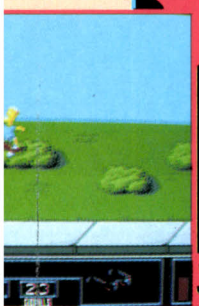
DOSSIER : QUEL ANTI-VIRUS CHOISIR ? • Deluxe Paint 4 : le rêve ! • Match : Lotus Turbo Esprit contre Vroom • Spécial démos : le concours permanent de Micro Kid's et l'International Coding Conference • Apple Expo : des Mac pour les joueurs ?

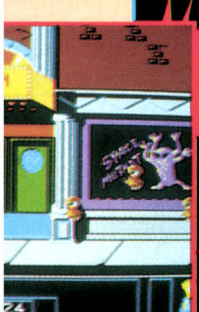
L 2207 - 95 - 25,00 F

N° 95 NOVEMBRE 1991. 25 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968

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

VOUS DE JOUER LES KIDS!





SALUT LES KIDS!

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

LES EXTRA TERRESTRES ENVAHISSENT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD!

Vous avez bien entendu: ceux sont d'immondes mutants, gluants, venus d'une autre planète.
Ils tuent les braves citoyens de SPRINGFIELD, et prennent leur apparence.
Ils préparent une arme terrible.
C'EST PAS COOL ÇA COMME PLAN.
Grace à mes lunettes à rayons X, je suis le seul qui peut les démasquer.
Avec ma bombe de peinture, mon skate-board, et mes jouets je dois les arrêter. Heureusement toute ma famille va m'aider.

AIDEZ MOI A SAUVER LA TERRE EN ACHETANT CE JEU.

MERCI LES KIDS!

CBM AMIGA ATARI ST AMSTRAD

Acclaim™ entertainment, inc.

ocean®

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

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Philippe Seiler

Chef de rubrique
Mathieu Brisou

Maquette
Christine Gourdal et Marie-José Estevens

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Alex Blanchard, Acidric Briztou, Marina Capelle, Jean-Jacques Caron, Daniel Clairet, Daniel Cuirot, Laurent Decomble, Laurent Defrance, Hervé Ducamps, Yannick Dupré, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Emmanuel Hermellin, François Hermellin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Guillaume Le Pennec, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Fabrice Merillon, Alex Munschen, Brigitte Najac, Nephilim, Josette Piccioli, Bruno Roitel, Brigitte Soudakoff, David Téné, Jérôme Tesseyre, Tilikete dit Fifi, Pierre Truchin, Emmanuel Vigier.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi

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

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

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

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo

Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Président-Directeur Général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles à Tilt/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 120 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.
Les illustrations parues en colonnes 1 et 3 de la page 83 de Tilt 94 sont de Frédéric Bouillet.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 3e trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec, Photogravure de l'Ouest.
Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Sommaire

N° 95

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

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

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

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

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

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

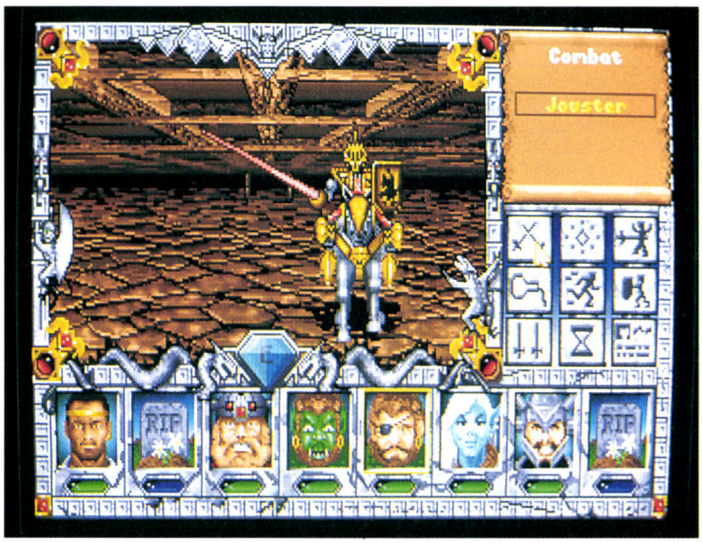
Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 98 et 101, un poster entre les pages 164 et 165 et un supplément Auchan de 40 pages.

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

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

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

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



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

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

130 MESSAGE IN A BOTTLE
Prince of Persia : la soluce.
Les plans complets de tous les niveaux, établis grâce à l'aide précieuse d'Etienne et de Gil.

142 FORUM
Micros, consoles, CDTV...
Vos questions prouvent que les choses ne sont pas toujours claires. Mais *Tilt* le valeureux est là pour donner les réponses.

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

148 INDEX
Tous les hits de l'année,
les meilleurs jeux et tous les logiciels testés dans ce numéro répertoriés par ordre alphabétique.

150 PETITES ANNONCES
Acheter, vendre ou échanger
des micros, des jeux, des infos ou simplement des idées, tout est possible avec les petites annonces gratuites de *Tilt*.

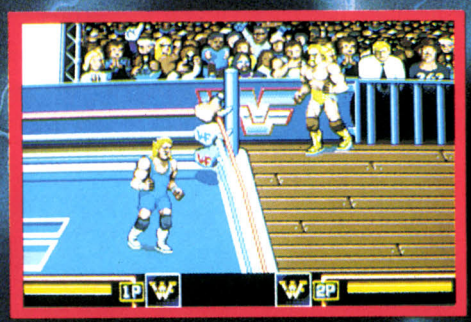
164 TESTEZ LES TESTEURS
Donnez votre avis !
Les tests de Tilt sont-ils à votre goût ? Cette nouvelle rubrique vous permet désormais de vous exprimer.

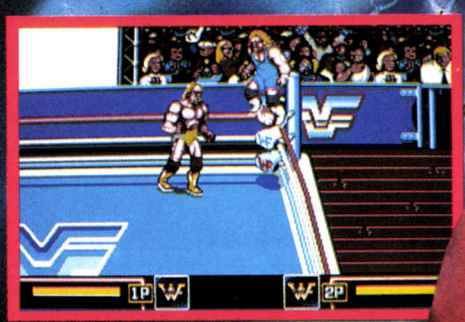
Gagnez une bourse de 30 000 francs, un micro d'une valeur de 5 000 francs et d'autres cadeaux en participant au grand concours de scénarios de jeux micro et vidéo organisé par *Tilt*, Micro Kid's *et Consoles* +, avec le soutien du Ministère de la Culture. Foncez page 145 et ne manquez pas Micro Kid's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

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.

WRESTLEMA

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





AMSTARD . ATARI ST . AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

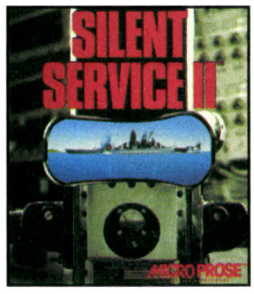
© 1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™, and Hulkster™ are Trademarks of the Marvel Entertainment Group Inc, licensed exclusively to TitanSports, Inc. All character likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. All rights reserved.

OCEAN SOFTWARE LTD, 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE.

ocean

NIA™
HULK HOGAN
PYTHON POWER
WWF™
Trademark of TitanSports, Inc.

En quoi voulez-vous v

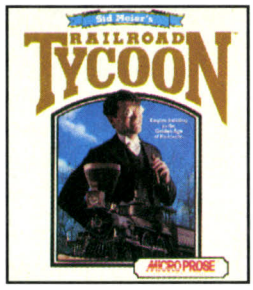


Silent Service II

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

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

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



Railroad Tycoon

Affaires de grande envergure. Décisions fermes. Goût du pouvoir.

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

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

Flames of Freedom

Le plus formidable des défis de la vie réelle

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

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

F-15 Strike Eagle II

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

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

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

MicroProse Simulation Software

ous changer cette nuit?

MicroProse Designer Software.

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

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

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

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

- C'est ce qui vous sied le mieux.

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

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

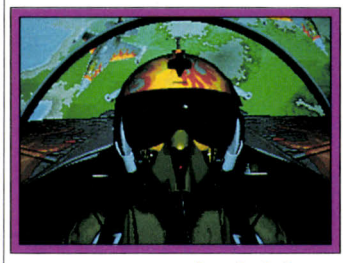
Origin : ultime piqué sur le PC !

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

Le septième volet de la grande quête d'*Ultima* se déroule de nouveau sur Britannia où l'Avatar (incarné par le joueur) revient après une période d'environ deux cents ans. Il y a été attiré par le Gardien, une entité maléfique des plus puissantes. D'après Lord British (le concepteur du jeu), **Ultima 7** est le début d'une nouvelle série et seuls les joueurs les plus habiles parviendront à comprendre les plans du Gardien à partir de ce premier épisode. Reprenant tous les éléments des aventures précédentes, le jeu a également mûrit. En Angleterre, il sortira d'ailleurs sous la mention « pour joueur mature (13 ans et +) ». En effet, il comporte des scènes de violence et de destruction qui apportent au scénario une grande intensité émotionnelle. Cette violence n'est pas gratuite mais destinée à impliquer le joueur dans son combat contre le Mal.

Strike Commander : superbe !

Techniquement, *Ultima 7* tire les leçons du précédent volet, qui avait été conçu sur *PC*. L'interface a encore été améliorée (tout à la souris), de même que les graphismes (VGA) qui perdent enfin leur aspect de « blocs » et les sons qui bénéficient des dernières réalisations d'Origin en la matière (musique filmique, dialogues digitalisés et ambiance sonore développée).



Aux commandes de S.C.

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

trame du jeu. En effet, dans le sixième épisode, Origin avait lancé une grande campagne « *you can star in Ultima 7* » (soyez un héros dans *Ultima 7*) qui semble avoir rencontré un énorme succès auprès des joueurs du monde entier. Imaginez un peu : rencontrer son propre alter-ego à l'intérieur de son jeu favori ! Voilà qui fait rêver... Passionnés, soyez patients, *Ultima 7* n'est prévu que pour le début 92 (sur *PC*, dans un premier temps).
Strike Commander, quant à lui, s'annonce comme le digne successeur de *Wing Commander 2*. Si celui-ci était déjà très impressionnant, *Strike Commander*, lui, est carrément « à tomber par terre » ! Chris Roberts, l'auteur, a mis au point de nouvelles techiques de 3D qui sont probablement les plus avancées jamais réalisées sur micro.
Sans rentrer dans les détails techniques, sachez que les objets en 3D n'auront plus grand-chose à voir avec les formes géométriques habituelles de la plupart des simulateurs. Au lieu qu'elles soient remplies d'une couleur

Ultima 7 en VGA.

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

Votre ennemi, le gardien.

programmation ! D'ailleurs, le jeu aura bien besoin d'un *PC 486* pour rendre une animation suffisamment fluide...
Mais, en contrepartie, on assiste à un véritable film interactif. Pour tout dire, *Strike Commander* est encore plus impressionnant que *Wing Commander 2* car, cette fois, vous n'êtes plus dans l'espace profond mais au dessus d'un paysage en 3D hyper-réaliste qui n'est pas sans rappeler ceux des simulateurs destinées à l'armée. Lorsque les micros rattrapent leurs ainés surpuissants, ça fait mal !
Pour soutenir l'éblouissant côté visuel des combats aériens, les auteurs ont ajouté un aspect psychologique intéressant. En effet, le joueur dirige une troupe de mercenaires volants, chacun ayant ses propres affinités et problèmes. Le jeu ne se résumera donc pas à tirer sur tout ce qui bouge mais demandera aussi de la diplomatie...
A mon avis, *Strike Commander* sera un grand hit de l'année 92 et tous les heureux possesseurs de *PC* très puissants peuvent déjà commencer à économiser (date de sortie encore inconnue, sur *PC* uniquement).

Dogue de Mauve

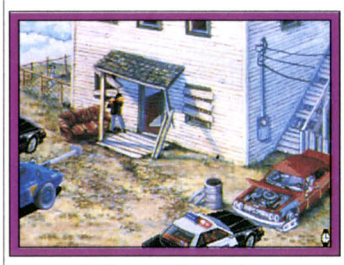
Sierra Online : l'aventure sur toute la ligne

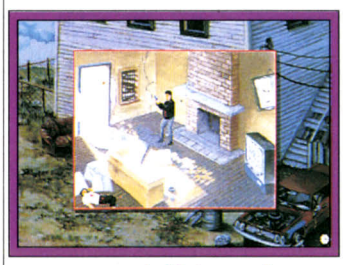
Restés assez discrets ces derniers temps, les gens de Sierra reviennent en force avec de nombreuses nouveautés et autres adaptations...

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

Police Quest III.

annexes. Arrestation de malfrats, de chauffards et autres vandales feront partie de la routine... Le jeu utilise la nouvelle interface Sierra à base d'icônes et dispose de la même qualité graphique que les derniers *King Quest* ou *Heart of China*. Mais contrairement aux autres, l'aventure n'est pas linéaire et pas moins de cinq fins différentes sont prévues. A noter que la musique du jeu a été conçue par le compositeur des musiques de la série TV *Miami Vice*, Jan Hammer.
Au niveau des adaptations, on annonce l'arrivée de **Space Quest IV**. Le quatrième volet en date des aventures de Roger Wilco, le balayeur le plus célèbre de l'univers, devrait arriver sur *Amiga*, *Mac* et *CD-ROM* pour la fin du mois. Au menu, des scrollings, une bande sonore très rock et, bien sûr, le nouveau look Sierra. Les amateurs de **King Quest** ne seront pas déçus non plus. Le numéro 5 devrait déjà être disponible sur *Amiga* et il « immine » sur *Mac*. Si les adaptations sont à la hauteur de la version *PC*, le jeu devrait rejouir les passionnés du genre...
Au sommaire des prochains mois, on devrait voir arriver **Conquests of the Longbow**, basé sur les aventures de Robin des Bois ainsi que


Défoncez la porte...


...avant d'intervenir.

plusieurs produits orientés « éducatif » (**Mixed up Fairy Tales**, **The castle of Dr. Brain** et **Eco Quest**).
Mais Sierra touche aussi à l'action avec son label Dynamix. **Nova 9**, la suite de *Stellar 7*, est prévu sur *PC* VGA pour la fin novembre. Un shoot'em-up stratégique qui s'annonce assez spectaculaire. Annoncé pour la même date, **Red Baron** sera un simulateur de vol basé sur la première guerre mondiale. Enfin, Sierra se lance dans les utilitaires. Oui, mais pas n'importe lesquels : **The Laffer Utilities v 4.01**. Ces utilitaires d'un genre bien particulier (ils portent le nom du héros de *Leisure Suit Larry*, ne l'oublions pas) sont destinés à tous ceux qui veulent tout faire au bureau **sauf** travailler. Bizarrement, tous les journalistes de *Tilt* cherchent déjà à se procurer une préversion... Prévu sur *Amiga* et *PC* (version française) pour novembre/décembre.
Indubitablement, Sierra redémarre sur les chapeaux de roues. Et leurs nouveaux produits devraient ravir les aventuriers de tous poils, les anciens poilus et ceux qui ont un poil dans la main.

Dogue de Mauve

Expose Software : les programmeurs s'exposent !

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

La jaquette d'Eutanasia : superbe !

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

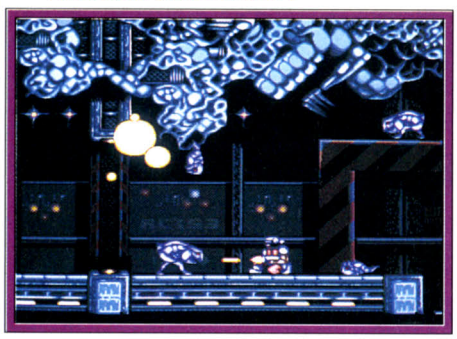
Grimpez aux échelles dans No Buddies Land.

Loriciel, tout d'abord, qui distribuera désormais **Audio Sculpture**, l'excellent soundtracker sur *ST*. Avec Eclipse, ensuite, dont Expose assurera la diffusion en France (**Lethal Xcess** arrive !). Et enfin avec les programmeurs suédois de Team 17, ainsi qu'avec Atreid Software, la nouvelle société bordelaise qui monte.
Sans oublier les nombreux projets personnels développés aux quatre coins de l'Europe par des programmeurs recrutés chez Expose. Pour la mi-novembre, nous aurons droit à **No Buddies Land**, un sympathique jeu de plates-formes sur *ST* et *Amiga*. Le héros du jeu devra grimper le long d'arbres immenses ou de tours gigantesques en évitant toutes les bestioles qui tenteront de l'arrêter. Il lui faudra surtout faire preuve de rapidité et d'habileté car, au bas de l'écran, l'eau monte rapidement.
Le jeu propose de nombreux bonus à collecter ainsi que des boutiques où l'on peut acheter de l'équipement supplémentaire. Sur *ST*, la réalisation est de très bonne qualité avec une animation des plus fluides (50 images/seconde), un scrolling vertical plein écran, de nombreux sprites (quoique assez petits) et une excellente musique « soundchip ». Les programmeurs hollandais (Eternal Software & Synth Dream), venus du monde de la démo, utilisent au mieux les capacités du *ST*. Reste à juger de la jouabilité du jeu dont la préversion m'a parue un peu « molle ».
Nettement plus trépidante est

No Buddies Land : l'eau monte !

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

Eutanasia : destruction !



Atlantis : ambiance très « alien ».

sur de nombreuses machines (du *ST* au *C64* en passant par le *TT*) et reprogrammé pour profiter pleinement des possibilités de chacune d'entre elles, *Eutanasia* s'annonce comme un grand jeu... dans le genre. Une fois encore, la réalisation est impressionnante. Malgré un nombre parfois incroyable de sprites à l'écran (sur *ST*), l'animation oscille toujours entre 25 et 16 images/seconde. Le seul point qui m'ait un peu déçu sont les graphismes, soignés mais parfois confus. A noter aussi la qualité de la jaquette du jeu, une des plus belles qu'il m'ait jamais été donné de voir dans ma courte mais néanmoins palpitante existence. Les gens d'Expose restent assez discrets sur les autres produits en préparation.
Pour avril 92, nous devrions voir débarquer **Atlantis**, un shoot'em-up dans le style de *Turrican* (sur tous formats). D'autre part, les développeurs se lancent sur consoles et nous concoctent un méga projet très ambitieux (3D, fractales et ray-tracing en temps réel) pour le Mega CD de la *Megadrive*. Mégalomanie ? Il nous faudra attendre l'année prochaine pour le savoir...

Dogue de Mauve

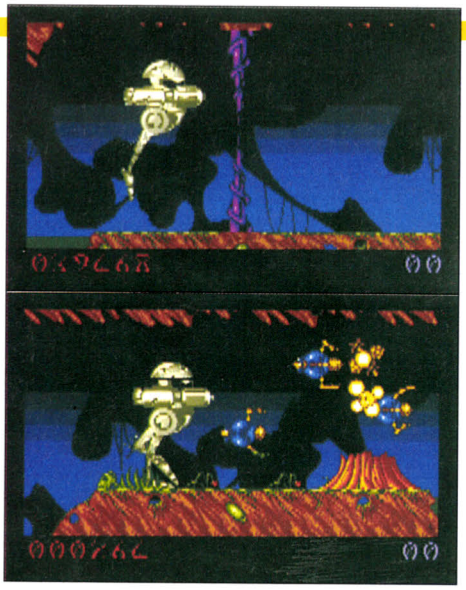
Electronic Zoo fait monter la pression

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

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

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

Tilt : Allez, Mark,dis-moi tout sur *Under Pressure* !



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

Mark : C'est notre nouveau jeu d'action. Le héros, un jeune guerrier, y dirige un puissant robot de combat. Il part à la recherche de sa belle à travers huit mondes hostiles peuplés de monstres qu'il devra neutraliser à l'aide d'armes variées (*mais que ne ferait-on pas pour la femme de ses rêves ? - NDLA*).

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

Mark : Steve Wetherill et moi nous occupons de la programmation. Nous avons fait appel à une équipe de quatre graphistes : Andy Jones, Martin Celvert, Jimmy Savage et Dave Price.

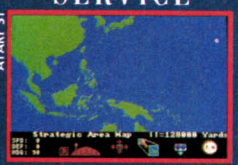
Tilt : Sur quelle machine développez-vous ?

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

Devenez maître du ciel et des mers!

SILENT SERVICE

ATARI ST



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

SILENT SERVICE © Microprose

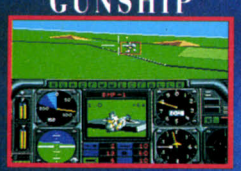
CARRIER COMMAND

ATARI ST

"Graphisme de grande qualité usant avec brio de la technique du 3D surfaces pleines.Tilt. "Attention chef-d'oeuvre!". Micronews.

CARRIER COMMAND © Rainbird Software. Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications Plc.

GUNSHIP



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

GUNSHIP © Microprose

P47

16 Bits

"Sur le plan visuel la réussite est totale avec l'utilisation intensive des dégradés, une animation vive et coulée et un scrolling parfait". Amstrad 100%.

P47 Firebird/Microprose. Jaleco licensed from © 1988 Jaleco

F-15

ATARI ST

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

F-15 Strike Eagle © Microprose

ST/AG/PC et compatibles. CPC En AG, F-15 est remplacé par WINGS.

En AG, F-15 est remplacé par WINGS.

AMIGA

WINGS

Revivez l'action, la gloire et l'audace d'un pilote de combat allié de la deuxième guerre mondiale!

WINGS © Cinemaware/Mirrorsoft

AIR/SEA SUPREMACY

ST PC8 BITS

AMIGA

Screen shots on different formats may vary.

UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE

8,10 rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois- Tél:48.57.65.52

3615 UBI

Atari ST is a trademark of Atari Corporation. Amiga is a trademark of Commodore Amiga, Inc. IBM is a trademark of International Business Machines Amstrad is a trademark of Amstrad Consumer Electronics PLC. Commodore is a registered trademark of Commodore Electronics Limited Sinclair is a registered trademark of Amstrad Plc.

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

Tilt : Même sur *ST* ?

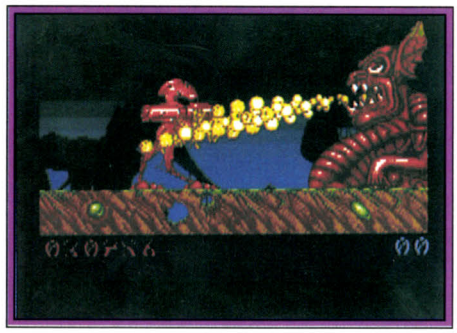
Mark : Théoriquement, non. La version *ST* sera peut-être un peu moins colorée mais elle devrait également tourner à 25 images/seconde.

Tilt : Quel est le style graphique du jeu ?

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

Tilt : Et pour le son ?

Mark : La musique sera faite par Tim Wright, Steve Wetherill et Will Davis. Sur *Amiga*, nous aurons droit à douze morceaux « funky » en quatre voies digitales. Sur *ST*, ce sera probablement du « soundchip » et sur *PC*, nous exploiterons les cartes son. Les bruitages sont également digitalisés (*le son du robot qui se déplace me rappelle beaucoup* Robocop - *NDLA*).



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

Tilt : Autre chose ?

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

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

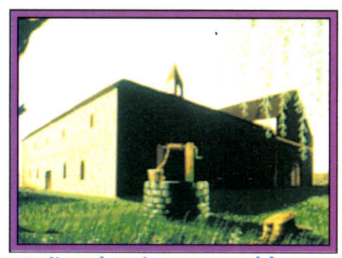
Dogue de Mauve

Vixit... ou le Nom de la Rose revisité

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

Lorsque j'ai entendu parler pour la première fois de **Vixit...**, ce sont surtout les graphismes qui ont retenu mon attention. Réalisés sur *ST* en 320 × 200 et 16 couleurs par Cyrille Fontaine, ils sont vraiment magnifiques.

Cependant, le jeu ne se limite pas à quelques belles pages écran. Les auteurs ont aussi tenu à soigner le scénario et l'interactivité. L'histoire elle-même n'est pas linéaire. La vie du monastère poursuit son cours, de nombreux événements se produisent, que notre enquêteur en soit témoin ou non. L'action n'est donc pas centrée sur le joueur et ne se résume pas non plus à une collecte d'objets. Pour mener l'enquête, il faudra une bonne dose de logique et de réflexion. L'inspecteur aura la possibilité de dialoguer avec les moines de l'abbaye. De plus, toutes les informations glanées seront automatiquement reportées par l'ordinateur dans un « carnet de notes » consultable à tout moment. Une idée simple mais géniale ! Et l'ergonomie générale du soft est du même niveau. *Vixit...* est à ma connaissance le premier jeu d'aventure sans texte, ni icônes, ni même curseur de souris. Alors comment cela fonctionne-t-il ? A l'aide d'une interface vidéo/audio. Vous choisissez d'abord l'endroit ou l'objet qui vous intéresse en le faisant clignoter à l'aide du joystick puis une voix digitalisée vous propose un certain nombre d'actions (ouvrir, entrer, regarder...). En appuyant sur le bouton, vous déclenchez l'action. Un



Le lieu du crime : une abbaye.

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

Les graphismes sont superbes.

système novateur qui devrait faire parler de lui (c'est le cas de le dire !). Outre les voix, le jeu disposera d'une ambiance sonore très développée (qui me rappelle fortement celle du film « *Le Nom de la Rose* ») et les graphismes plein écran seront complétés par une centaine d'animations en tous genres.
Bref, si le scénario est à la hauteur de la réalisation, *Vixit*... devrait être l'un des jeux d'aventure français phares de l'année à venir. Pour l'instant, le soft n'a pas trouvé d'éditeur, mais de nombreuses sociétés françaises aussi bien qu'étrangères sont déjà intéressées. Sortie prévue sur *ST*, *Amiga*, *PC* (VGA) et *Macintosh* couleur pour la fin 91/début 92.

Dogue de Mauve

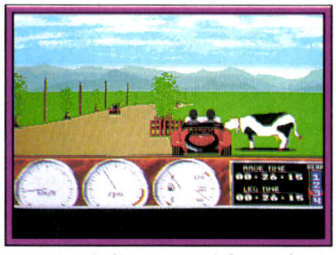
Simulmondo : l'Italie à l'heure de l'Amiga

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

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

Football Champ : le match en 3D.

Reste à voir si ce système original et bien réalisé s'avèrera agréable d'utilisation ou non. Les graphismes sont honnêtes, sans atteindre des sommets et l'animation 3D est plutôt souple. Un soft qui intéressera sûrement les passionnés du ballon rond et dont la sortie est prévue aux alentours de novembre sur *Amiga*.
On reste dans le domaine du sport avec le second titre : **1000 Miglia**. Il s'agit cette fois d'une course de voitures. Mais plutôt que les sempiternelles F1, on vous propose ici de piloter de vieux bolides des années 30. Si les graphismes de présentation sont de bonne qualité, ceux de la course proprement dite sont des plus médiocres. J'espère sincèrement que ce ne sont que des esquisses... Cependant, une fois oubliées les vaches qui bordent le bas-côté, la course elle-même s'avère très réussie. La route monte, tourne et serpente avec une fluidité que ne renierait pas *Vroom* (et, dans ma bouche, c'est un superbe compliment !). *1000 Miglia*, annoncé pour novembre, est un soft à guetter du coin de



1000 Miglia : gare à la vache !

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

Dogue de Mauve

C COCONUT

LES HITS, LES NOUVEAUTES DISPONIBLES ET MOINS CHERS

MONTPELLIER Tel 67 58 58 88
C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier

GRENOBLE Tel 76 50 99 41
8, cours Berriat 38000 Grenoble

PARIS ETOILE Tel (1) 45 00 69 68
41, avenue de la grande armée 75016 Paris / Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE Tel (1) 43 55 63 00
13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf

MARSEILLE Tel 91 33 69 83
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille

LES CONSOLES

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

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

MEGADRIVE		NEC		GAMEBOY	
Alien Storm	399	1941 SGX	449	Castlevania 2	269
Nhl Hockey	490	F1 Circus 91	390	Double Dragon	195
Outrun	445	Final Match Tennis	340	Dragon's Lair	269
Phantasy Star III	599	Final Soldier	340	Duck Tales	269
Road Rash	490	Hit the Ice	390	Gremlins 2	269
Sonic	389	PC Kid 2	340	Megaman	269
Stormlord	499	Skweek	390	Navy Seals	269
Street of Rage	395	Super Long Nose Goblin	390	Nemesis 2	269
Toe Jam and Earl	449	World Jockey	390	Super Mario Land	195
Wrestle War	445	Quintupleur	190	The Simpsons	269

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

LES MICROS

ATARI ST		AMIGA		IBM PC	
3D Construction Kit	325	3D Construction Kit	395	Aventures Extraordinaires	349
Crosbere pour un cadavre	285	Battle Isle	295	Eye of the Beholder	295
Final Fight	245	Crosbere pour un cadavre	285	F117 A Nighthawk	395
Gods	245	Deuteros	285	Gunship 2000	395
Magic Pockets	249	Eye of the Beholder	285	Lesure Suit Larry 5 VGA	395
Railroad Tycoon	295	Gods	245	MIG 29 Super Fulcrum	379
Secret of Monkey Eland VF	285	Magic Pockets	249	Planete Aventure	345
Terminator 2	239	Secret of Monkey Eland VF	285	Secret of Monkey Eland VF	295
The Simpons	239	Silent Service II	325	The Immortal	249
Vroom	235	Thunderhawk	295	Wing Commander 2 AT VGA	395

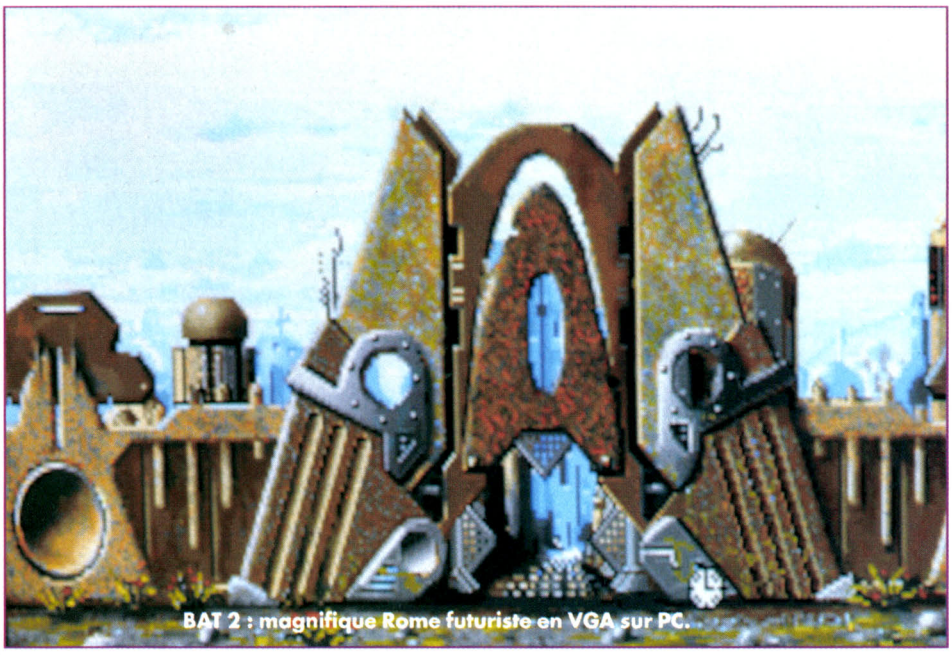
AMIGA 500 + , 1 MEGA RAM NOUVEAU WORKBENCH 2990 F

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

Nom : ..... (en majuscules)
Adresse : .....
.....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Tel : .....
Votre machine : .....
NOVEMBRE 91 Tilt 95

BON À DÉCOUPER ET À ADRESSER À :
COCONUT VPC
13, BOULEVARD VOLTAIRE
75011 PARIS

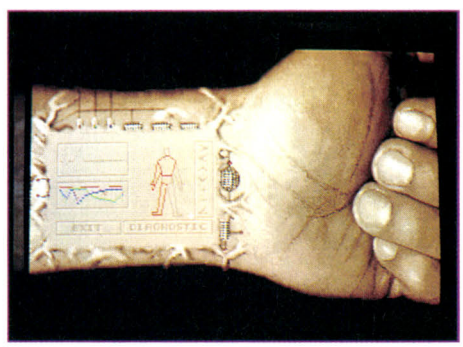
TITRES	PRIX
.....	.....
.....	.....
Frais de port	+ 20 F
☐ cheque	
☐ contre remboursement Console (forfait de 100 F)	+ 30 F


BAT 2 : magnifique Rome futuriste en VGA sur PC.

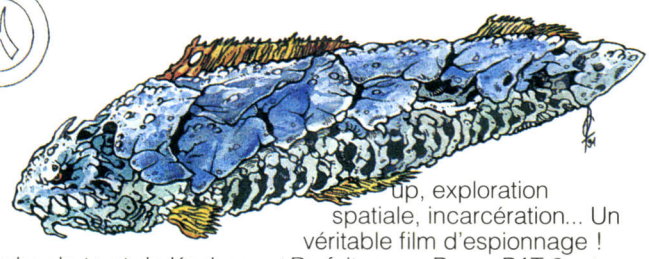
UBI Soft : le retour des Bat-people !

***Si UBI Soft est l'un des distributeurs les plus actifs en France, c'est également un éditeur avisé. Ses jeux 100 % français arrivent et ils soutiennent fort bien la comparaison avec leurs homologues étrangers. Après* Celtic Legends, *testé dans ce numéro, découvrez* BAT 2 *et* Starush.**

On reprend les mêmes... et on améliore ! En effet, **BAT 2** n'est pas une simple resucée du premier soft de Computer's Dream (les auteurs). Si le jeu conserve son excellente ambiance sonore (grâce à la carte MV16, conçue spécialement pour le jeu) et le système du « dynorama » (souris et multi-fenêtrage), il s'améliore sur de nombreux points. Les graphismes, tout d'abord, qui exploitent les 256 couleurs du mode VGA sur *PC*. Jetez un œil aux photos, c'est superbe ! Le coté « bio-game » (les individus agissant de leur propre chef au gré des événements) est toujours présent, avec deux cents personnages indépendants. BOB, l'ordinateur implanté dans l'avant-bras des agents du BAT, a lui aussi été amélioré. La programmation se fait à l'aide d'icônes d'une manière très simple et plus complète que précédemment. De plus, le programme comportera plusieurs types de jeux différents dont des simulateurs divers, (vaisseau spatial, véhicule blindé ou foreuse minière). La 3D que nous avons pu voir sur *PC* était de bonne qualité, avec de multiples vues disponibles, un zoom réglable, etc.
Lors des déplacements en ville, le joueur sera amené à utiliser la « Via Express ». Cette phase se traduit par une sorte de course de voiture des plus rapides, dotée d'une animation fluide malgré la taille de certains sprites.
D'autre « jeux dans le jeu » ont été prévus comme *Quattro* (un casse-briques futuriste), *Chidam* (les dames chinoises) et *Tubular* (un casse-tête original). Les amateurs de « baston » n'ont pas été oubliés non plus, puisque plusieurs types d'affrontement au corps-à-corps sont prévus (duel entre gladiateur ou combat de rue). Le combat de gladiateurs, vu sur *ST*, était d'une réalisation assez convaincante, bien que la difficulté n'ait pas encore été réglée...
L'histoire elle-même tourne autour d'une multinationale sans scrupules, la Koshan, qui détient le monopole de l'Echiatone 21, un matériau extrêmement précieux. Le Bureau des Affaires Temporelles (BAT) envoit un de ses meilleurs agents, Sylvia Hadford, avec pour mission de faire tomber le trust de Koshan. Elle se fait passer pour la fille d'un ancien noble, possesseur de titres de propriété sur le satellite naturel de Shedishan (le plus gros gisement d'Echiatone 21). Alors qu'elle s'oppose à la Koshan, Sylvia est victime d'une tentative d'assassinat. Le BAT dépêche alors un nouvel agent, Jehan Menasis, incarné par le joueur... Mais, attention, l'aventure ne sera pas faite que de diplomatie, loin de là. Au programme : combats, hold-up, exploration spatiale, incarcération... Un véritable film d'espionnage !
De fait, avec *Dune, BAT 2* est probablement l'un des projets français les plus ambitieux jamais mis en chantier, avec


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

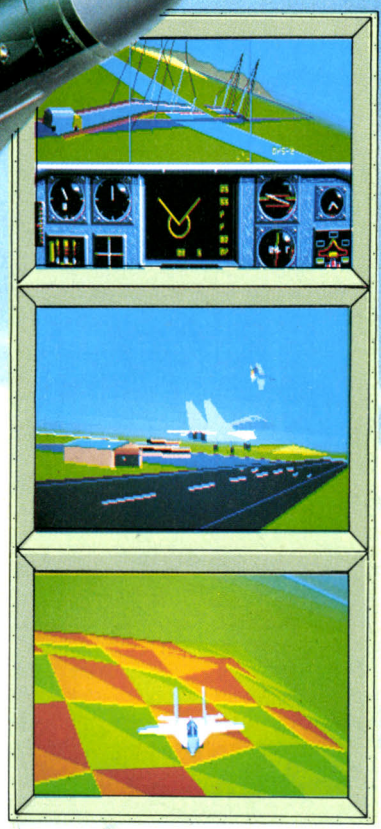
BAT 2 (ST) : les gladiateurs.

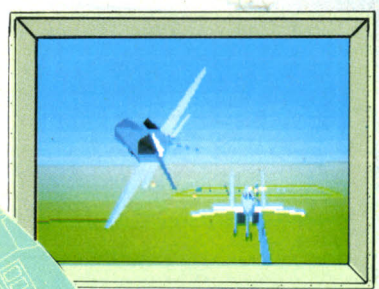


MiG-29M™

SUPERFULCRUM

AMIGA SCREENSHOTS





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

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

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

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

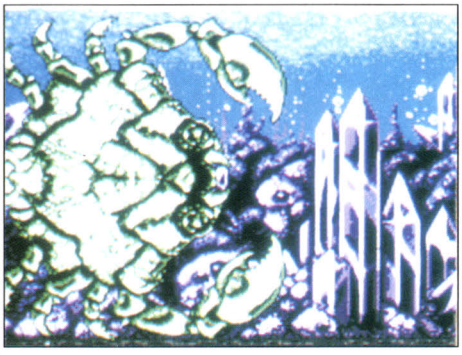
DOMARK

Available on: IBM PC, Amiga, Atari ST.

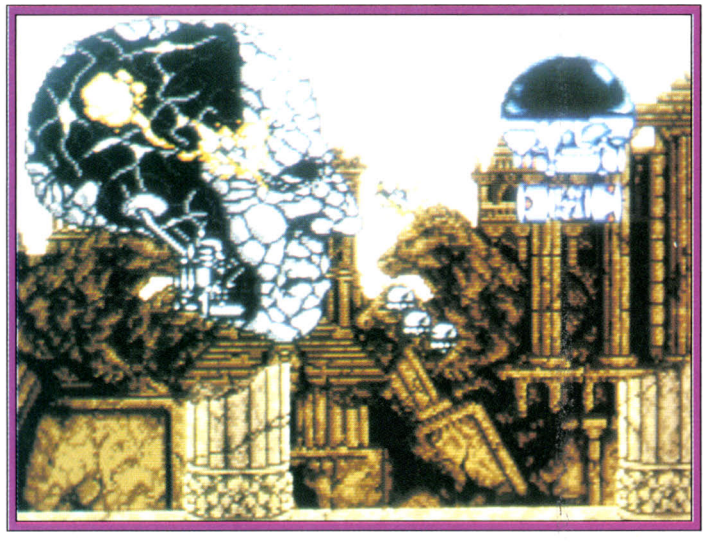
Programmed by Simis

Artwork and Packaging © 1991 Domark Group Ltd.

Published by Domark Software Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.
Tel: +44(1) 81 780 2224.



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

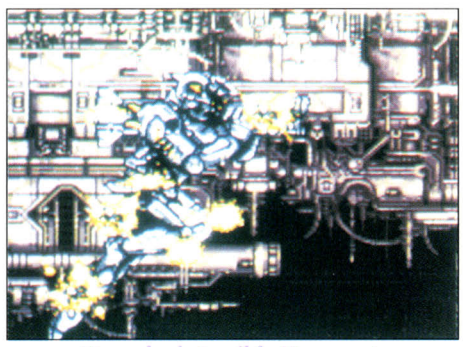


Starush : l'un des Gémeaux, pas facile à abattre ! Pour en venir à bout, une seule solution : utiliser un maximum de super-armes.

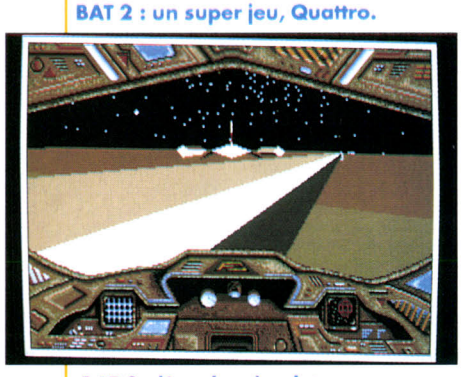
une envergure quasi-cinématographique. Le jeu est annoncé sur *ST*, *Amiga* et *PC* (VGA/EGA) pour Noël.
Dans un genre complètement différent, voici venir **Starush.** Programmé par les développeurs d'Elipse, ce shoot'em-up endiablé (et difficile) propose une séquence d'introduction et des graphismes absolument magnifiques (sur *Amiga*, pour l'instant). Le graphiste, Laurent Cluzel, s'impose immédiatement comme l'un des meilleurs artistes français sur micro. Et croyez-moi, je ne dis pas ça à la légère...
Graphisme mis à part, la réalisation a de quoi séduire. La préversion présente un scrolling horizontal parallaxe parfaitement fluide (50 images/seconde) avec un nombre honnête de sprites simultanément à l'écran. A noter que l'on peut jouer à deux simultanément...
Le scénario, un poil plus développé que celui du shoot'em-up type, met en scène les signes du zodiaque sous la forme de créatures maléfiques et coriaces.
Le joueur devra traverser quatre « sphères » différentes, chacune comportant ses propres gardiens : le Feu (Bélier, Lion, Sagittaire), la Terre (Taureau, Vierge, Capricorne), l'Air (Gémeaux, Balance, Verseau) et l'Eau (Cancer, Scorpion, Poisson). Malheureusement, l'horoscope de ces entités n'annonce que mort et destruction. Et le jeu étant pour l'instant des plus difficiles (ici non plus, la jouabilité n'a pas été réglée), de nombreux efforts seront nécessaires pour contrecarrer leurs sombres prédictions...
Si ce challenge vous intéresse, guettez *Starush* pour décembre, sur *Amiga* et *PC*.

Dogue de Mauve

BAT 2 : un super jeu, Quattro.



Starush : le terrible Verseau !



BAT 2 : l'un des simulateurs.

BAT 2 : une rue de la ville.

Hudson Soft : la bombe

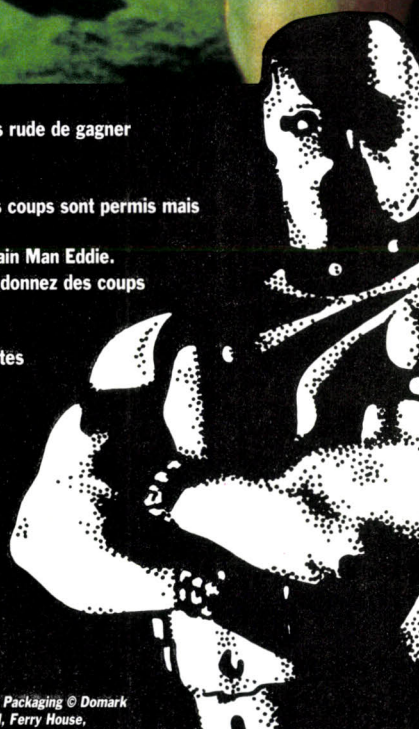
Le Bomber Man *arrive sur nos micros ! Ou peut-être devrais-je dire les Bomber Men...*

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

LE JEU ARCADE NO. 1.

PIT-FIGHTER™

Photos d'écran sur Amiga



Nous sommes heureux de vous présenter le moyen le plus méchant, le plus rude de gagner votre vie!

Entrez dans le monde de Pitfighting – combattez pour de l'argent.

Pensez-vous que vous avez vos chances dans un combat libre, où tous les coups sont permis mais à mains nues?

Vous devrez faire face à des brutes telles que The Executioner, Heavy Metal et Chain Man Eddie.

Utilisez tous les types de combat - pratiquez les arts martiaux, la boxe américaine, donnez des coups de couteau, lancez des tabourets de bar, des barils de bière et tout ce que vous aurez sous la main.

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

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

Un jeu violent dont vous ne vous fatiguerez jamais et dont vous ne pourrez vous passer!!

DOMARK

TENGEN

© 1991 Tengen Inc. Tous droits réservés.
™ Atari Games Corporation.
Programme par TEQUE Londres. Artwork and Packaging © Domark Group Ltd, Published by Domark Software Ltd, Ferry House,

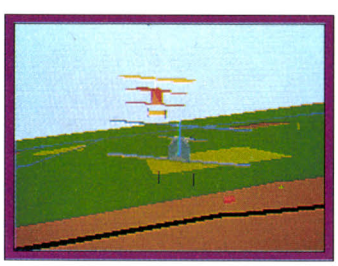
Jouez à cinq simultanément.

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

Dogue de Mauve

Microprose

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



Une 3D bien détaillée.

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

Dogue de Mauve

System 3 : le ninja mythique est de retour !

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

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

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

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

quatre niveaux particulièrement vastes, chacun étant découpé en trois parties. Vous devrez affronter toutes sortes de créatures mythologiques, du diable à l'hydre, en passant par la chimère et la gorgone. Mais le jeu n'est pas un simple beat'em-up. Pour vaincre certains monstres, il vous faudra récupérer des objets bien précis sur la dépouille de vos ennemis. Le personnage central (au double sens du terme puisque le scrolling multidirectionnel est toujours centré sur lui) peut utiliser différentes armes et des objets magiques.
Techniquement, le jeu n'est pas grandiose mais les sprites sont bien animés et les graphismes de bonne qualité, avec une ambiance sonore digne de ce nom. Le jeu deviendra-t-il un mythe ?
Vous connaîtrez la réponse en fin d'année (sur *Amiga* et *ST*).
Dans un tout autre genre, voici venir **Fuzzball.** Le héros, Fuzzball, est une petite boule de poils qui se nourrit de fruits

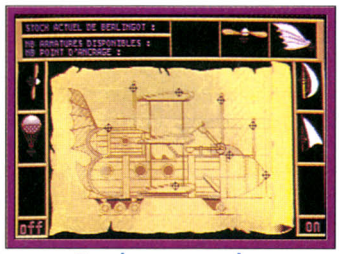
Fuzzball : un casse-tête amusant où l'action n'est cependant pas oubliée.

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

Dogue de Mauve

Silmarils : en VF

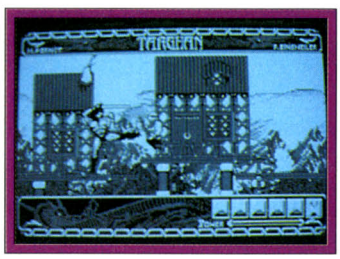
Une société qui porte bien son nom : la plupart de ses produits sont de petits joyaux. Sera-ce le cas de* Targhan *sur* Macintosh *et de* Storm Master *sur 16 bits ? Doguy vous en dit plus...



Targhan : superbe.

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

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



Storm Master.

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

Dogue de Mauve

Access Software : en route pour Mars

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

Le troisième volet des aventures de Tex Murphy, **Martian Memorandum**, reprend le même principe que les précédents. Le joueur y incarne un détective du futur engagé par un puissant industriel dont la fille a été enlevée. Pour la retrouver, notre enquêteur devra voyager jusqu'à la planète Mars où se déroulent d'étranges événements... Le scénario peut paraître assez banal mais il y a fort à parier que les gens d'Access nous reservent bien des surprises. L'interface

TILT présente

le GUIDE 92

sortie le 4 décembre 1991

un casting fabuleux :

Les TILT D'OR rédaction

Les TILT D'OR lecteurs

Tous les jeux de l'année

Toutes les consoles

Tous les micros

50 joysticks au banc d'essai

Les adresses utiles

LA référence de la micro ludique

à ne pas manquer !

ON VA VOUS FAIRE DU CINEMA

Pop !!!

Gnnii...

ET VOS OREILLES

OUVREZ GRAND VOS YEUX

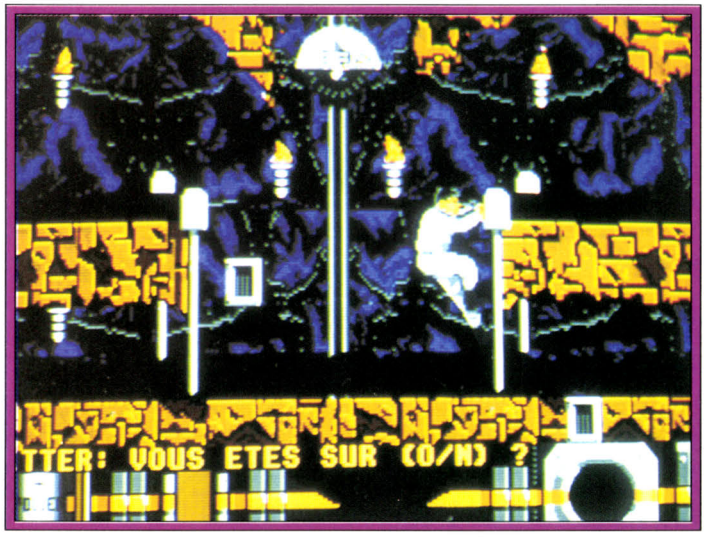
L'introduction du jeu : rencontre au sommet entre Tex Murphy et le père de la jeune femme kidnappée.

Faites jouer votre séduction...

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

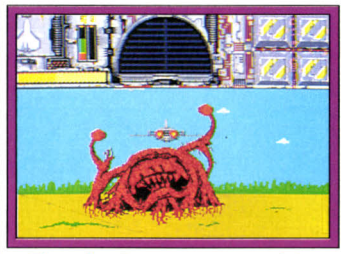
Dogue de Mauve

Loriciel : le vol de l'aigle



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

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



Thunder Burner sur Atari ST.

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

Thunder Burner, pour sa part, est annoncé pour la fin

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

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

octobre. Il s'agit d'un shoot'em-up à base de sprites 3D. Le joueur sera aux commandes du Thunder Burner, un robot « transformer » qui devra traverser 12 niveaux (sur la terre et dans les airs) pour détruire une base ennemie. Au programme, de nombreux décors en 3D (à la *Space Harrier*) et des monstres de fin de niveaux aux gabarits impressionnants.

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

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

Paraplane : excellent scrolling.

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

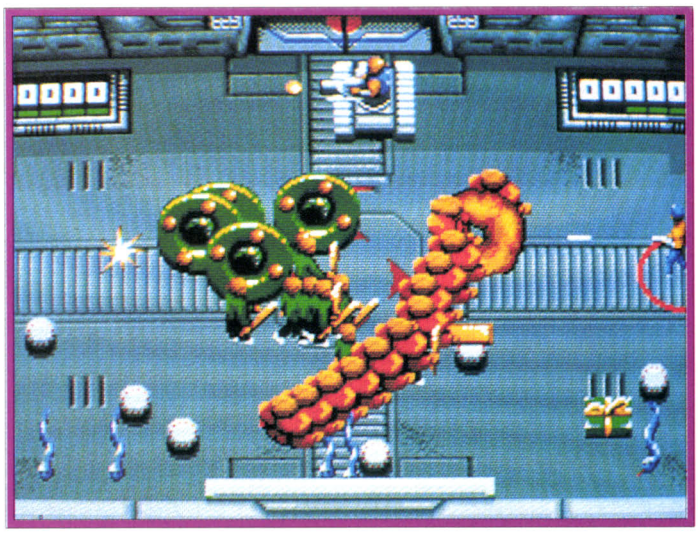
Pour les amateurs de sensations fortes, l'éditeur prévoit **Paraplan,** le premier jeu de parapente. La préversion que nous avons pu voir sur *PC* disposait d'un scrolling plein écran particulièrement fluide. Prévu sur *ST*, *Amiga* et *PC* et développé par Atreid Concept. A noter également la parution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

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

Le prix de ces compils devrait avoisiner les 250 francs.

Bref, Loriciel ne reste pas inactif. Et soyez certains que nous vous donnerons de plus amples détails sur ces nouveaux produits dans nos prochains numéros...

Dogue de Mauve



Smash TV sur Amiga.
Le Prix du Danger.

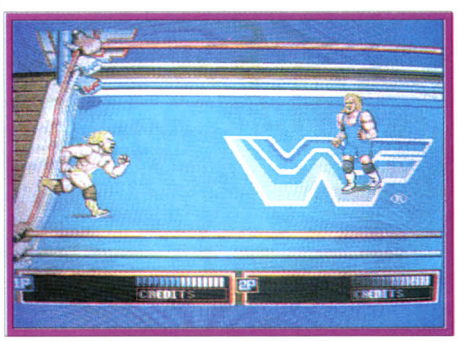
de ce sport un véritable spectacle aux Etats-Unis. Le jeu est loin d'être terminé mais ce que nous avons pu en voir est prometteur. L'accent a été mis sur l'ambiance avec les grimaces des joueurs qui se présentent, les manchettes et autres coups de poing donnés hors du ring et les vols planés spectaculaires.
Dans les combats, chacun dispose de ses attaques particulières, reprenant celles des vrais catcheurs.
L'animation est rapide et le jeu pourra se jouer à deux.
Hudson Hawk vous met dans la peau d'un cambrioleur de grande classe, un peu à la manière de notre Arsène

Ocean

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

Hudson Hawk, où la vie difficile du cambrioleur.

Smash TV est l'adaptation du jeu d'arcade, inspiré de l'émission télévisée *le Prix du Danger*. Le jeu est traité sur le mode shoot-them-up. J'avoue que la préversion que j'ai pu voir ne m'a pas laissé une impression inoubliable. Les graphismes sont moyens et l'action semble vraiment très répétitive. Attendons cependant la version finale pour juger équitablement.
WWF est une simulation de catch, sport assez peu adapté sur nos micros depuis un bon moment. Si vous aimez le catch et que vous suivez régulièrement les combats présentés en clair sur Canal +, ce jeu devrait vous séduire. Vous pourrez en effet retrouver tous les monstres sacrés qui font



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

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

MAINTENANT
SUR VOS ECRANS

LA COMPIL
MICRO

FUN
Radio

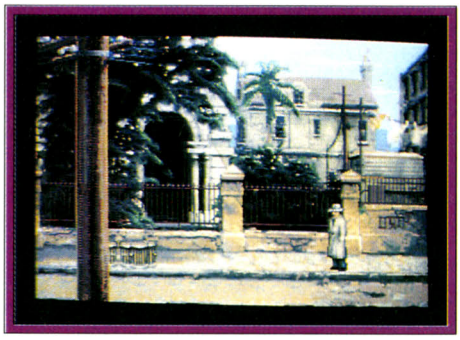
AVEC,
DANS LES ROLES
PRINCIPAUX:

CA VA
CHAUFFER!!

L'or américain

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

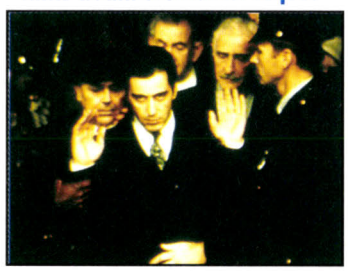
The Godfather : rien à redire, c'est bô !



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

The Godfather (le Parrain) est un jeu d'aventure/action dont la trame est tirée des scènes principales de chacun des trois épisodes. Ce qui frappe d'emblée dans le logiciel est le soin apporté pour mettre l'ambiance. Les graphismes sont absolument superbes avec une grande richesse de détails et une mise en couleur contribuant parfaitement à rendre l'atmosphère noire des films.
Il faut dire qu'ils sont dus à la plume de Pete Lyon, qui n'en est pas à son coup d'essai. Divers bruitages digitalisés complètent le tout. Ce jeu sortira sur *PC*, *Amiga* et *Atari ST*.
L'autre grand titre d'US Gold, écrit en collaboration avec SSI, est **Eye of The Beholder II : Legend of Dark Moon**. Le premier volet, superbement réalisé et doté d'une interface aussi naturelle que *Dungeon Master* ne péchait en fait que par un scénario trop facile. Les programmeurs, tout en conservant les points forts du premier volet, ont évité de tomber dans les mêmes travers. Le scénario est nettement plus étoffé. En particulier, l'aventure ne se déroule pas uniquement en intérieur, même si les donjons constituent tout de même le plat de résistance. Outre les combats toujours importants, la recherche du chemin (passage secret, clés, pièges à contourner) et la récupération de renseignements apportent une dimension supplémentaire au jeu. Le jeu sortira sur *PC* 256 couleurs ce mois-ci et sur *Amiga* 32 couleurs au début 92.
La saga d'*Outrun* continue avec **Outrun Europa**. En fonction des sept niveaux, vous serez aux commandes d'une Yamaha GP, d'une Porsche 911, d'une Ferrari F40 ou d'un hors-bord turbo. Sortie prévue sur *Atari ST*, *Amiga* et 8 bits.
Alienstorm, le grand succès d'arcade déjà adapté sur *Megadrive*, va faire son apparition sur *ST*, *Amiga* et 8 bits.
Les écrans que nous avons pu voir laissent présager d'un excellent travail des graphistes.
Bonanza Bros. propose pour *ST*, *Amiga* et *CPC* un jeu d'action pouvant se jouer seul ou à deux, l'écran étant alors scindé en deux horizontalement. Vous y incarnez deux voleurs qui doivent s'entraider pour voler des objets de valeur dans différents lieux. Sortie prévue ce mois-ci. Jacques Harbonn.

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



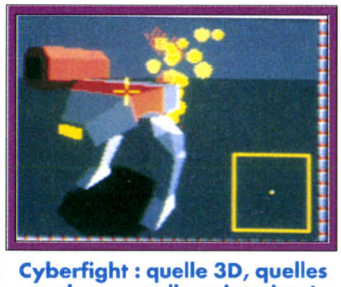
Electronic Arts

Electronic Arts mène une offensive tous azimuts.

Les amateurs de gestion de monde vont être comblés avec la sortie prochaine de **Populous II**. Les graphismes sont véritablement de toute beauté et de nombreuses possibilités supplémentaires ont été apportées au jeu. Sortie prévue sur *ST* et *Amiga* à la fin de l'année.
Quant aux fous de *Powermonger*, ils vont pouvoir s'éclater avec un data disk, **The World War I**. Comme son nom le laisse présager, l'histoire se place en pleine première guerre mondiale. Vous contrôlerez toujours des hommes (ici armés de fusils), mais aussi différents engins de guerre et des fabriques d'armes.
Les graphismes sont encore plus réussis que pour le premier volet, ce qui n'est pas peu dire ! Sortie prévue sur *ST* et *Amiga* pour la fin 91.
Mais l'événement, c'est **Black Crypt**, un jeu de rôle à la *Dungeon Master*. Vous allez contrôler une équipe de quatre aventuriers dont le but est de détruire l'infâme Estoroth. Le jeu, qui se déroule intégralement en intérieur, devrait être gigantesque. Il se compose de pas moins de douze donjons, chacun d'eux étant aussi complexe que *Dungeon Master*. Quant à la réalisation, c'est un petit chef d'œuvre. Les graphismes pseudo 3D sont somptueux, l'animation fluide et rapide et les bruitages plongent complètement le joueur dans l'ambiance. L'ergonomie tout souris est sans défaut. Quant aux monstres et aux effets des sorts (très diversifiés), ils sont impressionnants. Le match risque d'être passionnant face

Powermonger World War I : le renouveau.

Black Crypt : un air de Dungeon Master.



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

LA COMPIL MICRO

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

36 15
TOP FUN
3615 UBI

FUN Radio

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

COWABUNGA!!
"LES TORTUES NINJA"

GREMLINS 2

BACK TO THE FUTURE III PART II

DAYS OF Thunder

KONAMI

IMAGE WORKS

MINDSCAPE INTERNATIONAL

topo SOFT

A L'AFFICHE: 4 JEUX GEANTS!

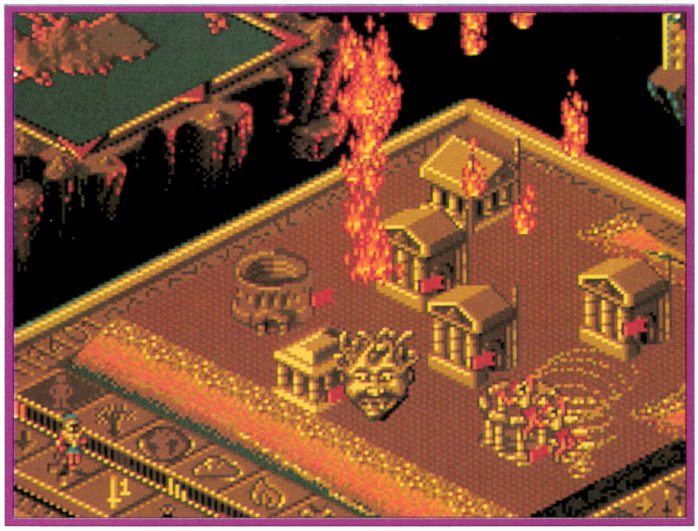
Sur Amstrad, Days of Thunder est remplacé par Indiana Jones et la Dernière Croisade

DISPONIBLE SUR TOUS FORMATS.

UBI SOFT
Entertainment Software

elite

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



Populous 2 : encore meilleur que le premier.

à *Eye of the Beholder II*. Sortie prévue sur *Amiga* pour fin 91. **Cyber Fight** (titre provisoire), pour sa part, est un shoot-them--up/stratégie très sophistiqué. Vous allez construire pièce par pièce des robots qui vont ensuite s'affronter dans une arène close. La réalisation est de très haut niveau : 3D surfaces pleines avec ombrages en VGA 256 couleurs, complétée d'une animation fluide, d'une mise en image cinématographique et de bruitages évolués grâce à la gestion des différentes cartes sonores. Sortie prévue à la fin de l'année sur *PC*. Citons encore **Starflight II**, un superbe space opera, parvenu trop tard à la rédaction pour que nous le testions ici, mais que vous découvrirez dans *Tilt* 96.

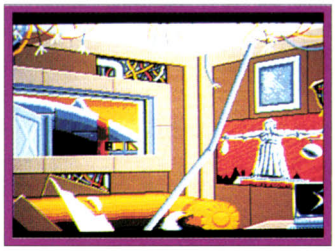
J. H.

Gremlin

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

Harlequin est un jeu de plates-formes classique. Il se singularise toutefois par certains décors superbes et une animation de qualité. **Video Kid** est un shoot-them-up qui tire son originalité d'un scrolling changeant, horizontal ou vertical, et cela même au sein d'un même niveau. Les graphismes agréables sont rehaussés par un scrolling différentiel pour le fond. **Daemongate** est un jeu de rôle original à plus d'un titre. Il recourt à une représentation aérienne avec sensation de relief, introduit des notions de wargame dans les combats et surtout fait accompagner votre héros-leader de compagnons gérés par le programme. Chacun a son propre caractère et agit donc en conséquence. Tous ces jeux devraient être disponibles pour la fin de l'année sur *ST* et *Amiga*. Nous avons reçu juste au moment du bouclage **Suspicious Cargo**, un jeu d'aventure spatiale qui semble fort prometteur. Vous découvrirez son test approfondi dans le prochain numéro.

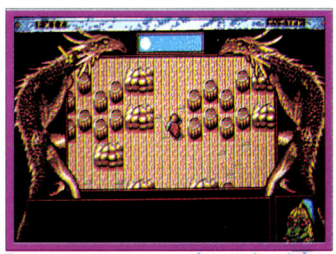
Jacques Harbonn



Suspicious Cargo sur Amiga.

Harlequin : jolis graphismes.

Video Kid : visite au Far West.

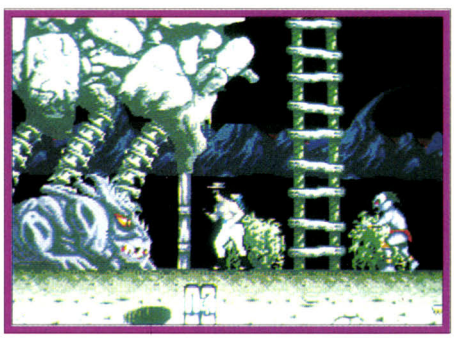


Daemonsgate : un jeu très riche.

Psygnosis

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

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



Shadow of the Beast III : superbe !

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

vient de **Shadow of the Beast III**, qui est déjà bien avancé. Le premier volet, vraiment superbe, péchait par un scénario trop simpliste. Le second volet, plus étoffé de ce côté, n'était pas aussi beau. Ce troisième volet combine les avantages des deux autres. Les graphismes sont excellents avec un large usage du scrolling différentiel pour renforcer l'impression de profondeur. Mais surtout, il s'agit désormais d'un véritable jeu d'aventure/action. S'il faut toujours combattre quelques monstres (très impressionnants au demeurant) et sauter juste, la priorité a été mise sur le côté réflexion. Les astuces à trouver sont plus délirantes les unes que les autres. Ici un interrupteur détruira un monstre intouchable, là un objet indispensable, ailleurs encore un trajet rigoureux, seul moyen de ne pas attirer tous les montres vers vous... bref, on ne s'ennuie pas. Sortie prévue en décembre sur *Amiga*.

Jacques Harbon

Infogrames

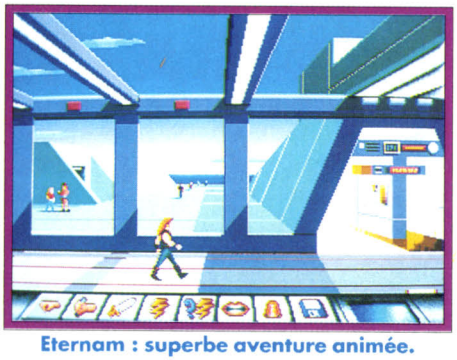
Infogrames nous concocte deux nouveaux titres, aussi alléchants l'un que l'autre.

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

Advantage Tennis est un nouveau tennis pouvant se jouer seul ou à deux. Si les graphismes ne sont pas extraordinaires au premier abord, en revanche la qualité de l'animation et la richesse de la simulation sont exceptionnelles. La jouabilité n'est pas en reste avec une gamme de coups très variés, la possibilité de laisser le programme gérer les déplacements pour se consacrer à la finesse et la précision de chaque coup, surfaces, comptabilité des points ATP, visualisation sous différents angles, ralenti, et bien d'autres choses encore. Ce programme sortira sur *PC* d'abord, puis sur *ST* et *Amiga*.

Jacques Harbonn

Advantage Tennis : une excellente 3D.

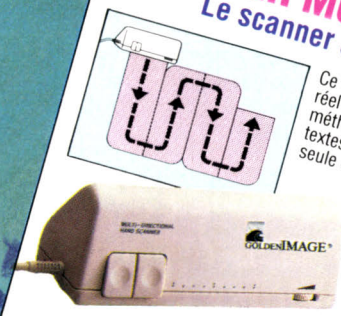


Eternam : superbe aventure animée.

GOLDEN IMAGE®

SERVICE REVENDEURS : TEL.(1) 47.91.06.25

SCANNER MULTIDIRECTIONNEL
Le scanner à main intelligent !



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

Modèle IBM PC et compatibles : 2.995 F TTC

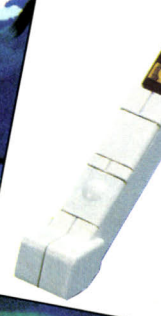
SOURIS OPTIQUE
Une souris pas comme les autres !

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

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

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

STYLO-SOURIS
Un stylo très futé !



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

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

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

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

NOUVEAU

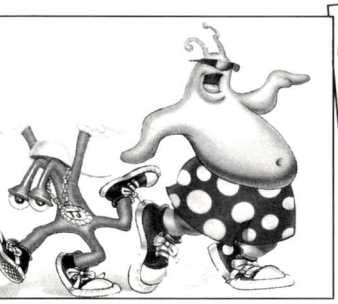
949F
La CONSOLE MEGADRIVE
(française) avec 1 manette de jeux

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

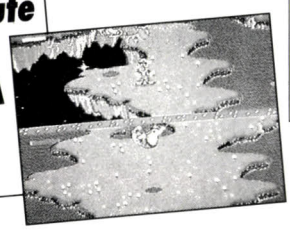
LA CONSOLE MEGADRIVE
(française)
+ le jeu Altered Beast
+1 manette de jeux **1290F**

TOP 20 MEGADRIVE

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



La nouveauté délirante TOE JAM & EARL 449F



TITRES A VENIR

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

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
DEMENT !!!	
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Batman (Plateforme)	449F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	315F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Harball (Baseball)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
James Pond (Plateforme)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	599F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Rai-den (Arcade)	449F
Rambo 3 (Action)	315F
Saint Sworld (Arcade)	449F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Basketball (Sim.)	395F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Stormlord (Action)	449F
Strider (Arcade)	475F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Valis 3 (Arcade)	449F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

3615 MICROMANIA
2 MEGADRIVE
A GAGNER

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2
avec le délirant SONIC HEDGEHOG !
et 30 nouveautés présentées sur cassette vidéo !

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

La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux

490F

NOUVEAUTES

Speedball	215F
Spiderman	345F
Strider	345F
Pacmania	305F
Summer Games	315F
Ace of Aces	345F

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

OFFRE SPECIALE

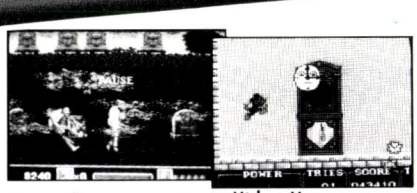
Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy 3	345F
Golden Axe Warrior	345F
Super Monaco GP	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

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

Fantazy Zone 2	295F
Forgotten Worlds	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Golden Axe	345F
Golfa Mania	345F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Indiana Jones (Action)	345F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sword	325F
Out Run 3D	315F
Paperboy	325F
Phantazy Star	395F
Psychic World	295F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Vigilante	325F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F



Moonwalker. *Incarnez Jackson*

Mickey Mouse. *Un jeu de*

Photographies non contractuelles susceptibles d'être modifiées sans préavis pour raisons techniques ou commerciales - Sous réserve d'erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

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

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

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

L'EVENEMENT DE LA FIN DE L'ANNEE !!

Le 25 octobre, Micromania ouvre l'espace de jeux le plus délirant de Paris.

70, av. des Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Le 16 novembre, Micromania ouvre un autre espace de jeux d'enfer ...

93, rue du Commerce
75015 Paris . Tél. 45 31 37 61
Métro Commerce

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/AMIGA
Barbarian 2	199/199F
Beast 2	199F/ND
Pegasus	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F
Lemmings	149/149F
Utopia	199/199F
Lotus Turbo Challenge N° 2	199/199F
Fate/Gates of Dawn	249/249F

* Dans la limite des stocks disponibles

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

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

2 Megadrives à gagner chaque semaine

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

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

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

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

T 2	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 50 F)**		+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**		F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*) ❑❑❑❑❑❑❑❑

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ Gamegear

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

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

990F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215 F

Titres disponibles

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

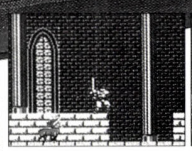
Titres à venir

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

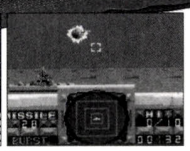
TOP GAMEGEAR

Fantasy Zone 295F

Out Run 295F



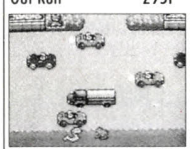
Rastan Saga 325F



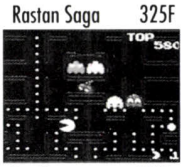
G Loc 245F

Wonderboy 245F

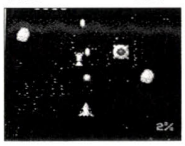
Super monaco GP 215F



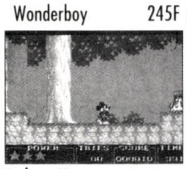
Frogger 245F



Pac Man 245F



Halley Wars



Mickey Mouse 245F

Shinobi 245F

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

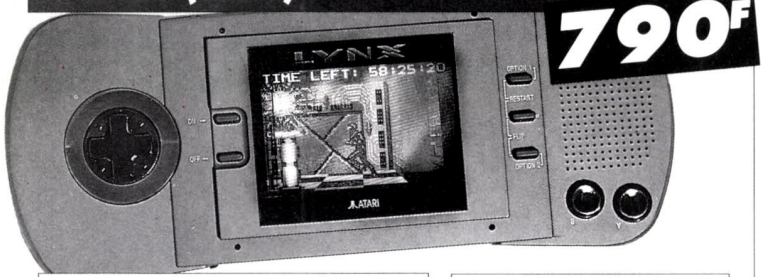
195F

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM / GAMEGEAR

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

790F



Les Nouveautés

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

TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

ACCESSOIRES LYNX

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

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles à partir de 299 F

Les Nouveautés

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

TOP 15 NEC

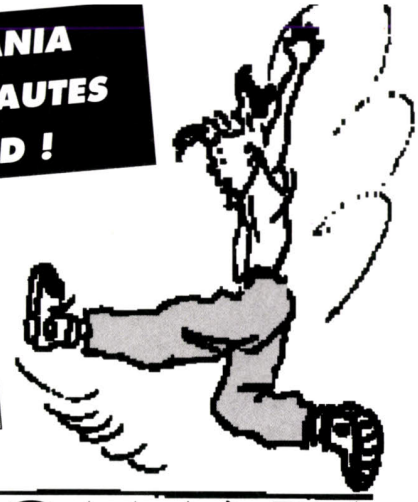
PC Kid N°2	395I
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F

NOUVEAUTES A VENIR

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

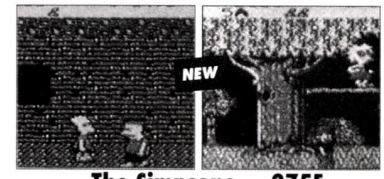
MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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



MICROMANIA

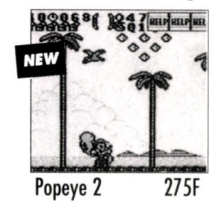
Teenage Mutant Turtles 2 275 F



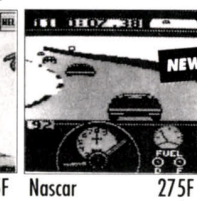
The Simpsons 275F

Megaman 275F

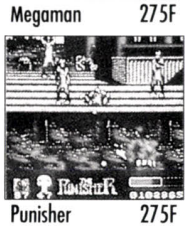
Castlevania 2 275F



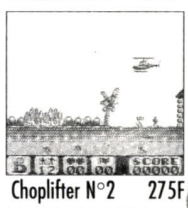
Popeye 2 275F



Nascar 275F



Punisher 275F



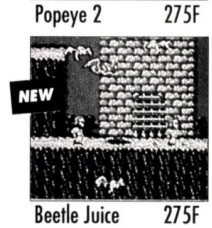
Choplifter N°2 275F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F

La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race ou Tetris(*)

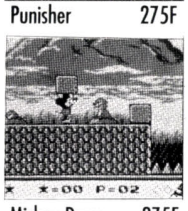
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo

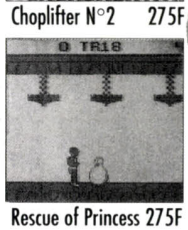


Beetle Juice 275F

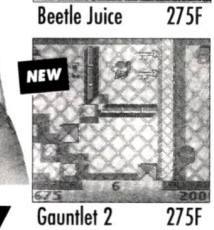
Blades of Steel 275F



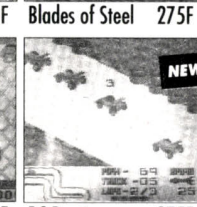
Mickey Dang. 275F



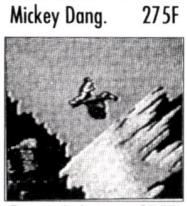
Rescue of Princess 275F



Gauntlet 2 275F

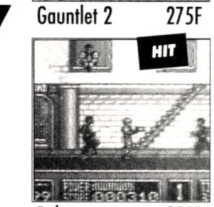


RC Pro Am 275F

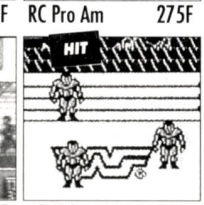


Dragon's Lair 275F

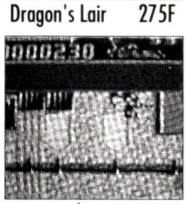
Nemesis 2 245F



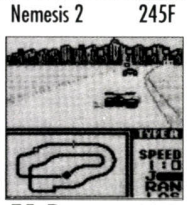
Robocop 275F



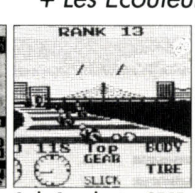
WWF Superstars 275F



Navy Seals 275F

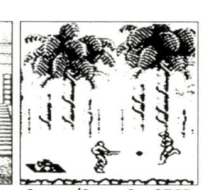


F1 Race 195F

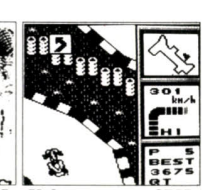


Cycle Grand prix 275F

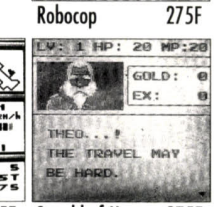
Norstar Ken 275F



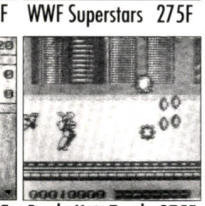
Contra/Oper. C 275F



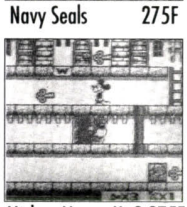
F1 Spirit 275F



Sworld of Hope 275F

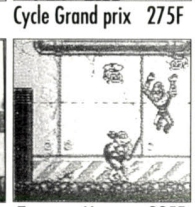


Battle Unit Zeoth 275F

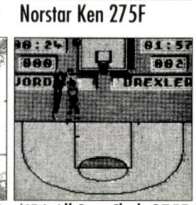


Mickey Mouse N°2 275F

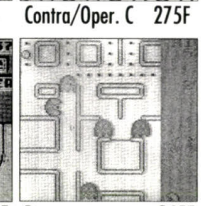
Gremlins 2 275F



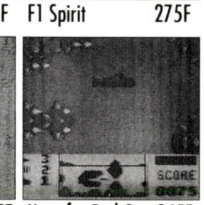
Teenage Mutant 225F



NBA All Star Chal. 275F



Pacman 245F



Hunt for Red Oct. 245F

Soccerboy **175F**

R Type **175F**

Game Boy est une marque déposée de Bandai Nintendo - Prix valables sauf erreur d'impression - * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

LE CATALOGUE GAMEBOY N° 3 EST DISPONIBLE !!

Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La boutique du Game Boy

NOUVEAU

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

SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide

NOUVEAU

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

NOUVEAU

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

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

TILT MICROLOISIRS **SUR** FR3

GAGNEZ 2 MEGADRIVE PAR SEMAINE

Retrouvez chaque mercredi à 18 h sur FR3 toute l'actualité consoles et micros. Micro Kid's, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour les amateurs de bidouilles ou de jeux d'aventure. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks de la démo. Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels et de cartouches, ainsi que les coups de cœurs/coups de gueule des lecteurs de Tilt.

CONSOLES MICRO KID'S MICROS

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

Des jeux !

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

Des concours !

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

Des démos !

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

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

Je désire participer au :

match des champions — concours de scénarios — concours de démos

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Téléphone : _____

Ma console : _____

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

CONSOLES + . TILT MICROLOISIRS . MICROMANIA . FR3

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

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

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Space Quest 4	ND/399F
Elf	249/249F
Thunderhawk	299/299F
Flight of Intruder	349/349F
Toki	249/249F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Hunter	299/299F
Terminator 2	249/249F
Thunderjaws	249/249F
Flinal Whistle	129/129F
Vroom	249/249F
Mlidwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F
3D Construction Kit	399/499F
Railroad Tycoon	349/349F
Klick Off 2	249/249F
Winning Tactics	79/79F
Spirit of Excalibur	299/299F

AUTRES NOUVEAUTES

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

PROMOTION SPECIALE
MANETTE SPEED KING 75F

NOUVEAU **LES JUSTICIERS 3 299/299F**
+SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2
+BATMAN LE FILM

LES MAITRES DE L'AVENTURE 299/299F
+ Maupiti Island + Les Voyageurs du Temps + Opération Stealth

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
Turrican 2	99F/ND	Switchblade 2	179/179F	Monkey Islands	179/179F
Masterblazer	ND/99F	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Armour-Geddon	179/179F	Heroe Quest	179/179F	Monthy Python	99/99F
Super Cars 2	179/179F	Lemmings	149/149F	Spellbound	99F/ND

Barbarian 2	199/199F	Lemmings	149/149F
Beast 2	199F/ND	Utopia	199/199F
Pegasus	199/199F	Lotus Turbo Chall. 2	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F	Fate / Gates of Dawn	249/249F

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
Amos Compiler	ND/299F	F 15 Desert Storm Sce. Disc	159/159F	Return to Europa	79/79F
Architecture 1	ND/199F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Return of Witch Lord	149/149F
Architecture 2	ND/199F	F29 Retaliator	249/249F	Rise of the Dragon	ND/399F
Bard's Tale 3	ND/249F	Final Fight	259/259F	Robin Hood	259/259F
Battle of Brit. Miss. Disc.	159/159F	Life and Death	259/259F	Rodlands	259/259F
Battlechess 2	ND/259F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Sim City + Populous	299/299F
Billiard Sim. 2	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Snooker	299/299F
Blues Brothers	299/299F	Manchester Un. Europe	259/259F	Super Monaco GP	249/249F
Cadaver	249/249F	Megatraveller 1	349/349F	Ultima V	ND/299F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Mig 29 M Fulcrum	399/399F	Wild Wheels	249/249F
Chuck Rock	249/249F	PGA Golf	ND/249F	Wings (1Meg)	ND/299F
De Luxe Paint Français	599F/ND	Powermonger	299/299F	Wolf Pack	299/299F
De Luxe Paint IV franç.	ND/899F	Prehistorik	269/269F	Zone Warrior	259/259F
F15 Strike Eagle 2	349/349F	RBI 2	299/299F		

AMSTRAD 464/6128

LES JUSTICIERS 3 169/199F
+ Shadow Warriors + Robocop 2 + Batman le Film

JAMES BOND 007 149/249F
+ L'espion qui m'aimait + Vivre et laisser mourir+ Permis de tuer

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

AUTRES NOUVEAUTES

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

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Bonanaza Brothers	119/159F
Brainies	140/180F
Final Fight	119/169F
Gauntlet 3D	109/159F
G Loc	109/159F
Hudson Hawk	109/159F
Out Run Europa	119/169F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
The Simpsons	109/159F
Turrican 2	109/159F
Ultimate Golf	149/179F
WWF Super Stars	109/159F

TOP 10 AMSTRAD

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

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

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

OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

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

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

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

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

PC Compatible

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

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

TOP PC COMPATIBLES

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

AUTRES NOUVEAUTES

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

3D Construction Kit	499F	F19 Stealth Fighter	385F	Might and magic 3	399F
4D Sport Boxing	299F	F29 RETALIATOR	299F	Mig 29 M Fulcrum	449F
4D Sport Driving	299F	Final Battle	249F	Nascar	359F
Battle Master	299F	Gateway to Savage Front	299F	RBI 2	299F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F	Golden Axe	299F	Rick Dangerous 2	249F
Betrayal	349F	Impérium	299F	Rise of the Dragon	399F
Billiard Sim. N2	299F	Kick off 2	299F	Silent Service 2	349F
Blues Brothers	299F	Killing Cloud	299F	Sim Earth	399F
Budokan	249F	Leisure Suit Larry 1 (VGA)	399F	Sorcerers	299F
Chuck Yeager	349F	Leisure Suit Larry V	399F	Space Quest IV	399F
Command HQ	349F	Life and Death 2	299F	Spirit of Excalibur	349F
Countdown	299F	Links Bayhill Course	159F	Ultima VI	299F
De Luxe Paint 2 Français	985F	Links Boutifull	159F	UMS 2	349F
F 14 Tomcat	359F	Links Firestone	159F	Wing Commander Miss Disk 1	149F
F15 Strike Eagle N2	349F	M1 Tank Platoon	399F	Wolf Pack	349F
F15 N2 Scenario Disk	159F	Megafortress	359F		

Une correspondance de l'AFP rapporte que l'étourderie d'un technicien a entraîné la destruction d'une fusée militaire lancée dans le cadre du programme IDS. Ce sympathique personnage a tout simplement chargé dans l'ordinateur de bord un programme d'essais au sol et non de vol... Résultat : 10 millions de dollars en fumée. Des contrôles ont été effectués sur une seconde fusée. Gag : les paramètres de son programme indiquaient une trajectoire opposée à celle prévue !

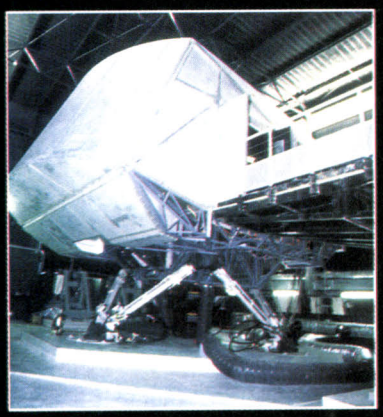
Cette histoire assez comique illustre bien l'une des faiblesses de l'informatique. Demandez à un ordinateur de faire quelque chose, il le fera. Alors, la prochaine fois que l'on vous dit que c'est de la faute de l'ordinateur, ne croyez pas votre interlocuteur. C'est plutôt la faute de quelqu'un... M.B.

16

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

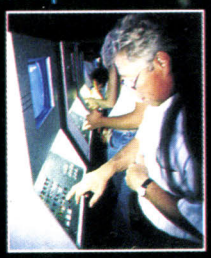
15

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



14

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



13

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

12

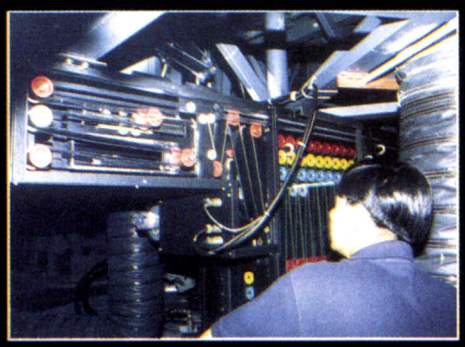
Sièges design High-Tech et ceintures de sécurité.

11

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

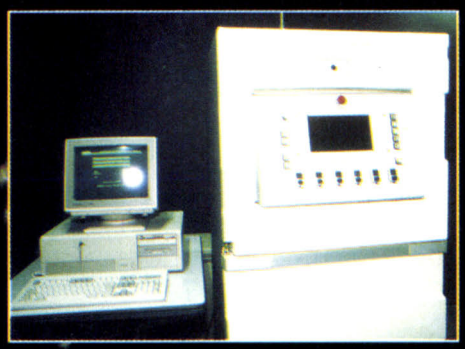
10

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



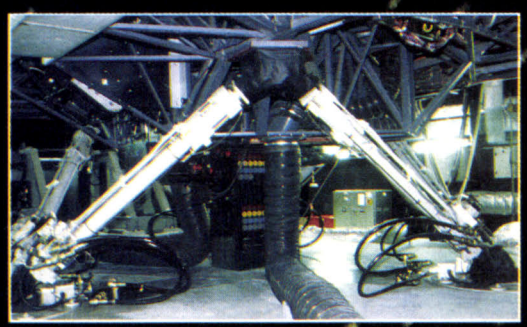
9

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



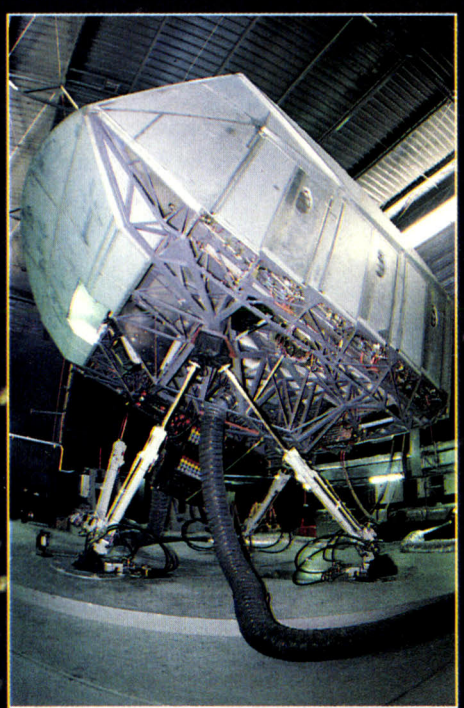
8

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



7

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



6

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

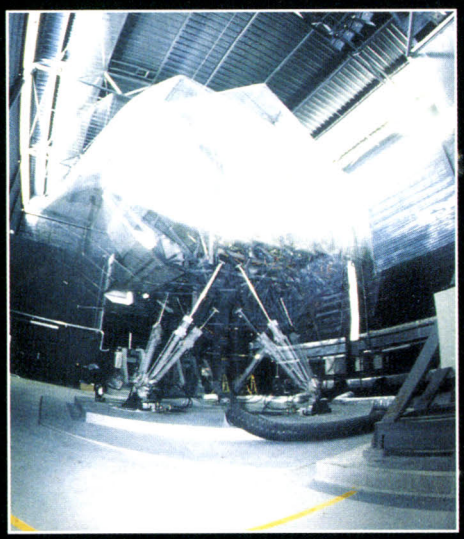
Cinaxe Ecran total

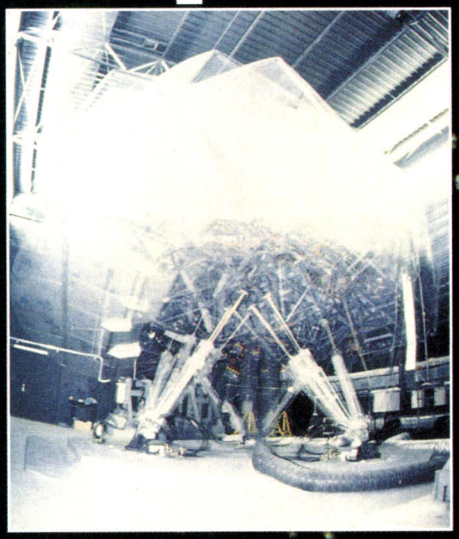
Salle de cinéma montée sur verrins, le Cinaxe est une première européenne signée de la patte de la Cité de Sciences et de l'Industrie de la Villette. Le but du jeu et d'apporter à tout un chacun les sensations que l'on peut connaître dans les simulateurs de vol professionnels. Ceux sur lesquels les pilotes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

Inventé à l'orée du 20e siècle par les frères Lumière, le cinématographe est désormais un élément banal de notre vie de tous les jours. Pourtant, les débuts de cette technique furent un peu chaotiques. Ainsi, on se souvient que, lors de la première projection de l'arrivée d'un train en gare, des spectateurs ébahis quittèrent la salle précipitemment, effrayés par la perspective de mourir écrasés par la locomotive. C'est dire l'effet de réalisme saisissant que représentait l'image animée pour les spectateurs de l'époque. Par la suite, des perfectionnements comme la sonorisation, le Technicolor, le Cinémascope, puis le relief tentèrent de renforcer un peu plus l'effet de réalisme. Mais tous ces efforts ne sont en fait pas grand chose par rapport au phénomène auquel l'on assiste désormais : le croisement entre cinéma et simulateur... L'idée n'est en soit pas très nouvelle puisqu'elle remonte à 1983. A l'époque, l'entreprise canadienne InterActive Entertainment lance sur le marché un dérivé d'un simulateur de vol de Boeing 747. Grosse différence par rapport à ce dernier : l'engin nommé MMM40 est destiné à divertir les foules en associant film et mouvement. Au menu donc, une qualité d'image améliorée par rapport au simulateur originel, une sonorisation plus poussée et surtout la possibilité d'accueillir pas moins de 40 personnes à bord ! Les premiers à s'intéresser de près à ce système furent les parcs d'attractions d'outre-Atlantique avec l'installation d'une vingtaine de simulateurs – notamment à Disneyland, Disneyland Tokyo et Epcot Center. 1991 est à marquer d'une pierre blanche puisque ce genre de système arrive enfin en France...

Le Cinaxe

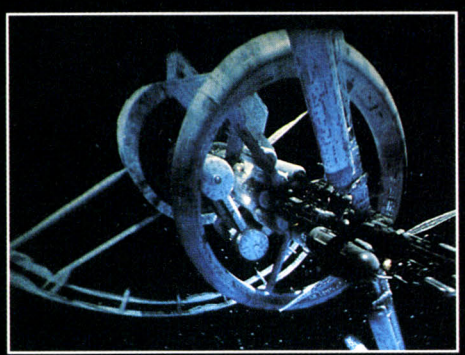
Installé dans le parc de la Villette, non loin de la Cité des Sciences et de l'Industrie, le Cinaxe se propose de faire découvrir de nouvelles sensations au public. En fait, il





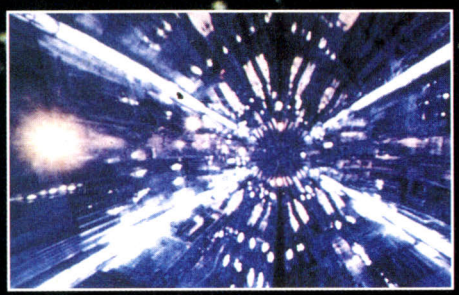
5
4

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



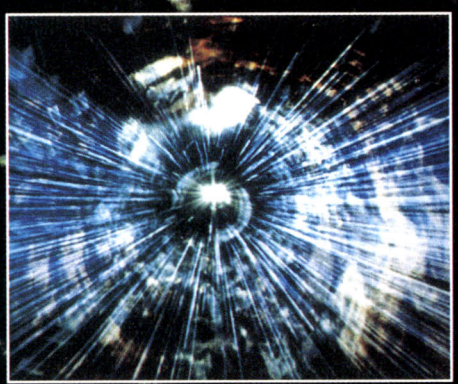
3

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



2

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



1

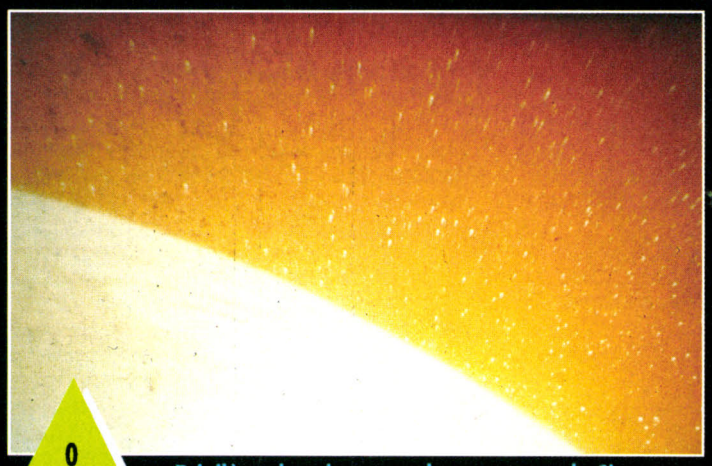
On se trouve projeté à une vitesse où la lumière se comporte extrêmement bizarrement...

Cinaxe Ecran total

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

Au programme, ce soir

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



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

disponibles pour les Motion Magic Machines mais n'en reste pas moins impressionnant. Le second programme se nomme *Entre rêve et réalité.* Il s'agit d'une promenade dans un parc d'attractions et on nous promet de belles émotions... Le troisième du lot *(A toute vitesse)* se révèle être un montage de Simfilms mettant en scène des circuits automobile et des trains. Est-ce un clin d'œil aux Lumière ? Mystère ! Toujours est-il qu'il semble privilégier effets et sensations. Signalons tout de même que la majeure partie des Simfilms sont d'origine canadienne mais qu'une société française nommée Dynaciné compte bien produire ses propres œuvres. Nous les attendons avec impatience.

On se paye une toile

Au programme donc, *Le tour de l'univers.* J'acquitte le prix des billets (27 F au tarif normal, 22 F pour le tarif réduit) et patiente quelques minutes. Sachez que l'on attend rarement car la durée totale d'une séance est d'environ 20 minutes. Après quelques minutes, l'embarquement commence. On se voit attribué une carte qui définit la place que l'on occupe dans la cabine, par rangée. Elle porte aussi un numéro qui est utilisé à l'occasion d'un jeu précédent l'entrée dans le simulateur. Enfin, je pénètre dans la cabine. Rangée numéro 2. Petit truc. J'étais le premier de ma file et me suis retrouvé excentré par rapport à l'écran. La solution est de se placer au milieu de la file. C'est toujours bon à savoir. Une fois assis dans le siège genre avion, on boucle sa ceinture de sécurité. Début de la séance : la navette dans laquelle nous nous trouvons, mes compagnons de voyage et moi, semble donner des signes de faiblesse. Elle hoquète dans tous les sens. L'intervention du pilote me rassure cependant. Nous sommes dans un gigantesque hangar dans lequel le trafic semble intense. La navette se déplace jusqu'à l'aire d'envol, un tube vertical. L'engin lève le nez et, gaz à fond, nous décollons. Quelle accélération ! Tout d'un coup, les moteurs cessent de fonctionner. On se sent tout léger, nous sommes dans l'espace. La navette se dirige alors vers une catapulte électro-magnétique destinée à accélérer l'engin afin de rejoindre très rapidement l'orbite de Jupiter. A nouveau, une accéléra-

ARMAETH est une nouveauté mondiale : **ARMAETH est un Moteur de Jeux de Rôles.**

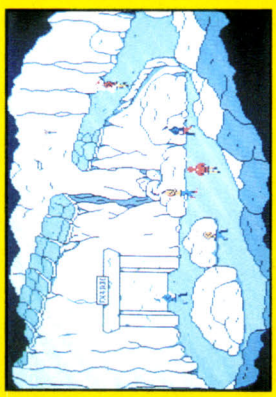
ARMAETH gère un royaume fantastique en **Quatre Dimensions** : de vrais **reliefs 3D en couleurs EGA** plus une gestion réelle du temps, la Quatrième dimension.

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

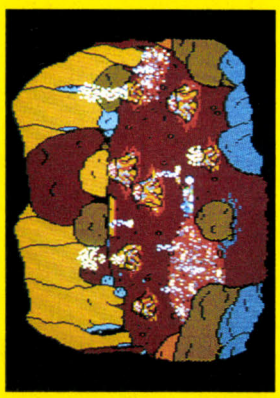
ARMAETH gère les événements, la magie, les mécanismes secrets, les attaques, le temps, etc, mais **ce jeu n'intervient aucunement sur la partie en cours**. Ce sont vos actes et ceux des autres personnages qui créent et redéfinissent la partie à chaque instant.

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

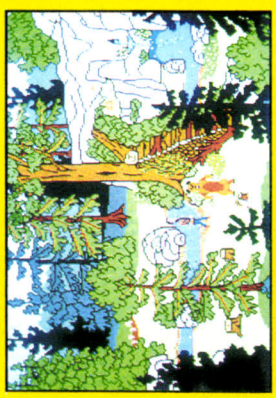
UN MOTEUR DE VRAI JEU DE ROLE, EN VRAIE 4D, EN FRANCAIS



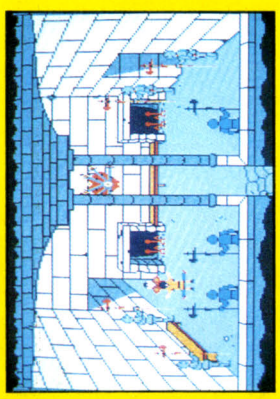
Parcourez un monde réel en 4D



Prenez des risques calculés



Découvrez des paysages bucoliques



Liez des amitiés durables

UNE NOUVEAUTE MONDIALE - ARMAETH I - UN MOTEUR DE JEU DE ROLE

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

Tilt 95

Nom Prénom
Adresse
Code Postal Ville

Format de disquette PC désiré (biffer la mention rejetée) : 5"1/4 ou 3"1/2

Prix unitaire : 499 F, frais de port et emballage 20 F, frais de Contre Remboursement ajouter 30 F
Paiement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre des Editions du Dolmen, 2 Rue de l'Eglise, 89760 Vareilles

EDITIONS DU DOLMEN, 2 RUE DE L'EGLISE, 89760 VAREILLES

Cinaxe, écran total

tion sensationnelle puis, non loin de la planète destination, des problèmes de fonctionnement interviennent. Je savais bien que la navette avait besoin d'une révision. Avant l'inévitable « ajupiterage » en catastrophe, la terre intervient et, comme par miracle, on se retrouve en train de rentrer dans l'atmosphère. Flammes, mouvements puis l'on rejoint la base de départ située dans une ville gigantesque. Les portes s'ouvrent et laissent sortir les spectateurs. Le retour à la réalité est surprenant. On vient d'être soumis à une telle dose de sensations que l'on ne voit même pas les bornes d'arcade situées non loin de la sortie.

Certes, le Cinaxe n'est pas parfait. En fait, on peut lui adresser trois gros reproches. Le premier concerne la mise en condition. Le jeu n'est pas bien passionnant et nombre de spectateurs n'y participent pas. Second gros reproche : les sièges. Ils disposent d'une bonne assise mais manquent de soutient latéral. En cas de virage vraiment serré, certains spectacteurs en cognent d'autres, bien involontairement bien entendu. Le troisième point m'a été soufflé par Gwendoline, 11 ans, qui m'accompagnait. Dès la sortie, elle m'a expliqué que c'était vraiment trop court. Il faut savoir que la durée de projection est de l'ordre de cinq minutes : le jeu la précédant s'avérait bien long en comparaison. De plus, l'action est tellement forte, la sensation tellement présente que l'on ne pense à rien d'autre. Surtout pas au temps qui passe. Les responsables du Cinaxe m'ont expliqué que, pour diverses raisons, il était difficilement concevable d'allonger la durée des projections. On nous promet en effet des films où l'action est encore plus forte ce qui oblige les concepteurs à limiter leur durée. C'est un point de vue raisonnable mais qu'adviendra t-il lorsque le public sera véritablement familiarisé avec ce genre de spectacle? Mathieu Brisou

Le retour des compils

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

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

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

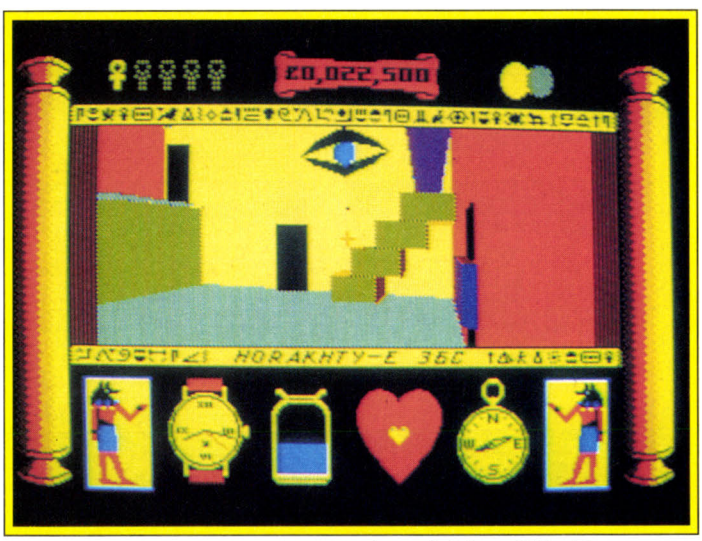
Passons à Ubi Soft, maintenant. *Air Combat Aces* regroupe trois simulateurs de combats aériens absolument fabuleux. *Falcon*, le grand classique de Mirrorsoft, met l'utilisateur aux commandes d'un F16. *Gunship*, un simulateur d'hélicoptère de combat de Microprose, est particulièrement réussi et *Fighter Bomber* propose de piloter un bombardier. Pour la version *CPC*, ôtez *Gunship* et ajoutez *Spitfire 40*, *Gee Bee Air Rallye* et *Flight Simulator* (pas celui de Microsoft, celui de Alternative Software !). Une compilation exceptionnelle, disponible sur *ST*, *Amiga*, *PC* et *CPC* disques et cassettes. (prix : D pour 16 bits, C pour *CPC*).

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

Jean-Loup Jovanovic

Moon Blaster sur ST.

Bumpy sur ST.



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

EN BREF

● A propos de compils, une petite info de dernière minute au sujet de *Virtual Worlds* de Domark que nous avons déjà évoqué. Elle se compose de quatre jeux en 3D : *Castle Master*, un *Dungeon Master* surfaces pleines, *The Crypt*, qui en est une suite inédite, *Driller*, un jeu d'action-réflexion étrange mais réussi et, pour finir, de *Total Eclipse* dont nous publions une photo sur *CPC*. Disponible sur *PC* et compatible, Atari *ST*, *Amiga*, *Amstrad*, *Spectrum* et *Commodore 64* (Prix C pour les versions 16/32 ; B pour les versions 8 bits). Conclusion : pourquoi s'en priver ?

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

La rentrée des kid's : Vocabulearn, niveau 2

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

En fait, la grande différence entre ce programme et son prédécesseur réside dans le fait que ce niveau 2 s'adresse surtout à ceux qui ont déjà quelques notions d'anglais. Le système de bloc-notes facilite l'organisation du travail et l'intégration de nouveaux mots dans la base. Enfin, il est possible d'importer des fichiers texte pourvu qu'ils soient au bon format. Cette opération se révèle cependant difficile vu le peu d'explications fournies par la notice. Malgré cela, on ne peut que féliciter les auteurs de *Vocabulearn* qui savent parfaitement lier oral et écrit. (disquette Penton Overseas pour PC)

La voix de son maître

La reconnaissance de parole sur micro se perfectionne et le *Micro Introvoice* en est l'illustration. Il s'agit d'un système modulaire et autonome que l'on connecte sur le port série de la machine, ce qui lui permet de fonctionner aussi bien sur des *PC* que sur des *AT* ou d'autres compatibles à base de *386*. Architecturé autour d'un processeur Nec V 25 (compatible 8088/8086) cadencé à 8 MHz, il dispose de 128 Ko de RAM et de 32 Ko d'EPROM – extensibles à 128 – ainsi que de toute la circuiterie nécessaire. Concrètement, le *Micro Introvoice* est en mesure de reconnaître jusqu'à 1 000 mots ou phrases. Cette capacité peut être étendue par l'utilisation de « sous-vocabulaires » qui sont automatiquement mis en œuvre lorsque l'on prononce une commande. En outre, le *Micro Introvoice* peut associer jusqu'à 1 000 caractères à chaque commande reconnue. Comme il est désormais de tradition en ce domaine, le *Micro Introvoice* nécessite une phase d'apprentissage pour chaque locuteur. A noter qu'il offre divers paramétrages, notamment au niveau du taux de rejet, et qu'il est en mesure de travailler dans un contexte relativement bruyant (85 dB). Soulignons aussi qu'il est en mesure de synthétiser la parole à partir d'un texte. Bref, un produit séduisant dont le principal défaut est d'être inaccessible au plus grand nombre eu égard à son prix situé aux alentours de 16 000 F HT. Son importateur, Net Connexion, annonce de plus la venue prochaine d'une carte de contrôle d'accès par empreinte vocale ainsi qu'un système de pilotage par l'œil, pour *PC* et compatibles.

Mathieu Brisou

FALCON

"Un classique du genre, une référence!".

AMIGA

Du vol d'essai au combat aérien, gagnez vos galons à bord de votre F-16 contre des tanks et des Migs ennemis.

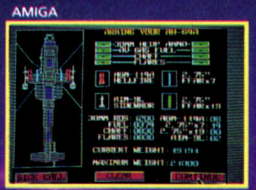
FALCON © 1987, 1988 SPHERE, INC. All rights reserved FALCON TM and Spectrum holobyte TM are trademarks of SPHERE, INC.

FALCON© MIRRORSOFT

GUNSHIP

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

AMIGA



Intervenez en zone de combat pour secourir vos hommes. Gérez des armes de haute technologie, assurez la navigation et la communication.

GUNSHIP © MICROPROSE

FIGHTER BOMBER

AMIGA

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

FIGHTER BOMBER © ACTIVISION

Screen shots on different formats may vary.

SPITFIRE 40 © Alternative Software LTD. GEE BEE AIR RALLY © Alternative Software Ltd. FLIGHT SIMULATOR © Alternative Software.

L'As des AIR COMBAT ACES compils.

ST/AG/PC et compatibles/CPC

En plus sur CPC

- FLIGHT SIMULATOR
- GEE BEE AIR RALLY
- SPITFIRE 40

3615 UBI

UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE

UBI SOFT
[illegible], rue de Valmy
93 100 Montreuil-Sous-Bois
Tel.: 48.57.65.52

Amiga is a trademark of Commodore Amiga, Inc. IBM is a trademark of International Business Machines Pl... Amstrad is a trademark of Amstrad Consumer Electronics PLC. Atari ST is a trademark of Atari Corporation.

INFOS

En micro, les traditions sont plutôt rares... Pourtant, il en est une à laquelle les rédactions de *Tilt* et de *Consoles +* restent très attachées. Vous l'avez certainement deviné, c'est des Tilt d'Or/Canal + dont nous vous parlons. Cette année, nous décernerons, en association avec Canal +, notre partenaire habituel et prestigieux, dix récompenses sur micro, remises par la rédaction de *Tilt* et dix sur consoles, attribuées par les journalistes de *Consoles +*.
Innovation de taille : pour la première fois, le sacro-saint jury des Tilts d'Or a décidé de faire appel aux joueurs pour l'attribution de deux Tilt d'Or spéciaux, remis avec la complicité de l'émission Micro Kid's. Télespectateurs, lecteurs de *Tilt* et de *Consoles +*, tous les passionnés voteront pour un Tilt d'Or/ Micro Kid's micro et un tilt d'Or/Micro Kid's consoles. Vous pourrez bien évidemment voter dans les deux catégories, en nous retournant avant le 10 novembre le bon à découper dûment rempli que vous trouverez dans nos pages P.A. Attention, respectez bien la date limite d'envoi. Des cadeaux, des invitations à la soirée de remise des Tilt d'Or, et, peut-être une interview dans Micro Kid's pour les premiers à répondre...

Les bons comptes...

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

Par rapport à la précédente, cette nouvelle version apporte un grand nombre d'améliorations, tout en restant toujours aussi simple d'emploi. Elle est disponible sous deux formes : version classique ou améliorée avec possibilité de connexion à un serveur bancaire par l'intermédiaire du Minitel (câble fourni). Tout comme le programme originel, *Gestcomptes 2* est multicomptes : il peut traiter autant de comptes que voulu, chacun disposant de ses propres fichiers. La principale amélioration de cette version porte sur la définition des opérations automatiques (prélèvement, virement, etc.) de rythmicité paramétrable (mensuelle à semestrielle), avec possibilité de pointage automatique ou de demande de confirmation. L'écriture des opérations dispose de nouvelles facilités pour les opérations répétitives. Ainsi, lors de la saisie des chèques du mois, le code mouvement (émission de chèques) n'est demandé qu'une fois et le numéro du chèque est automatiquement incrémenté. De plus, les écritures peuvent être pointées directement à leur création, sans qu'il soit besoin de repasser par le module visualisation/validation comme auparavant. On peut aussi enregistrer en une opération le virement d'un compte à un autre. D'autres facilités concernent les modifications/suppressions d'une entrée ou leur consultation. Le module statistiques s'enrichit de nouveaux graphiques, avec en particulier la possibilité de zoomer sur une période pour obtenir des informations plus précises. Le module prévisionnel, nouveau lui aussi, permet de comparer les budgets alloués aux différentes rubriques et les dépenses réelles et de les ajuster aux besoins. Certaines opérations (solde, statistiques) peuvent s'effectuer simultanément sur plusieurs comptes. Un programme de conversion se charge du transfert des fichiers de la version 1 à la version 2, pour une compatibilité parfaite. *Gestcomptes 2* est vraiment un excellent logiciel de gestion de comptes bancaires, toujours aussi simple d'utilisation, tout en corrigeant certaines faiblesses de la première version (disquette Log-Access pour *Atari ST ;* Prix : nc). Jacques Harbonn

Langages : les armes de Microsoft

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

Commençons par *Quick Basic* dont la partie interpréteur est désormais livrée avec la version 5.0 de MS-DOS. Ce Basic est un produit simple et relativement performant. Il interprète et compile vos programmes, possède des fonctions complexes de gestion de tableaux et d'affichage graphique dans la plupart des modes. Cela ne l'empêche pas de manquer d'une certaine souplesse qui permettent aux *GFA* et autres *Power Basic* de faire des émules ! Ainsi, le développement d'une application complexe mêlant plusieurs modules ou intégrant des routines écrites dans un autre langage nécessite des acrobaties syntaxiques sur la ligne de commande. L'interface laisse elle aussi à désirer : une seule fenêtre est disponible (et donc un seul texte !) et le choix des couleurs est discutable. Ce langage, parfait pour l'initiation, permet aussi de développer des applications DOS conséquentes et sera sans doute (MS-DOS 5 oblige) le standard des Basic sur *PC*...Microsoft a prouvé avec *Visual Basic* qu'il était capable de créer des langages vraiment innovateurs. Il ne manque que ce vent de modernisme pour faire de *Quick Basic* **le** basic des années 90.

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

Quick C est dans une situation un peu différente. Même s'il ne s'agit que d'un sous-ensemble du *PDS C 6.0* (il est du reste fourni avec celui-ci), il permet une approche simple du langage C. Ce n'est pas le cas des produits Borland qui, pour cause de programmation objet et d'accès à Windows, sombrent quelques peu dans la confusion : l'interface est similaire à celle du *Quick Pascal* (guère stimulante !) et la documentation pour une fois insuffisante présente des lacunes étonnantes.

En guise de conclusion, de ces trois produits, seul *Quick Basic* s'avère réellement intéressant et il risque de s'imposer comme référence. *Quick C* est un produit satisfaisant pour l'initiation, mais ne permet guère d'aller plus loin. *Quick Pascal*, enfin, est un bien piètre concurrent pour *Turbo Pascal*... J.-L.J

HOLLYWOODIEN!

6 niveaux, prés de 70 monstres avec pour chacun d'entre eux des caractéristiques particulières, scrolling differentiel en 32 couleurs, full-screen et 50 images seconde pour la version Amiga.
Des salles de bonus, des passages secrets, des magasins d'armes, d'énormes sprites, une musique d'enfer.
Son Shu Si, une superproduction Expose Software.

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

36 15 ESOFT
POSEZ VOS QUESTIONS, TELECHARGEZ DES SOURCES, MODULES, INSTRUMENTS, PREVIEWS ET JOUEZ AU JEU A PLUSIEURS !!!

EXPOSE SOFTWARE

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

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

●●●

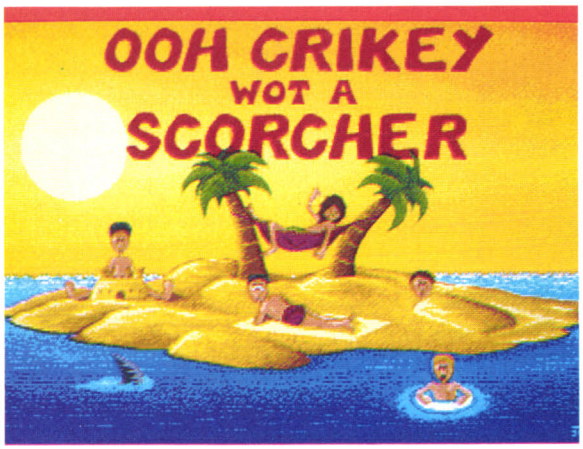
UNE GRANDE PREMIERE EN MATIERE DE PRESSE MICRO SE CONCRETISE AVEC PC REVIEW, le premier magazine dédié *PC* orienté vers l'univers du loisir. De plus, cette nouvelle revue innove puisqu'il s'agit du premier magazine multilangues de grande diffusion. En effet, *PC Review* existe en Grande-Bretagne, en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

●●●

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

Seconde International Coding Conference : whaou !

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



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

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

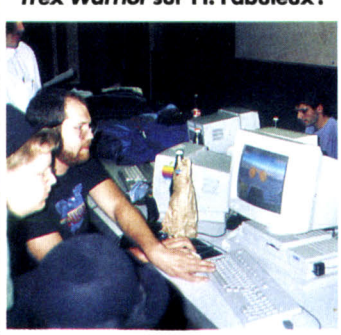
Comme dans tous les meetings « démos », l'ambiance est sympathique, voire relâchée, et on ne dénombre pas moins de quatre-vingt participants. Après paiement du droit d'entrée, nous découvrons un gymnase reconverti en « salle des machines ». Les allemands sont à l'honneur : Delta Force mais aussi TEX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

La démo vedette est la très british *Ooh crickey wot a scorcher* des Lost Boys, dont nous vous présentons quelques images. On a pu également voir une préversion bien avancée de la *Transbeauce Demo 2*, production française très attendue... A noter la première démo d'Alcoholica, le groupe le plus « destroy » du monde *ST*. Et beaucoup prient pour que ce soit la dernière ! Si cette chose porte un nom, il ne m'a pas été possible de l'apprendre au milieu du vacarme assourdissant déversé par le moniteur et des rires de hyène des trois membres du gang. Les Delta Force, pour leur part, ont terminé plusieurs écrans qui constitueront les fondements de *Punish your Machine*, leur prochaine mégadémo, à laquelle participera la majorité des groupes présents. Les préversions laissent augurer un ensemble de très bonne qualité. Chaos Inc., l'un de leurs programmeurs, a également profité de l'occasion pour diffuser la toute dernière version (2.25) de *NeoChrome Master*, probablement le meilleur utilitaire de dessin sur *ST* à l'heure actuelle... A moins qu'il ne soit détrôné par *Crack Art*, un programme réalisé par Detlef Roettger et Jan Borchers. Il offre

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

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

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



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

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

Les deux derniers jours de la convention ont vu se dérouler un gigantesque championnat de *Midi Maze 2,* une version améliorée du fameux jeu en réseau sans lequel une « coding conference » n'en est pas vraiment une « coding conference ». Six concurrents déchaînés accrochés à leurs manettes respectives s'affrontaient par manches éliminatoires à travers un labyrinthe mortel. Dans la tourmente du combat, au milieu de la plainte angoissée des perdants (dont celle de votre serviteur, qui a rapidement dû s'incliner devant plus fort que lui) et du cri de guerre des vainqueurs, une silhouette s'est dessinée comme étant celle du maître incontesté de *Midi Maze :* -ME- le programmeur de *Tex.* Avec un calme olympien, sans un seul mot plus haut que l'autre, il a su triompher des guerriers les plus hargneux, entre autres Tanis de TCB. Indéniablement, cette seconde International Coding Conference a été un franc succès. Et je ne souhaite qu'une chose : être là pour la ICC#3 !

Dogue de Mauve

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

A l'Est, pas grand chose de neuf

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

Les Allemands ont la réputation d'être professionnels et de voir grand. Ils l'ont prouvé une fois de plus avec la cinquième Atari Messe qui s'est déroulée du 23 au 25 août 1991 à Düsseldorf. Plus de 20 000 mètres carrés consacrés à Atari ! Première impression : le gigantisme de l'exposition. Certes les allées sont larges, mais tout de même ! Plus de 200 exposants (principalement allemands, mais aussi hollandais et américains) se côtoient pour tenter de séduire les Ataristes. La plupart des compagnies germaniques présentes sont celles hébergées par Atari au CeBIT de Hanovre.

La différence est qu'ici, elles disposent de stands correctements proportionnés.

Mais le plus important, tient au fait que les démos vues en mars dernier à Hanovre sont à présent remplacées par des produits finis... Personne ne viendra s'en plaindre.

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

Des logiciels de qualité

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

Restons dans le logiciel avec *Basic Konverter nach C* de Ci-

UNE SOURIS VRAIMENT POUR LES ENFANTS...

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

INFOS

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

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

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

mi-soft, mi-hard du type émulateurs *PC* et *MAC* sont, bien évidemment, de la partie. Ce sont les mêmes que lors du CeBIT. A savoir : *ATOnce* de Vortex, *Super Charger Plus* de Beta Systems et *ATSpeed C16* de Heim Verlag pour l'émulation *PC* ; *Spectre GCR* de Gadgets by Small pour le Mac.

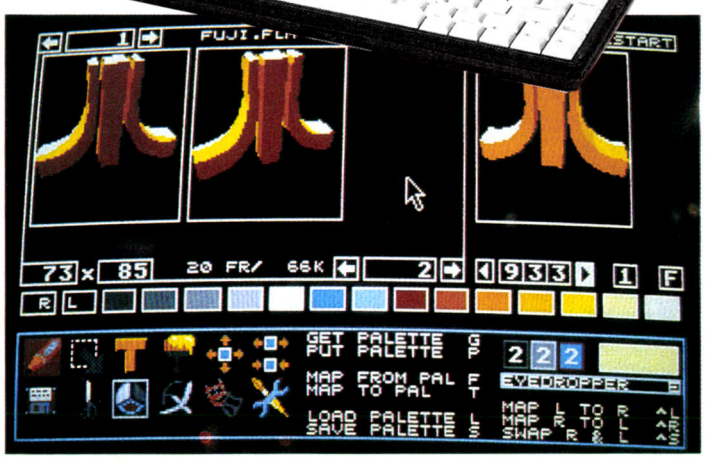
De nouvelles machines ?

Quelques mots sur le domaine public. Les groupes en Allemagne sont nombreux, mais les hollandais sont également très bien représentés. Comme il est de règle, ils proposent des disks-magazines et des catalogues sur papier et disquette. Côté club, l'Internationaler Lynx Club se propose de fournir plein de trucs et astuces pour les cartouches qui tournent sur *Lynx.* En allant à cette expo Atari, la plus importante dans le monde, on espérait bien découvrir de nouvelles machines et notamment la nouvelle gamme de *PC* récemment annoncée. En fait de nouveautés, nous n'avons eu droit qu'à une gamme de *PC* dont la plupart des modèles existent déjà en Allemagne depuis un moment. Pour rassurer les fans de la marque, Sam Tramiel, le grand patron, a annoncé que le *ST Book* serait lancé en Europe en septembre, puis aux Etats-Unis en octobre/novembre. Le « Big Boss » a également parlé d'une super-machine très excitante sur le point de voir le jour et nous a promis d'en dire plus d'ici à quelques mois... A nos questions pour savoir s'il s'agit de la console 64 bits, Sam Tramiel s'est contenté de répondre par un large sourire et son fameux « *I can't comment...* » Plutôt frustrant ! Signalons par ailleurs que notre confrère anglais *New Computer Express* prétend que la firme californienne s'apprêterait à lancer un lecteur de CD-ROM compatible CD-I. Les éditeurs n'auraient pas à sortir de versions spéciales de leurs programmes comme c'est le cas actuellement avec le *CDTV* de Commodore. Mais, pas de confirmation pour l'instant.

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

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

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



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

Accessoires, gadgets, etc.

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

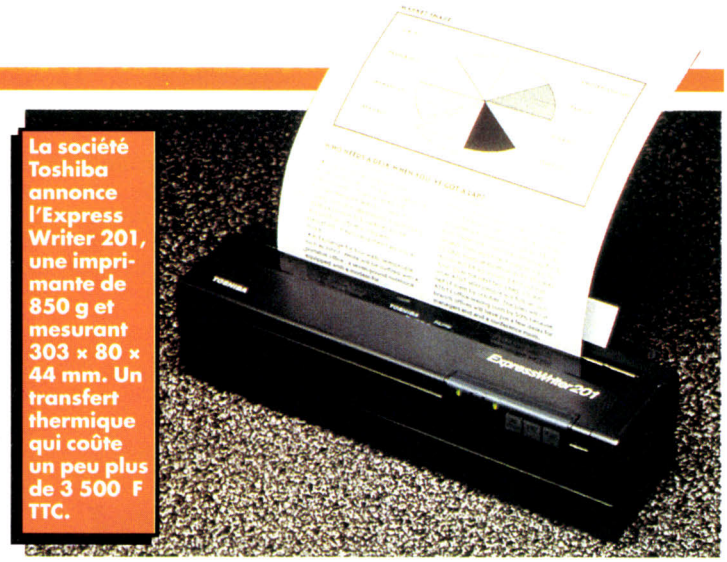
■ *Mais, ou est passée la console révolutionnaire annoncée par Atari ? Les pontes de la firme sont plus que discrets sur ce produit dont l'objectif est de détroner les* Super Famicom *et autres* Megadrive *boostées à grand renfort de CD-ROM. En fait, il semble d'après nos informations que la* Jaguar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

il est possible d'émettre des fichiers créés avec un traitement de texte. L'idée est séduisante, toutefois deux problèmes se posent. D'une part, il est impossible de transmettre une page déjà imprimée à moins de disposer d'un scanner. Cela fait se rapprocher singulièrement le prix de l'équipement (fax-modem + scanner) de celui d'un fax que l'on trouve dans le commerce. D'autre part, les modems utilisés pour transmettre les données sont loin d'obtenir l'agrément des Telecom...

Pour finir et pour l'anecdote, Klaus Peters Electronik distribue un catalogue de jeux et de domaine public pour Atari... *XL/XE !* Cette machine de plus de 8 ans compte toujours quelques fans outre-Rhin et peut-être plus loin, c'est-à-dire dans l'ex-Allemagne de l'Est...

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

David Téné



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

Atari tous azimuts

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

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

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

La seule nouveauté sera, début 92, la sortie officielle du *ST Book,* le petit portable dévoilé au dernier CeBIT de Hanovre. Ce compatible *ST* est crédité d'une autonomie d'une dizaine d'heures – c'est bien si on les compare aux trois à six heures des portables *PC* – et le rechargement complet de l'appareil s'effectuerait en seulement deux heures. Ces qualités et le prix, situé aux alentours de 15 000 F, réserveront sans doute l'engin à son public désigné, les musiciens.

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

Il y aura deux *PC* Atari, tous deux des *386.* Le premier, un *386SX* à 20 MHz avec 1 Mo de RAM, contiendra un disque dur de 40 Mo. Même taille de disque dur pour le second, un *386DX* à 40 MHz avec 2 Mo de RAM. C'est tout ce que l'on sait à l'heure actuelle, c'est-à-dire peu de choses. Atari compte lancer ces machines ainsi qu'un portable à base de *386* lors du Forum PC en février 1992. Selon des sources autorisées, on discuterait âprement chez Atari de l'opportunité de proposer ces fameux *PC* à un prix équivalent à ceux pratiqués généralement, mais en offrant en prime aux acheteurs un superbe *Portfolio* tout neuf.

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

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

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

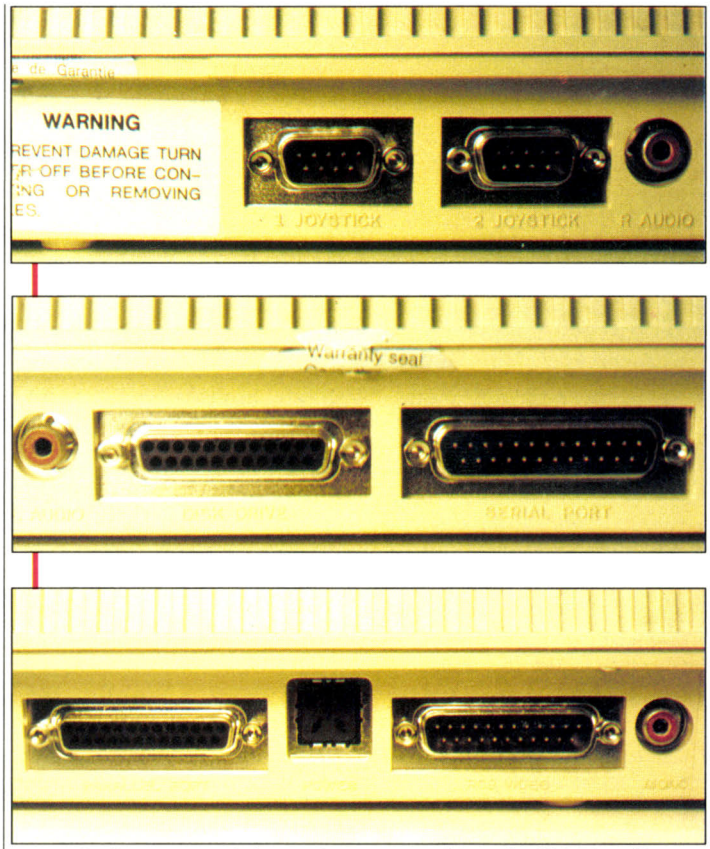
La famille *Mega STE* s'agrandit avec la naissance du *Mega 2 Open,* qui n'est autre qu'un *Mega STE2* sans disque dur. La raison d'être de ce nouveau venu est, aux yeux d'Atari, de deux ordres. Elle vise d'une part les musiciens – qui n'auraient nul besoin d'un disque dur –, et d'autre part ceux qui,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

raisons professionnelles, ont besoin d'un gros disque dur. En fait, le *Mega 2 Open* est une coque à remplir selon les désirs du client, qui peut se construire sa propre configuration sans se sentir obligé d'acquérir d'office un disque ou un écran dont il n'a nul besoin.
C'est le concept de machine ouverte, cher aux utilisateurs de *PC*, qui pénètre ainsi le monde Atari.
Enfin, pour conclure, soulignons la venue de nouvelles cartouches pour la console portable *Lynx*.
Pas moins de huit titres sont annoncés d'ici la fin de l'année dont *Hard Drivin* (un simulateur de conduite en vectoriel) et *Ishido*. Jean-Loup Renault

Du 500 au 500 Plus

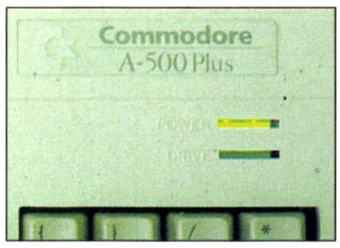
***Chez Commodore, on revient vers le grand public. Après les super configurations du genre* Amiga 3000 *réservées au passionnés dont le compte en banque est bien garni, on fait évoluer le bas de gamme* Amiga.**

L'*Amiga 500 Plus* est né. Mais rien de bien révolutionnaire dans cette nouvelle machine. Ce n'est ni plus ni moins qu'un *Amiga 500* avec tout juste quelques aménagements, du reste tout à fait justifiés. Le plus considérable d'entre eux consiste en une mémoire plus importante. De 512 Ko, on passe à 1 Mo. Un certain nombre de logiciels et de jeux qui ne pouvaient pas fonctionner avec la mémoire trop faible de l'*Amiga 500* lui deviennent ainsi accessibles. Ce n'est pas tout pour la mémoire. Ce méga de RAM est utilisable indifféremment en mémoire vidéo ou en mémoire vive. Dans la gamme *Amiga*, ce concept n'est pas nouveau puisqu'il provient directement des *A 2000* et *A 3000*. Il permet à l'utilisateur de gérer de manière plus souple sa machine, notamment en matière de graphismes. Du reste, cette mémoire est extensible directement à 2 Mo. Sachez que l'extension mémoire A 501 qui donne 512 Ko de plus fonctionne parfaitement avec le *500 Plus*. Cependant, il serait profitable de la remplacer par un modèle de 1 Mo bien qu'un tel produit ne soit pas encore au catalogue officiel de Commodore... Sachez malgré tout que le port extension mémoire du *500 Plus* et identique à celui du *500* et que les extensions des sociétés tierces doivent fonctionner sans problème. En outre, il faut savoir que le *500 Plus* dispose d'une horloge/calendrier sauvegardée en standard et que l'on a donc plus besoin d'utiliser celles présentes sur certaines extensions mémoires dont l'A 501 de Commodore.
Dans la suite logique de cette montée en puissance du *500*, il est aussi notable que le coprocesseur graphique monté en standard soit le plus puissant de la gamme. Désormais dénommé 8375, ce qui est moins poétique que Agnus, il permet de franchir de nouvelles barrières en matière de résolution. Ainsi, le *500 Plus* permet d'afficher un maximum de 1 280 par 512 points en 4 couleurs. Bien entendu, tous les modes écran classiques (et notamment le HAM) sont toujours présents à l'appel. Regrettons simplement que la palette de couleurs n'ait pas été augmentée : cela aurait permis d'enfoncer un peu plus le clou face au *STE*.
Autre amélioration, l'arrivée du nouveau *Workbench*. Il s'agit en fait de la version 2.04, celle qui est livrée avec l'*Amiga 3000*. Au programme donc, une présentation revue et corrigée bien plus agréable qu'avec la version 1.3 du système. Il est difficile de dire si l'on y gagne en temps d'accès disque ; toutefois, l'ouverture de fenêtre semble légèrement plus rapide et l'ensemble s'avère infiniment plus agréable à utiliser qu'auparavant. A noter que divers utili-



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

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

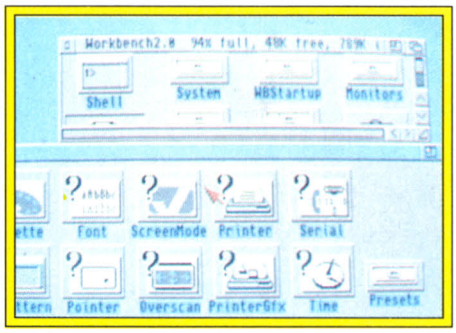


INFOS

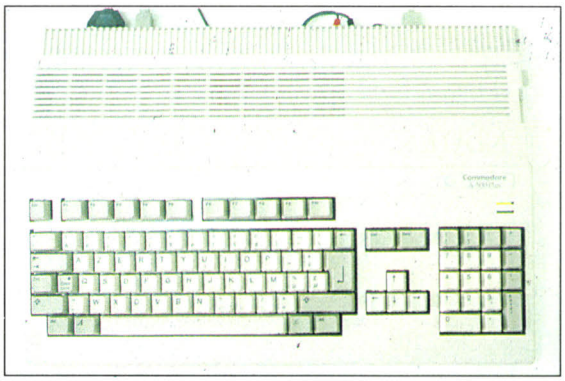
ENVOYEZ VOS ŒUVRES !

Tilt organise un concours permanent de dessins sur ordinateur. Jérôme Tesseyre, le génial concepteur de nos couvertures, en fera une analyse critique tous les mois dans la nouvelle rubrique qu'il vous prépare. Il vous donne le choix entre cinq thèmes :
– un monstre effrayant ;
– un vaisseau spatial ;
– une créature de rêve ;
– une voiture de course ;
– un farouche guerrier.
Si vous voulez en savoir plus, écoutez Jérôme dans Micro Kid's, le 20 novembre à 18 h sur FR3. Sinon, vous pouvez d'ores et déjà envoyer vos œuvres à :
Tilt Micro Kid's
Concours de dessins
9-13, rue du Colonel-Avia
75754 Paris Cedex 15

taires sont fournis avec. Ils permettent de paramétrer divers éléments de la machine et de l'interface utilisateur. Réglage de l'heure et de la date, paramétrage de la langue utilisée par l'interface, couleurs par défauts sont modifiables à loisir. Soulignons, en outre, qu'une disquette de fontes est fournie et que Commodore pense prochainement à des mises à niveau qui permettraient aux possesseurs d'*Amiga 500* et *2000* d'accéder à l'environnement 2.0. Les modalités de ces mises à jour ne sont pas encore définitivement fixées mais elles le seront certainement prochainement.



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



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

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

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

De l'avenir du 500...

Il est bien entendu que la venue de cette machine hypothèque sérieusement l'avenir de l'*Amiga 500* tout court. Il continue pour le moment sa carrière mais cela ne saurait durer malgré un prix officiel révisé à la baisse, en chutant de 3 490 F à 2 990 F. Là encore, des remises substantielles sont à attendre. Sachant que l'*A500 Plus* fera une concurrence acharnée à son prédécesseur, un conseil : n'hésitez pas à marchander !

Dans le même ordre d'idées, la série des kits à base d'*Amiga 500* (le tout court, pas le *Plus*) continue elle aussi sa carrière. A côté des ensembles déjà connus (*Amiga School, Amiga Starter, Amiga Home Office, Amiga Home Video* et *Amiga Music* – ces deux derniers en deux versions –), apparaît un petit nouveau : l'*Amiga P.S.G.*, ou en rapport avec l'équipe de football sponsorisée par Commodore, le Paris Saint-Germain.

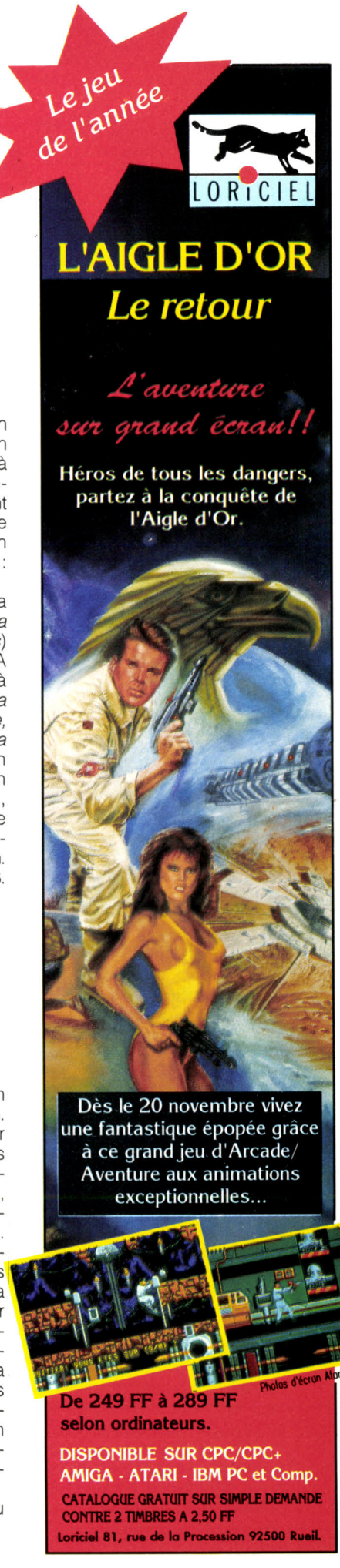
J.-L.R. et M.B.

Appel aux clubs

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

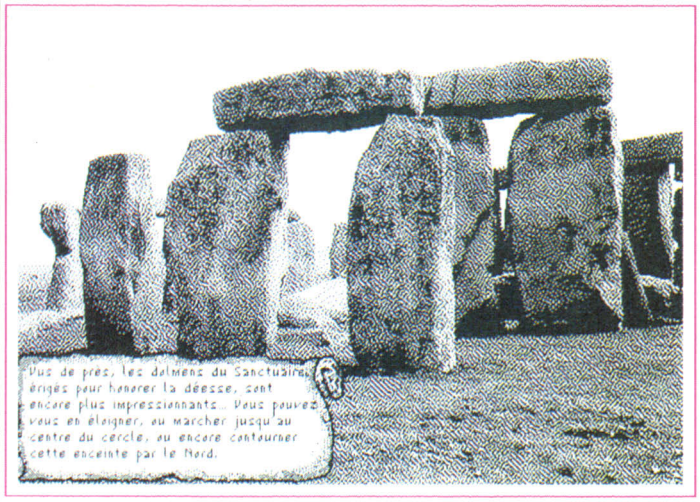
En prévision d'un prochain dossier, nous demandons à ces clubs de nous faire parvenir un exemplaire de leur production. En outre, nous aimerions avoir tous les détails. Indiquez-nous combien de membres le composent et qui en est le président, quel est le montant de l'adhésion et ce quelle recouvre, etc.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

Mathieu Brisou



Apple Expo : Mac pour tous !

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

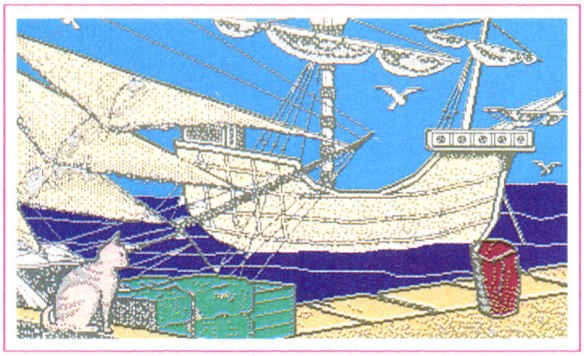


Qui dit Apple Expo, dit exposants. Or, en ce qui concerne les jeux, pas de quoi pavoiser en l'absence – remarquée – des principaux fabricants. Il restait donc au malheureux – guère passionné par le développement de la PAO, CAO et autre DAO – à compléter les files d'attente devant les rares stands de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

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

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

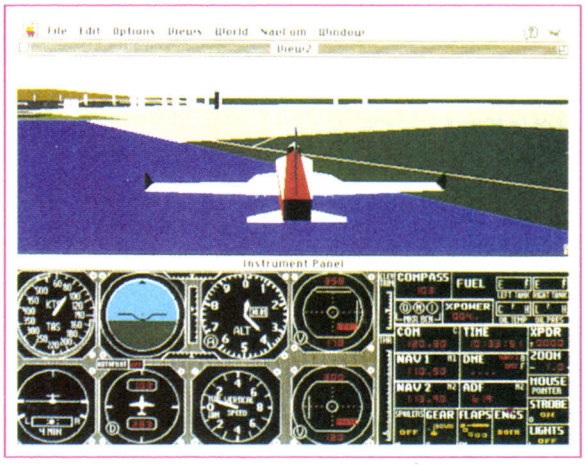
Quelques nouveautés cependant. D'abord le plus répandu dans l'Apple Expo, y compris chez Euro-CD, « Spaceship Warlock », une épique bataille interstellaire développée avec soin dans la plus pure tradition de ce genre de produit. Vous y visiterez des mondes lointains, mènerez des attaques planétaires,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



F.S. 4.0 sur Mac est plus qu'un jeu au regard des diverses options et du réalisme d'ensemble. Il est livré avec une notice en français.

De son côté, Compose-Tel propose *Tesseræ* et *Darwin's Dilemma*. Le premier se présente comme un jeu de solitaire dont le damier est composé de jetons qu'il faut faire passer par dessus leurs voisins pour les éliminer, ce qui n'est possible que si les motifs gravés sur chaque jeton le permettent. Le débutant va tenter d'éliminer autant de jetons que possible, alors que le joueur expérimenté s'efforcera de vider le damier en un minimum de coups. *Darwin's Dilemma* est un jeu de stratégie. Concrètement, vous êtes Darwin, le fameux naturaliste en quête de l'origine de la vie et de l'évolution des espèces. Vous vous promenez sur un tableau où sont disposées des icônes. Le jeu consiste à projeter les icônes d'une même espèce les unes sur les autres pour qu'elles s'absorbent et, au bout du compte, se transforment en l'espèce suivante. But final du jeu : n'avoir plus qu'une icône à l'écran.

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



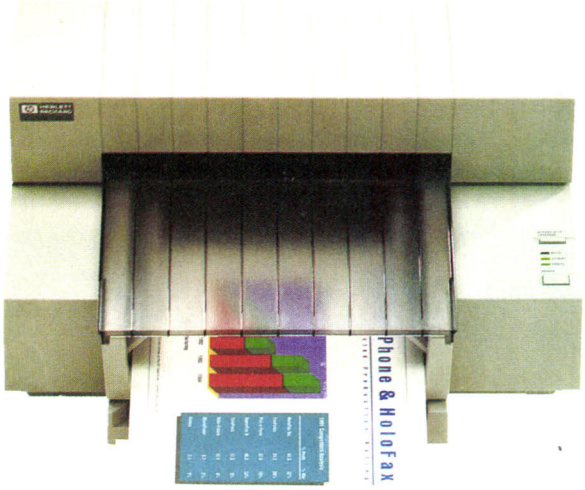
D'Informatique V.O., Le Gardien du Savoir est un éducatif pour les plus jeunes. Il s'avère moins abouti que le second produit de cet éditeur.

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

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

Dompub : plein pot sur le Mac

Des gens comme DP Mag et Mak Fan basent leur offre sur



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

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

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

Au hasard des allées

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

Jacques Borde

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

Photos d'écran Atari

THUNDER BURNER

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

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

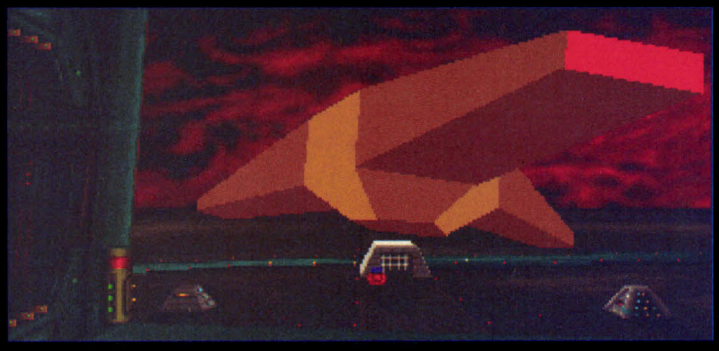
DISPONIBLE CHEZ TOUS LES REVENDEURS LE 30 OCTOBRE.

LORICIEL

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

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

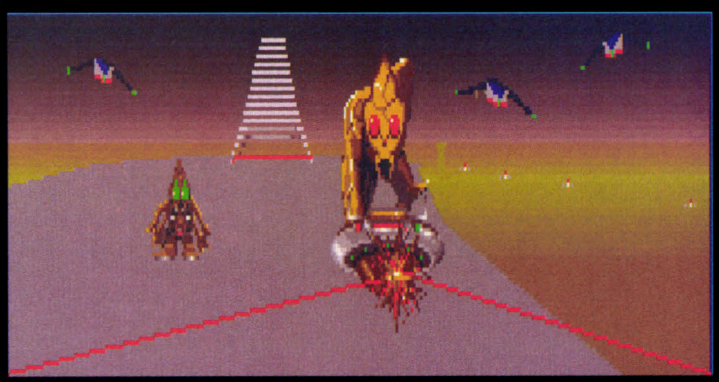
Le tableau de bord multi-fonctions



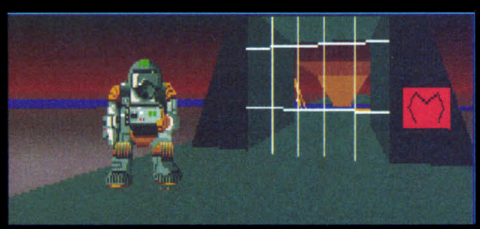
Animations 3D et Bit-map parfaitement intégrées

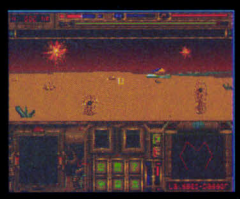
En mission secrète, sur la planète Kaiser, vous êtes rapidement impliqué dans les conflits tortueux qui s'y trament: kidnapping du chef religieux rachnouiste, révolte des technorobots, guerre possible entre des factions de l'armée. Pour couronner le tout, Dale a disparu...

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



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





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

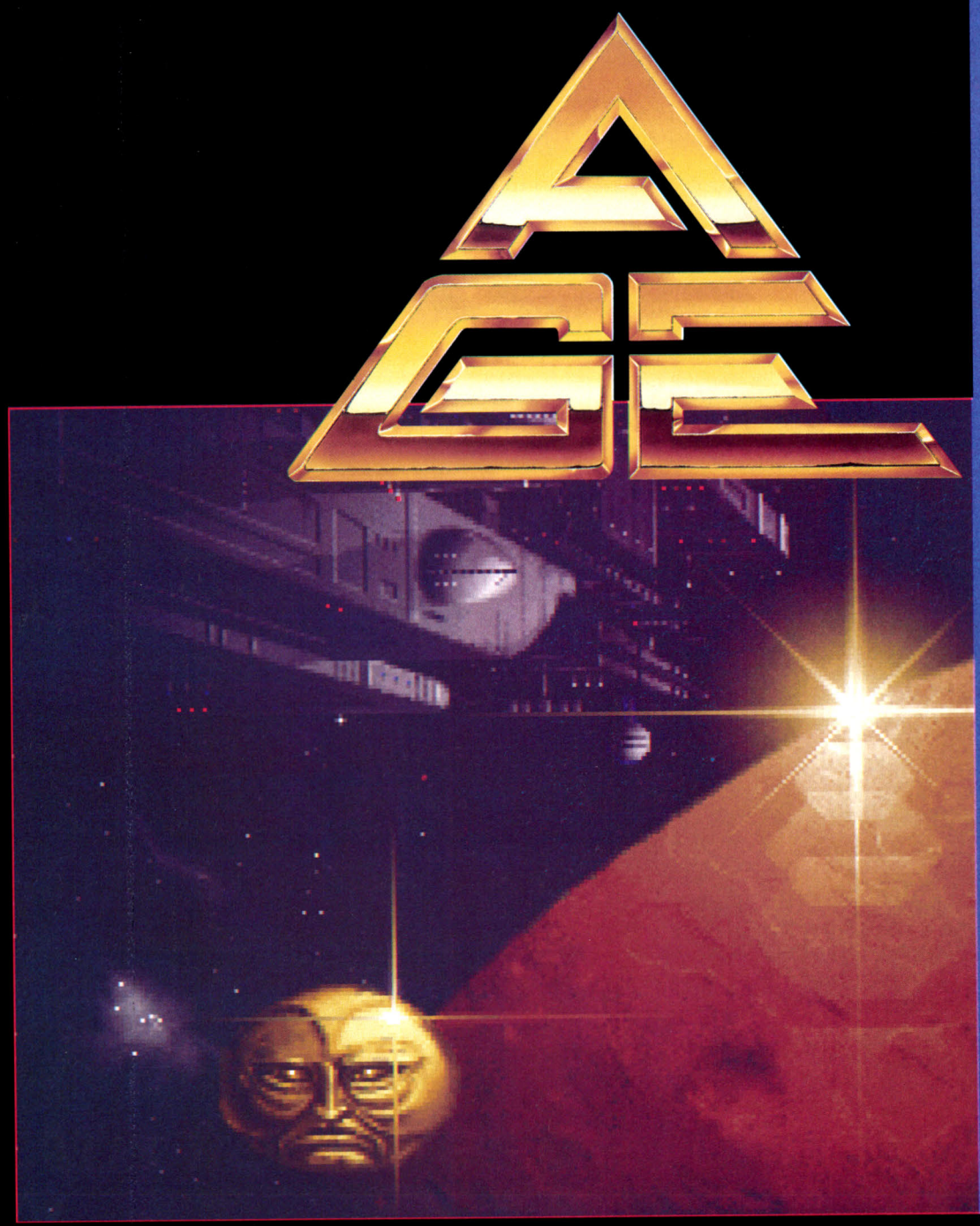
Disponible sur PC 5", 3.5", Amiga, Atari ST, PC disque dur...
...et prochainement sur CD ROM et CD TV

TOMAHAWK

The multimedia generation

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

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



Aux frontières de l'univers

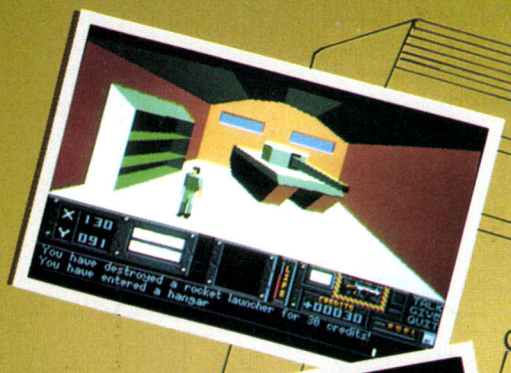
LE CHAOS

étend son ombre

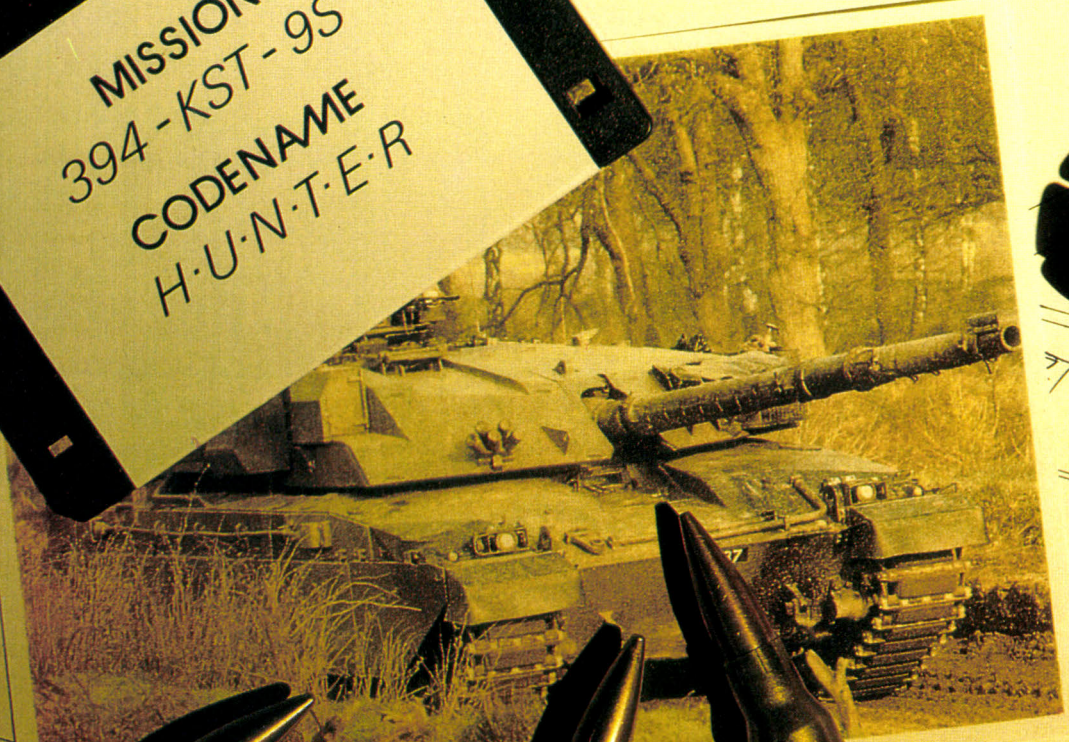
HUN

ENTRAÎNÉ

L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il r
raids en territoire ennemi et y occasionner
Evoluant dans un fascinant univers en trois dimen
se déplacer rapid
La rapidité, la volonté et le courage son



BIENTOT SUR
IBM PC



ACTI

TER

A SURVIVRE...

eut compter que sur lui-même. Sa mission: effectuer des naximum de dégâts. Il n'a pas le droit d'echouer...

ns, il utilise tous les moyens pour se procurer des armes, ent, et réussir sa mission.

es principales qualités. Il veut vaincre. Et vous?

M

ISION

Disponible sur Atari ST & Amiga en Septembre.

En quoi vous dégu

FORMULA ONE
GRAND PRIX

Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être un des 26 pilotes qui font ronfler leur moteur sur la ligne départ et attendent le feu vert pour démarrer en trombe au milieu de la fumée, des ronflements de moteurs et des crissements de pneus et ouvrir ainsi la nouvelle saison de Grand Prix ? Eh bien, c'est le moment d'attacher votre ceinture ! MicroProse et Geoff Crammond, l'auteur de 'Revs' et 'Stunt Car Racer', ont uni leurs efforts pour produire la seule simulation intégrale de Formula One Grand Prix.

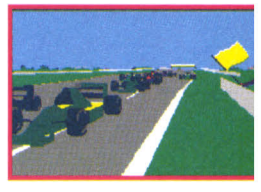
MicroProse Grand Prix foisonne de fonctions : 16 circuits 3-D vallonnés, des rues de Phoenix et d'Adelaide aux splendides calanques de Monaco et le choix de 26 voitures commandées indépendamment, de Jordan et Brabbam à Williams et Ferrari.

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

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

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

Le logiciel de simulation de MicroProse est disponible dans tous les bons magasins de logiciels. Si l'obtention d'un des titres de MicroProse s'avère difficile, commandez-le directement à : MicroProse, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD. Tél 19.44.666.504326.



Logiciel de simulation de MicroProse - Sans

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

serez-vous ce soir?

MICROPROSE

GOLF

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

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

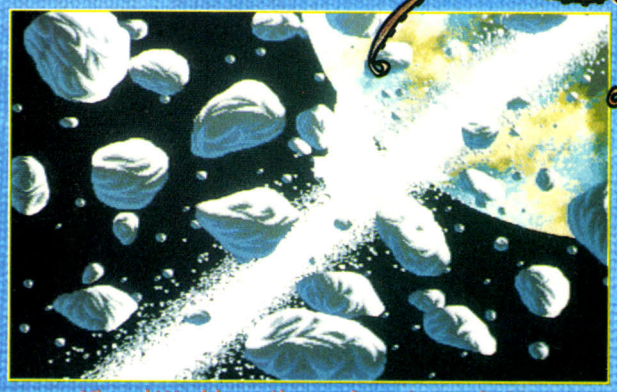
Des clubs reproduits avec précision et la dynamique de la balle garantissent un réalisme optimal. La position de la balle et du pied et le swing y contribuent, sans modifier les conditions du parcours mais en ajoutant une large gamme d'effets inédits. MicroProse Golf est si conforme à la réalité qu'il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

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

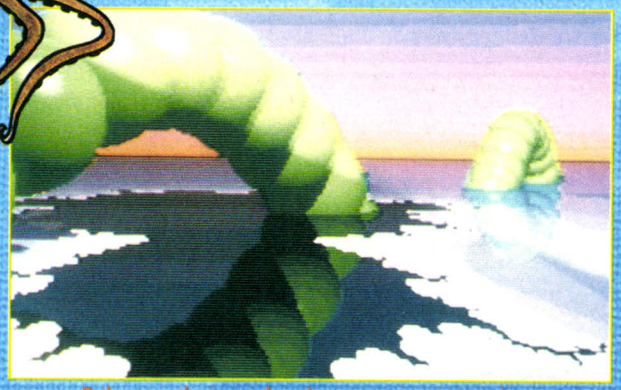
MicroProse Golf sera prochainement dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

ui, il vous manque vraiment quelque chose.



Virtual Worlds : mélange de sprites et de 3D.



Enigma : de superbes images en ray-tracing.

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

DEMOS AGOGO

Ça y est, elle est enfin arrivée, Micro Kid's *la nouvelle émission entièrement consacrée aux jeux sur consoles et micros (tous les mercredis à 18 h). Nous en sommes déjà à la huitième et nous faisons tout pour en améliorer le contenu. Surtout, n'hésitez pas à nous faire part de vos réactions... Vous pourrez aussi participer aux compétitions en équipe ou au concours de démos, plus de nombreux jeux qui vous permettront de gagner une foule de cadeaux...* Micro Kid's *sera votre émission ou ne sera pas. On est bien d'accord ? Alors, « no problemo » !*

Dogue de Mauve

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

Les démos n° 5 et 6, diffusées dans la quatrième émission, sont respectivement la *Double Doozer* du groupe Chaos et *Gateway to Hexeland* du groupe Avenger. Toutes les deux mettent en scènes des boules en 3D et toutes les deux ont été conçues sur *ST*.

Dans la cinquième émission, vous avez pu voir la démo n° 7, *Inspiration is none* du groupe Anarchy sur *Amiga*. Une très jolie démo multi-parties dont nous avons choisi de vous présenter un effet de projection d'images sur cube 3D. En face, la toute récente *Lightning Demo* du groupe français Pendragons sur *ST*. Un magnifique écran inspiré de *Shadow of the Beast* qui tend à prouver que les programmeurs sur *ST* peuvent en remontrer à ceux sur *Amiga*.

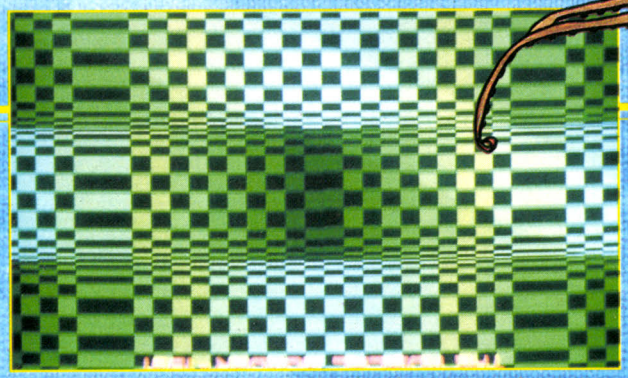
Enfin, dans la sixième émission consacrée à *Terminator 2*, nous ne pouvions pas ne pas vous montrer la démo n° 9, *Judgment Day* réalisée en Amos par le groupe Syntex sur *Amiga*. Un superbe travail graphique basé sur l'ambiance du film. Pas moins d'ambiance dans la démo n° 10, *Things not to do* du groupe Inner Circle sur *ST*.

Vous pouvez dès à présent voter chaque semaine pour votre démo favorite en nous contactant sur le minitel 3615 FR3 ou en nous indiquant, sur carte postale uniquement, le numéro de la démo que vous préférez. Et si vous avez réalisé une démo que vous souhaiteriez voir présentée dans Micro Kid's, n'hésitez pas ! Faites-nous parvenir votre petite merveille sur disquette, en double exemplaire, sans oublier de préciser le nom des auteurs et la façon d'utiliser la démo.

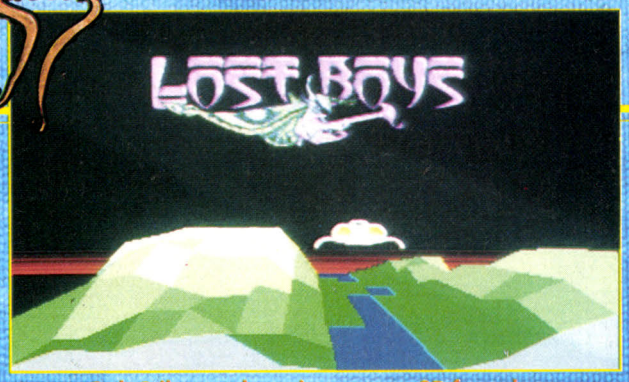
Dogue de Mauve et Eric Ramaroson

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

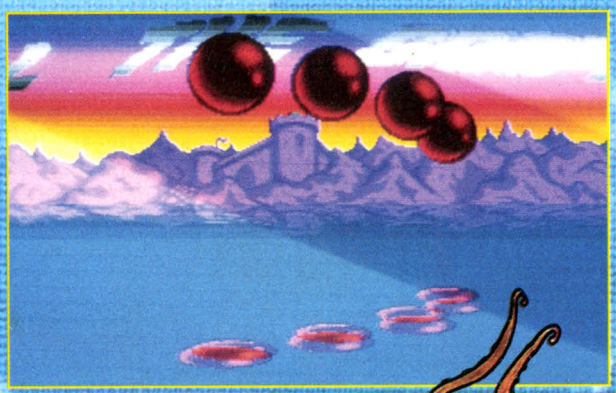
TILT - MICRO KID'S
Concours de démos
9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia
75015 Paris.



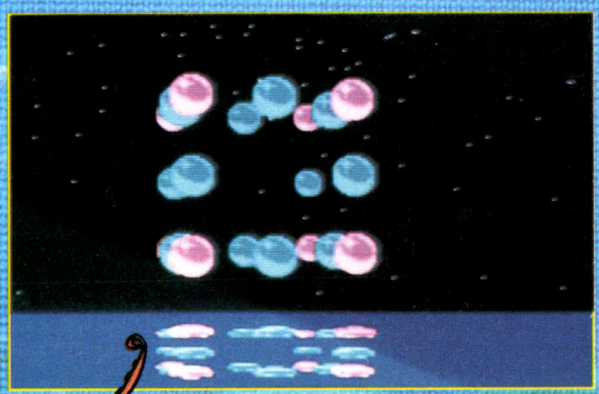
Musical Wonder 91 : le damier de présentation.



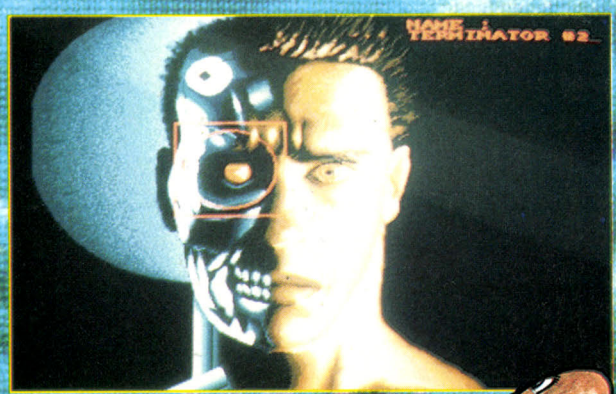
Ooh Crikey... : le main menu en 3D fractale.



Double Doozer : jolies boules en 3D.



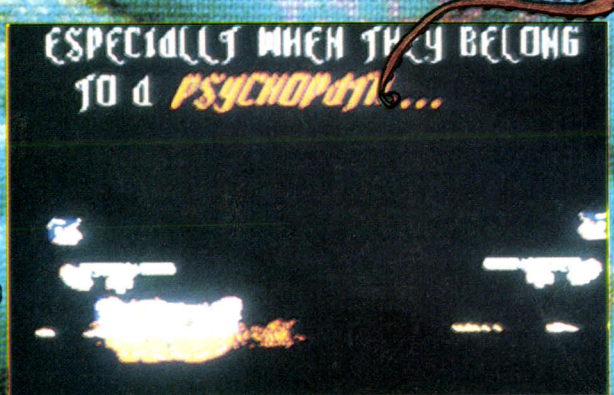
Gateway to Hexeland : les vectorballs.



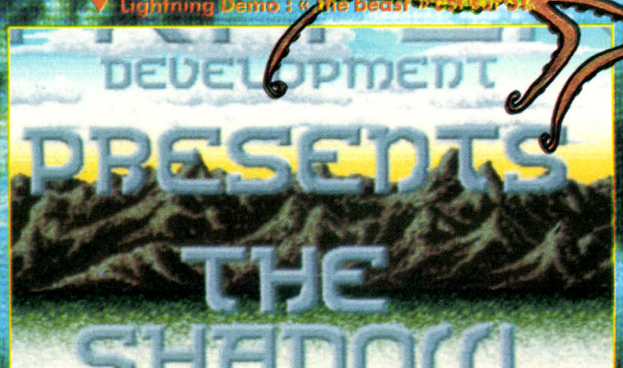
Judgment Day : « Vous me reconnaissez ? »

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

▼ Lightning Demo : « the beast » de retour ST.



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



TERMINATOR 2 : LE JUGEMENT DERNIER

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

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

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

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

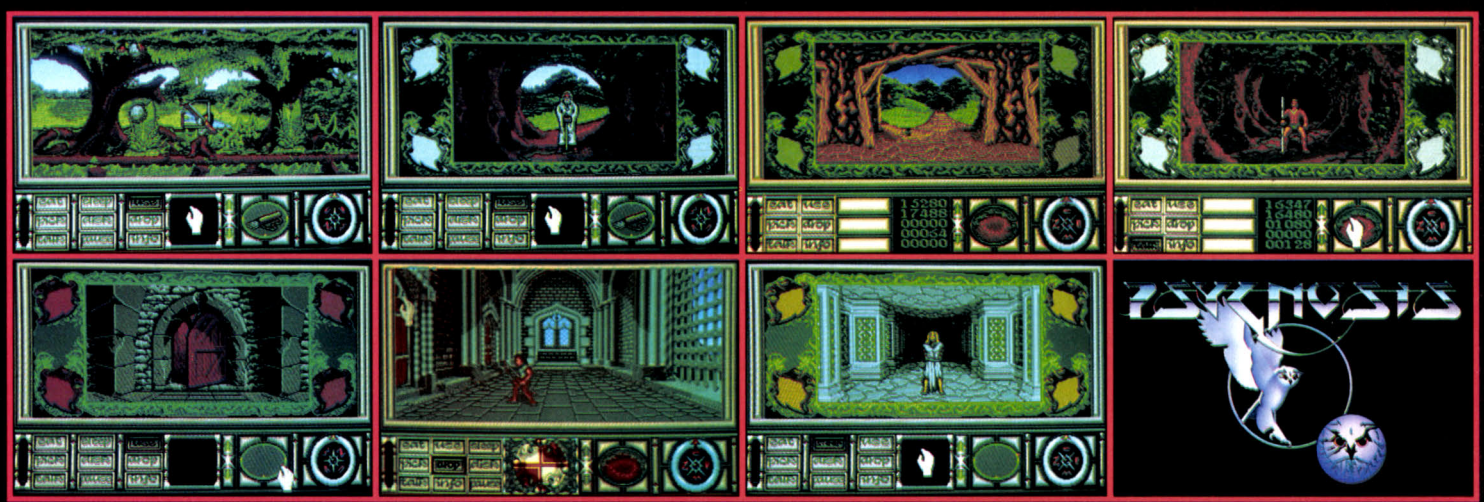
C'est là que se trouve la différence entre *Terminator 2* et un film comme *Robocop 2*. Certes, le film est un ouragan d'action violente. Certains verront même dans *Terminator 2* l'apologie de la violence. Mais la violence, ici, n'est pas totalement gratuite. Pour moi, *Terminator 2* n'est pas une incitation à la violence. Au contraire, il introduit une véritable reflexion sur le côté sombre et autodestructeur de l'humanité et tire la sonnette d'alarme en chacun de nous. Qui peut rester indifférent devant la fameuse explosion nucléaire qui rase en un instant la ville de Los Angeles et ses millions d'habitants ? Bien sûr, c'est une fiction, mais la réalité n'est pas loin. Et on en ressort... changé.

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

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

Dogue de Mauve

micro Kid's



ST & PC
Sont Prête
Maintenant

OBITUS

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

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

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

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

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

PSYGNOSIS, Liverpool L3 3AB, United Kingdom. Telephone 051-709 5755

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

Olivier Hautefeuille

Wing Commander II

PC EGA/VGA

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

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

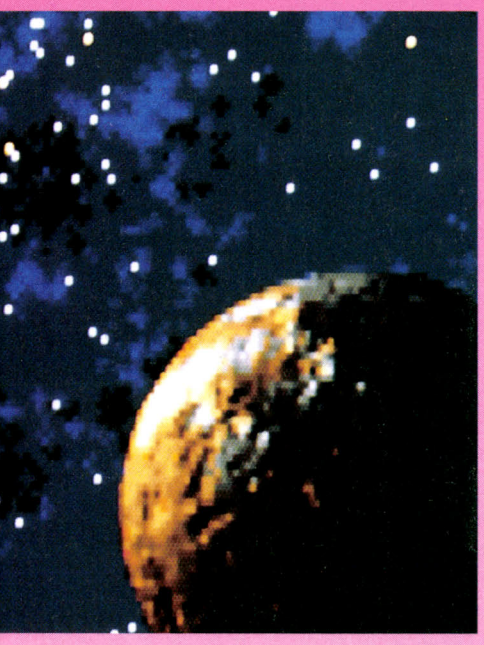
15 Mo occupés sur le disque dur. 590 Ko de mémoire vive nécessaires pour lancer le jeu avec toutes les options. 7 disquettes 3"1/2 de 1,44 Mo compactées. Ces quelques chiffres donnent une idée de l'ampleur de ce jeu titanesque. Et cela en vaut la peine ! C'est à un véritable film interactif que vous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

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

La présentation du jeu, qui est absolument superbe, vous raconte en musiques (et en paroles si vous disposez d'une Sound Blaster) ce qui s'est passé. Il y a dix ans, le Tiger Claw a été attaqué et détruit par des vaisseaux invisibles. Etant le seul rescapé, vous êtes bien entendu allé prévenir vos supérieurs. Qui ne vous ont pas cru ! Du fait de vos états de service, vous avez seulement été rétrogradé et moisissez depuis sur une station spatiale secondaire, sans espoir de redorer votre blason. C'est à ce moment que la présentation se termine et que le jeu commence. L'ennemi s'approche de votre zone, de même que le Concordia, un croiseur où vous retrouverez plusieurs de vos anciens amis (et ennemis !). Je vous laisse découvrir le reste de l'histoire par vous même, d'autant qu'elle change en fonction de votre réussite.

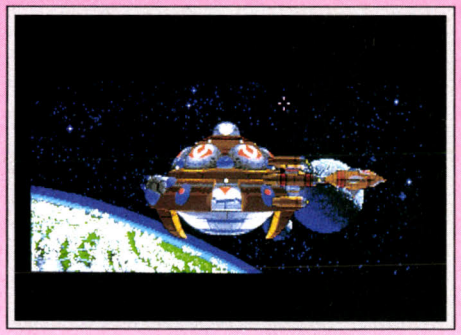
J'ai testé ce jeu sur un *486-33 MHz* et sur un *386sx* et peux en conclure que la machine idéale pour utiliser *Wing Commander II* est un *386* à 25 ou 33 MHz, disposant d'un disque dur rapide et de plus de 2 Mo de mémoire vive. Un *486* donne

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



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

L'ennemi tente de vous intimider...



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

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

Doguy : oui, mais...

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

Mais la qualité technique du jeu devrait enlever les suffrages de tous les types de joueur. Soyons francs : je n'ai jamais rien vu de pareil ! La 3D, uniquement réalisée en sprites zoomés et déformés en temps réel, est l'une des choses les plus fabuleuses que j'ai pu admirer de ma vie sur **PC**, *même si les vaisseaux hyper-aggrandis ne sont pas toujours très beaux. A ma connaissance, seuls les gens de Thalion Software ont developpé un système de 3D comparable sur d'autres machines (***ST** *et* **Amiga**).
Ajoutez à cela les 256 couleurs (en VGA) et les magnifiques phases animées (même si je persiste à penser que les pixels du VGA sur **PC** *sont trop carrés) et vous aurez une idée de la qualité graphique du jeu. Sans parler des digitalisations vocales et de la musique, grandioses, dont vous bénéficierez avec une carte son.*
Wing Commander II *est donc, dans l'absolu, l'un des projets les plus aboutis jamais conçus sur « nos micros ». Pourquoi ces guillemets ? Parce que, justement, il y a de fortes chances pour que « ces » micros-là ne soient pas les vôtres. Contrairement à ce qu'indique la doc, il vous faudra un super* **386** *(à 33 MHz), un méga de mémoire et une carte son pour profiter pleinement du jeu. A mon avis,* **Wing Commander II** *annonce l'arrivée d'un nouveau type de jeu sur micro. Mais, pour l'instant, il n'est réservé qu'à une « élite » équipée de machines onéreuses. En tous cas, pas de quoi recevoir un Tilt d'or de la décennie ! Ou alors, à quand les hits sur* **Cray 2** *?*
En conclusion : pour les veinards qui disposent du matériel suffisant, **Wing Commander II** *est un soft à ne pas manquer. Pour tous les autres, faites comme moi, continuez à rêver !*

Dogue de Mauve

Francis : oui !

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

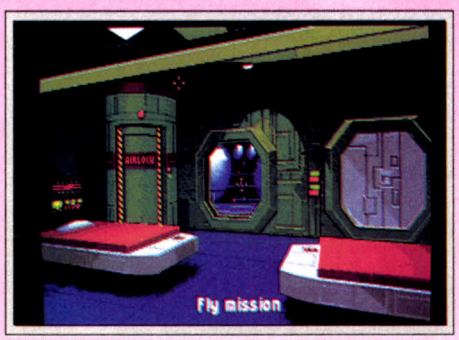
Francis Béguec

Cérémonie en l'honneur des morts au combat.

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

La salle de briefing de la station.

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



L'écran de sélection du jeu.

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

Une de vos fidèles coéquipières, Mariko.

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

Jean-Loup Jovanovic

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

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

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

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

Prix : NC

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

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

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

Pour atteindre les bonus, utilisez la touche C.

Raguy

NEO GEO

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

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

La barque est à acheter mais méfiez-vous !

Pris au piège, vous restez immobilisé.

Conception : SNK

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

Axel : oui mais...

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

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

Jean-Michel : oui !

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

J.M. Maman

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

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

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

A un ou deux joueurs, *Raguy* (aussi appelé *Blue's Journey*) est un jeu passionnant. Jouer à deux joueurs permet de développer une véritable stratégie : si un des joueurs ne parvient pas à sauter par dessus un gouffre, il peut le faire en se mettant sur les épaules de son compagnon, plus habile pour ce genre de passage. En coordonnant leurs actions, les deux joueurs sont mieux armés pour repousser les attaques multiples des ennemis. Le scrolling horizontal est excellent et les animations sont fluides. Le temps de réaction du personnage est immédiat. Les pièges très diversifiés empêchent tout sentiment de lassitude et de déjà vu : toile d'araignée qui s'ouvre, passage sous l'eau, plates-formes mobiles et chancelantes... Le principe de vies continues permet au joueur de découvrir tous les niveaux, quelles que soient ses aptitudes pour le jeu. La bande son est entraînante mais répétitive. Etant donné le peu de jeux qui se développent sur Néo Géo, il y a de quoi être ravi lorsque arrive un jeu comme *Raguy*. Même si la notice est en japonais, la démo en début de partie remplit parfaitement le rôle de mode d'emploi. Prévoyez de longues journées pour vous attaquer à *Blue's Journey* !

Laurent Defrance

TYPE _____ Plates-formes/aventure

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

ANIMATION _____ ★★★★★
Fluide et rapide. Le personnage répond parfaitement.

BRUITAGES _____ ★★★
Une bande-son sympa, sans plus.

PRIX : G

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

Nascar Challenge

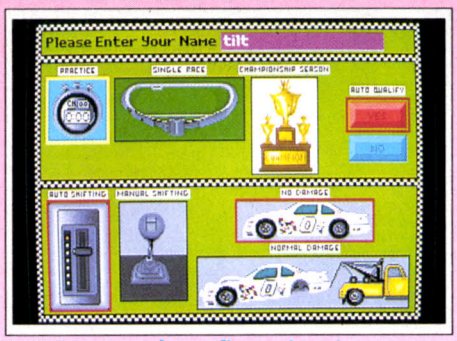
PC TOUS ECRANS, CARTE SON

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

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

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

Les mises en scène de ces trois softs sont similaires. C'est bien sûr *Indi 500* qui a servi de modèle aux deux simulations plus récentes. Visuellement, c'est pourtant *Indi* qui garde la pole position. *Nascar* offre en effet un angle de vision plus resserré. On ne voit plus les pneus, le rétro (situé maintenant en haut de l'écran) ne permet plus de visualiser si l'on va être doublé à gauche ou à droite... Seul le tableau de bord est meilleur sur ce titre plus récent. La souplesse de ces simulations est plus que jamais importante. Là, c'est *Mario Andretti* qui se place en dernière place.



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

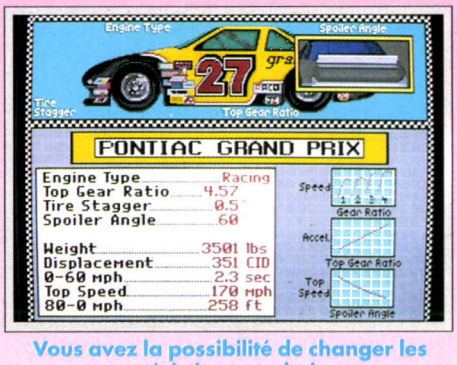
Quant à *Nascar*, il offre un jeu, certes rapide, mais dont le contrôle du volant est bien moins souple que celui d'*Indi*. Par exemple, le recentrage des roues d'*Indi*, lorsqu'on lâche le volant, est très agréable. Il facilite la conduite, notamment en ce qui concerne les reprises de dérapage. *Nascar*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

Jacques : oui, mais...

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

Jacques Harbonn

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



Vous avez la possibilité de changer les caractéristiques techniques.

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

Version Amiga

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

Jacques Harbonn

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

des voitures. Dans *Nascar*, en effet, il sera très difficile de ne pas abîmer son véhicule très rapidement (quelques secondes de surchauffe suffisent à faire exploser la machine...). Les passages au stand, très bien gérés par ailleurs, seront du même coup trop nombreux.
Ces trois simulations offrent au pilote un mode replay. Entièrement calqués sur celui du Tilt d'Or 91, les modes replay de *Nascar* et de *Mario* sont excellents. Il est regrettable qu'il ne couvrent pas une plus longue durée de course (dans le cas de simulateurs de vol, on a vu des replays très complexes enregistrer plus de cinq minutes de jeu...). *Nascar* offre toutes les vues classiques : suivi, vue arrière, vue aérienne avec le bruit de l'hélico en retrait. C'est génial ! Même égalité en ce qui concerne le choix des épreuves, entraînement,

Francis : non !

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

Francis Blanchard

TYPE Course de voiture 3D

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

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

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

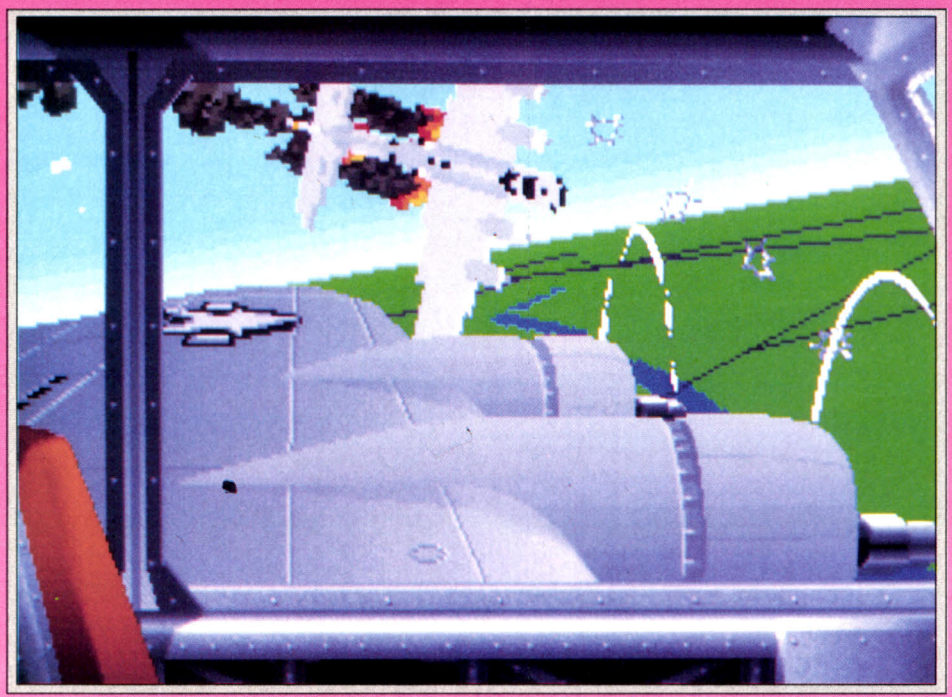
Prix : C
Une course réaliste, maniable et impressionnante, mais qui ne peut lutter contre Indi 500.

course simple ou championnat. *Nascar* fait très fort en ce qui concerne le nombre et la variété des circuits. Enfin, les contrôles joystick sont de bonne qualité, tant pour *Indy* que pour *Nascar*. Il sont moins souples sur *Mario*.
Mario Andretti ne tient pas la route face à *Nascar* ou *Indy*. Pas de réglage des caractéristiques des

Le départ est donné.

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

Olivier Hautefeuille



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

TYPE _____ Simulateur de vol et de combats aériens/stratégie

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

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

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

Prix : D

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

Secret Weapons of the Luftwaffe

PC 640 KO TOUS ECRANS CARTE SON

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

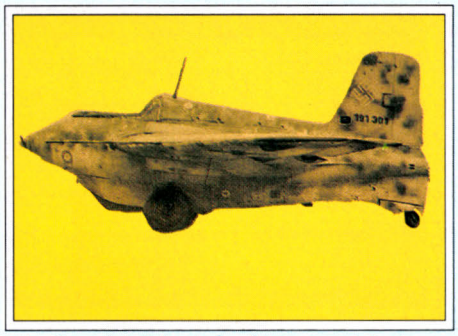
Et oui, il est encore possible de rivaliser avec *Yeager Air Combat* ! Si *Secret Weapons of the Luftwaffe* est moins souple que son confrère, il offre des stratégies d'une puissance rarement atteinte. Mitraillage ou largage de bombe, vol en formation ou gestion de l'intégralité des forces aériennes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

Thunderbolt contre Gustav.

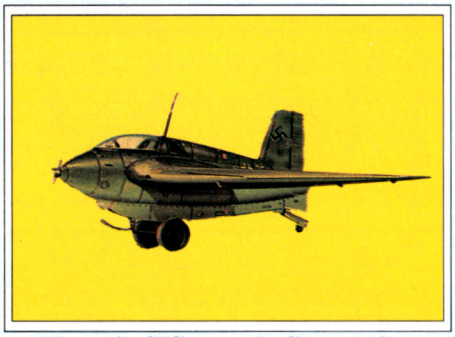
L'installation de *Secret Weapons of the Luftwaffe* occupe plus de 3 Mo de mémoire. Pire encore, elle vous oblige à n'installer aucun programme résident en mémoire, pas même un gestionnaire de souris ! Le jeu se maniera donc au clavier ou au joystick. La prise en main du programme est aisée. La notice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

Les missions d'entraînement vont vous permettre de prendre connaissance de toutes les techniques de combat, en vous plaçant à un niveau de difficulté faible ou nul. Le pilote a le choix entre divers appareils (quatre pour les forces alliées, cinq pour les forces de l'Axe). Très vite, il va s'essayer au deux types de combats proposés dans cette simulation : l'attaque au « gun » d'un avion ennemi et le bombardement d'une cible. *Secret Weapons of the Luftwaffe* tire tous son intérêt de la gestion de ces deux attaques. L'attaque au canon est la technique de combat la plus classique. Si elle ne profite pas de la souplesse désormais fameuse de *Yeager Air Combat*, elle propose une mise en scène tout aussi superbe. Les avions ennemis sont très bien dessinés et leur approche est rapide et souple. Si l'on simplifie au maximum les détails extérieurs (qui importent peu dans ce style de bataille), on peut tout à loisir prendre l'ennemi dans une chasse rapide, bien plus passionnante que ne l'étaient celles de *F117A* par exemple. Et puis, n'oubliez pas que vous pilotez ici des coucous qui n'ont rien à voir avec des jets. Il faut jongler avec les moteurs, éviter sans cesse la perte de vitesse... Mais quel pied ! Les bruitages sont de plus très réalistes et vous permettent de deviner à l'oreille le moment du décrochage, ce qui n'est pas courant ! Avec son deuxième style de combat, le largage de bombe, ce simulateur fait encore plus fort. Cette fois, vous vous servirez souvent d'un pilote automatique qui se borne à maintenir le cap et l'altitude de votre appareil. Une fois ce mode automatique enclenché, appelez le poste de largage. Le sol défile sous vos yeux. Il faudra alors orienter la vue vers l'avant et pointer la cible dans le viseur. Vous avez ici le choix entre deux types de contrôle. Si vous maîtrisez bien le logiciel, il est bien sûr possible de calculer la trajectoire des bombes en fonc-

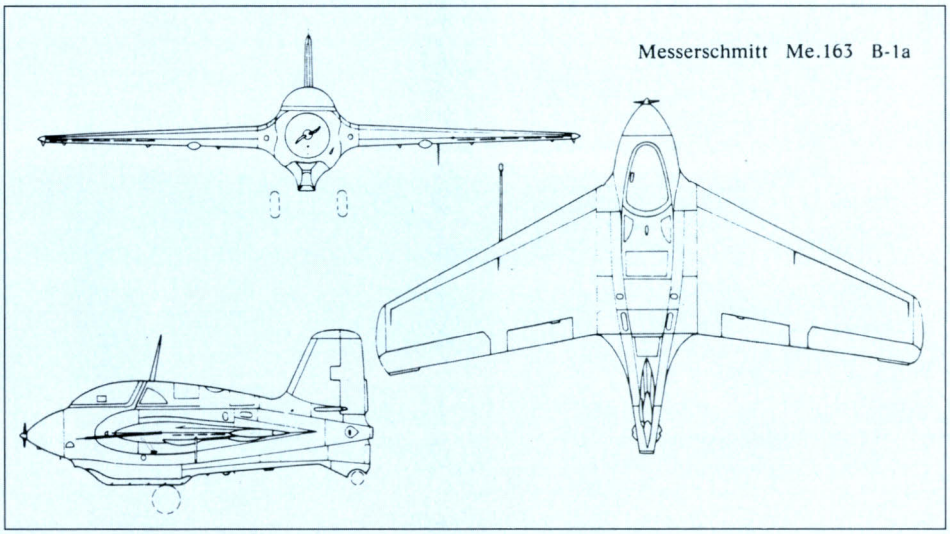
Préparez le bombardement.



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



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



Le Messerschmitt Me.163 Komet

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

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

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

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

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

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

A noter pour finir une option de sauvegarde des missions créées et un magnétoscope (moins beau que celui de *Yeager* mais sympa tout de même).

Résultat des courses : *Secret Weapons of the Luftwaffe* et *Yeager Air Combat* sont à ce jour les deux simulateurs de vol que l'on se doit de connaître.

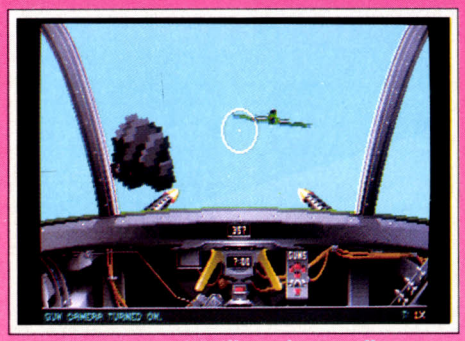
Olivier Hautefeuille

Francis : oui mais...

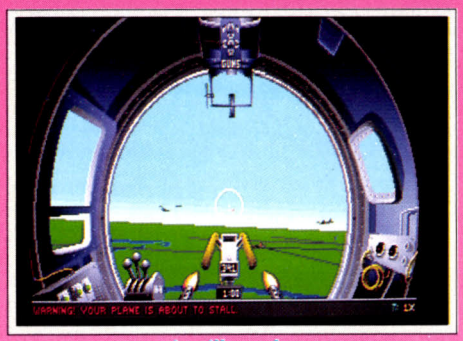
Je suis tout à fait d'accord avec Olivier en ce qui concerne la puissance « action » de ce simulateur. Lorsqu'il faut tout à la fois mener à bien un bombardement délicat et faire face à trois Messerschmitt qui attaquent en piqué, c'est le délire garanti ! Par contre, je n'ai pas trop apprécié l'option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

Piotr : oui !

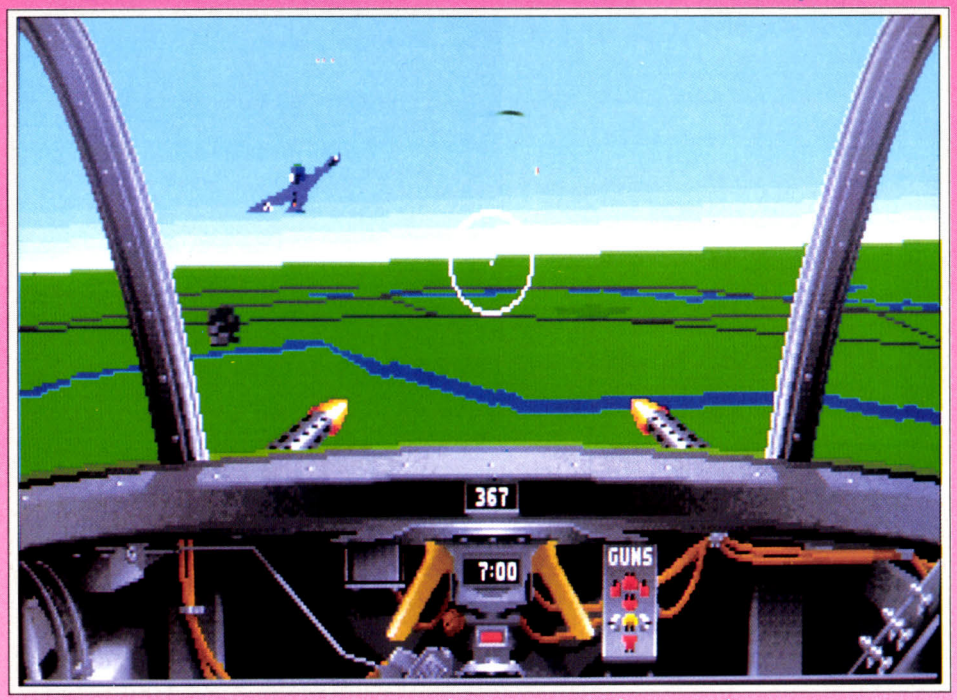
Waouh ! Merci, Lucasfilm ! **Secret Weapons of the Luftwaffe** *n'est pas seulement un simulateur de combats aériens : c'est avant tout un régal pour l'esprit, une leçon d'histoire exemplaire et une mine de documents. Tout commence par le manuel : 230 pages de schémas, de plans, de photos inédites et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



Vous êtes mitrailleur de tourelle...



...ou mitrailleur de queue.



Vous pouvez commuter chaque poste en tir automatique.

The Brainies

AMIGA

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

Editeur : Titus ; concepteur : Atreid Concept

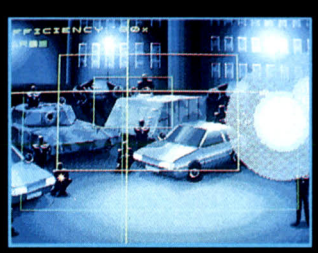
Les apparences sont parfois trompeuses. Qui se méfierait d'une boule de poil aussi attachante que le premier skweek venu ? Son visage respire la douceur... uniquement lorsqu'elle est endormie. Le reste du temps, elle se met en boule et est de très mauvaise humeur. Cette créature est un Brainy. Avec un nom comme celui-ci, il ne faut pas s'étonner que leur tête et leur corps ne fassent qu'un ! Ces aliens, tels des Gremlins moyens, débarquent sur terre pour semer le désordre et rendre fous ses habitants. Ces derniers étant déjà pas mal dérangés, il est souhaitable de ne pas aggraver la situation. Donc, les Brainies, go home ! Plus facile à écrire qu'à faire. C'est à vous de leur montrer le chemin de la maison. Pour chacun des cent-un tableaux, vous devez les ramener sur leurs sleepers, sortes de pastilles de couleur. Une fois dessus, ils s'endorment et refont le plein pour mieux vous terroriser au niveau suivant. Ces nouveaux envahisseurs n'ont pas oublié d'être bêtes. Ils se déplacent seulement dans quatre directions (haut, bas, droite, gauche) et surtout ne s'arrêtent que lorsqu'ils rencontrent un obstacle naturel (décor) ou un autre Brainy. Votre affaire se complique d'autant plus qu'un « gadget » apparaît tous les dix niveaux. Au nombre de six, ces objets ont la particularité d'être soit une aide, soit un obstacle, tout dépendant de la manière dont le joueur les utilise. Par ordre d'apparition, il y a les flèches, classiques pour ce genre de jeu, qu'il est impossible de prendre à contre-sens. Le Bumper est un gadget qui marque ! Il est matérialisé par un poing

ROBOCOP 3

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

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

ROBOCOP 3: LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DES JEUX 3D.



ocean®

IBM PC & COMPATIBLES
ATARI ST
CBM AMIGA
AMSTRAD

OCEAN SOFTWARE LTD - 25 BOULEVARD PERTHIER - 75017 PARIS - FRANCE. TEL: 47642224 FAX: 42279573

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

Un résumé des gadgets disponibles.

qui part en fumée empêche les autres de passer au niveau supérieur. Pour cela, il faut soit éviter les bombes, soit se procurer des œufs qui remplaceront au pied levé le cher disparu. Ces jokers sont dispersés tout au long des tableaux. Même chose pour le temps. Une horloge remet les pendules à l'heure. Enfin, un petit cœur donne une vie supplémentaire. La difficulté des tableaux suit une progression logique. L'apparition des gadgets et le terrain de plus en plus accidenté obligent le joueur à un minimum de réflexion. Heureusement, il existe plusieurs chemins pour ramener les Brainies sur leurs sleepers (à l'exception du dernier niveau). De plus, il est toujours possible de « réveiller » un Brainy pour qu'il vienne en aide à un de ses congénères.

On est tout de suite séduit par la simplicité du jeu et ses animations humoristiques. La sélection des Brainies se fait simplement en déplaçant un curseur sur l'une des créatures et en validant son choix avec le bouton de la souris ou la touche espace. Les bestioles ne cessent de remuer et leurs mimiques trahissent leur mauvais caractère : elles montrent les dents, sautillent sur place, regardent vers le haut...Les décors sont variés et respectent une progression logique : d'abord le monde aquatique, puis souterrain, la campagne, le désert et, pour terminer, dans leur vaisseau spatial et dans un paysage lunaire. La musique renforce parfaitement cette ambiance particulière du jeu. *The Brainies* est à la portée de tout amateur de réflexion, pour peu qu'il sache se servir de ses neurones.

Laurent Defrance

TYPE _____ Réflexion

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

ANIMATIONS _____ ★★★★★
Beaucoup d'humour dans ces animations fluides et vivantes.

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

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

Doguy : oui

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

Dogue de Mauve

Le téléporteur pour passer la haie.

Des tableaux denses et riches en actions.

Des sleepers sont à accès unique.

Axel : oui, mais...

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

Axel Munschen

ENTREZ DANS LE MONDE DES

OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons®

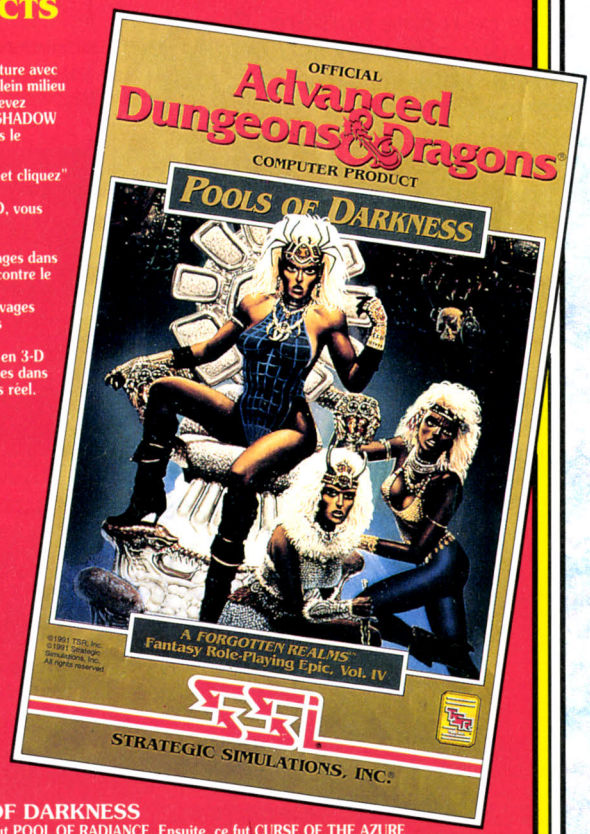
COMPUTER PRODUCTS

SHADOW SORCERER

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

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

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



POOLS OF DARKNESS

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

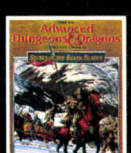
Disponible sur: Amiga (1 MEG) & PC (EGA, CGA, VGA, TGA).

War of the Lance
Disponible sur: CBM 64/128 & PC (EGA, CGA).

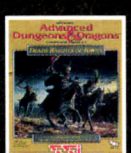
Curse of the Azure Bonds
Disponible sur: CBM 64/128, ATARI ST, AMIGA (1 MEG) & PC (EGA, CGA, TANDY 16 Couleurs).

Pool of Radiance
Disponible sur: CBM 64/128, AMIGA (1 MEG) & PC (CGA, EGA, Tandy 16 Couleurs).

Champions of Krynn
Disponible sur: CBM 64/128, AMIGA (1 MEG) & PC (CGA, EGA, TANDY 16 Couleurs).



Secret of the Silver Blades
Disponible sur: CBM 64/128, AMIGA (1 MEG) & PC (EGA, CGA, TANDY 16 Couleurs).



Death Knights of Krynn
Disponible sur: CBM 64/128, AMIGA (1 MEG) & PC (EGA, CGA, TANDY 16 Couleurs).

Gateway to the Savage Frontier
Disponible sur: CBM 64/128, AMIGA (1 MEG) & PC (EGA, VGA, TANDY 16 Couleurs).

Eye of the Beholder
Disponible sur: AMIGA (1 MEG) & PC (EGA, CGA, MCGA, VGA, TANDY 16 Couleurs).

Eye of the Beholder II
Disponible sur: AMIGA (1 MEG) & PC (EGA, MCGA, VGA, TANDY 16 Couleurs).

DES CARNETS D'INDICES (EN ANGLAIS) SONT DISPONIBLES POUR LES PRODUITS SUIVANTS

POOL OF RADIANCE • CURSE OF THE AZURE BONDS • SECRET OF THE SILVER BLADES • POOLS OF DARKNESS • GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER • CHAMPIONS OF KRYNN • DEATH KNIGHTS OF KRYNN • EYE OF THE BEHOLDER • SHADOW SORCERER.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisées sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. © 1991 TSR, Inc. © 1991 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

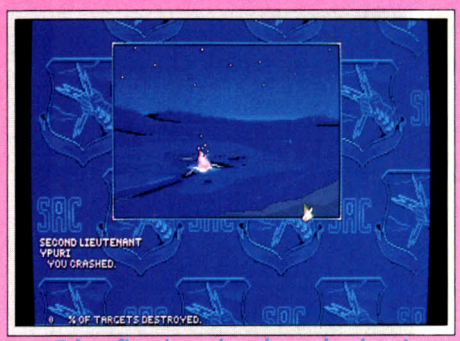
Megafortress

PC VGA CARTE SON 640 KO

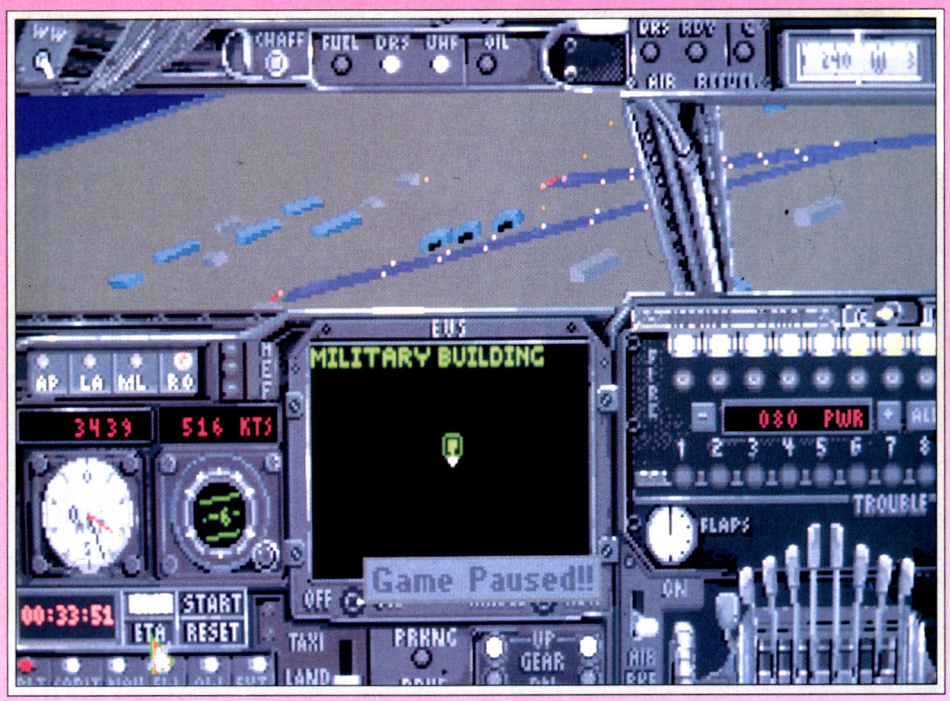
Hit de ce même numéro, *Secret Weapons* offre des séquences de bombardements superbes, mais sûrement pas aussi complètes que celles de *Megafortress* ! En contrepartie, ce nouveau simulateur est bien plus stratégique qu'arcade. Pour les pilotes avides d'hyper-réalisme...

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

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



Triste fin : écrasé en bout de piste !



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

Votre nouvel appareil de combat se nomme EB-52 Megafortress. Ce bombardier compte cinq membres d'équipage et vous invite par là même à contrôler cinq postes de combats différents. C'est là son principal atout... *Megafortress* n'est guère impressionnant pour la qualité de ses graphismes ou pour la souplesse de ses animations. Le jeu est un peu saccadé sur un 386 et les paysages extérieurs développés en VGA 256 couleurs (le seul mode graphique reconnu par ce jeu) sont excellents mais n'apportent rien de nouveau au domaine de la simulation aérienne sur PC. Ce qui compte, c'est la puissance stratégique de cette simulation, son souci du détail, son réalisme. Imaginez par exemple votre premier vol d'entraînement. Vous allez tout d'abord appeler le poste du co-pilote pour enclencher les batteries, placer la radio en stand-by, allumer les lumières extérieures, ajuster la pressurisation de la cabine à 7,45 PSI... De retour à l'écran de pilotage, il faut mettre le starter, mettre en route les huit moteurs, augmenter la poussée sans oublier le frein de parking, les flaps, le mode land ou taxi ! Il sera même possible d'allumer ou non les éclairages des tableaux de bord, de mettre les essuie-glaces par temps d'orage. Plus loin, vous appellerez les trois autres postes de combat restant, à savoir l'écran de navigation (waypoint et repérage sur carte), l'écran EW (pour Electronic Warfare station : contrôle des radars et jamming pannel pour le repérage des cibles ennemies et surtout le brouillage des radars ou missiles guidés) et enfin le poste nommé OW (pour Offensive Weapons station, lancement des bombes et des missiles). Tout ceci pour vous prouver en quelques mots, d'une part le grand réalisme de cette simulation, d'autre part qu'elle ne s'adresse pas aux amateurs d'action, à

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

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

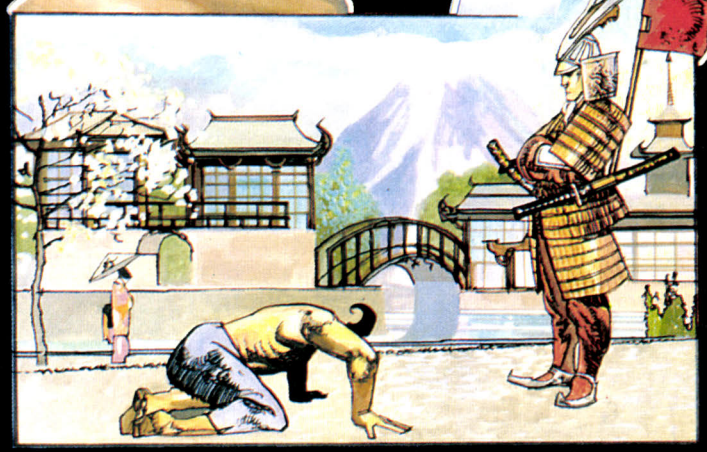
Francis : oui, mais...

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

FIRST SAMURAI

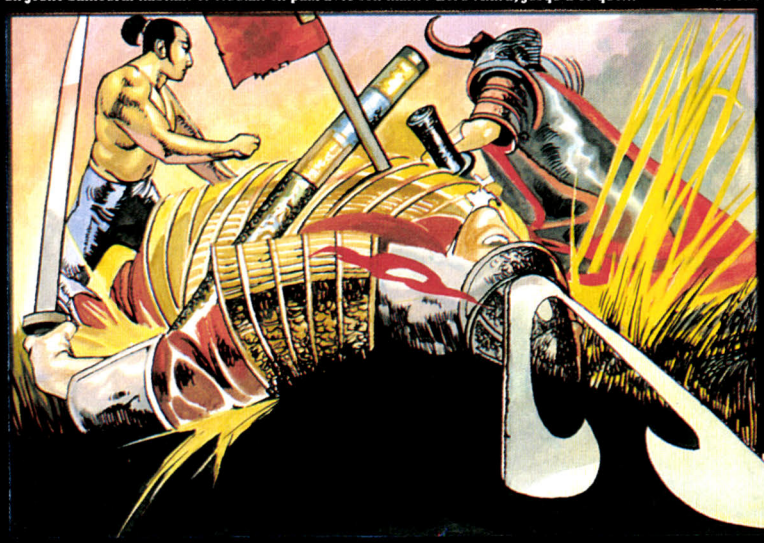
IMAGE WORKS

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

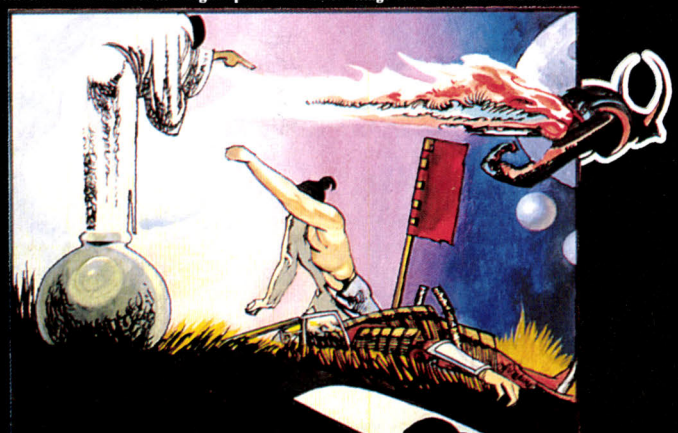


un Jeune Samouraï habitait et étudiait en paix avec son maître Lord Akira, jusqu'à ce que...

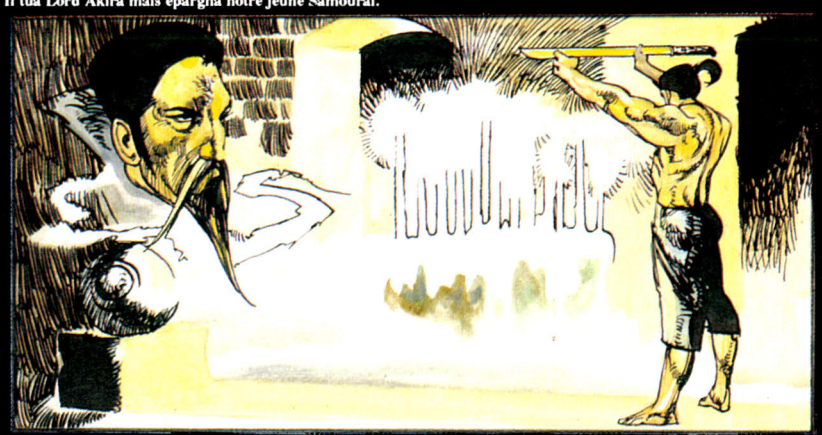
un Roi démon descende de ses montagnes pour détruire le village et tous ses habitants...



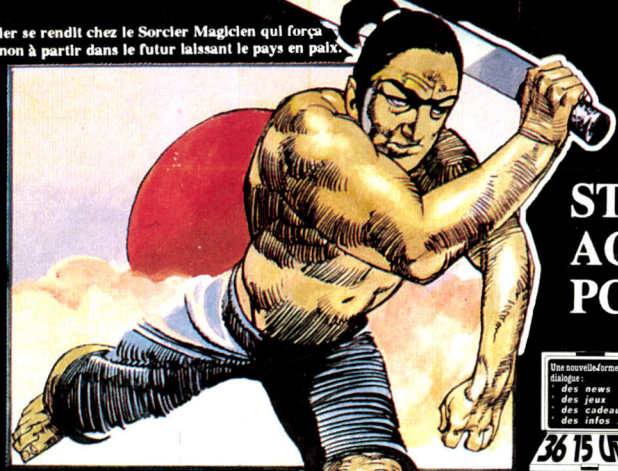
Il tua Lord Akira mais épargna notre jeune Samouraï.



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



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



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

ST
AG
PC

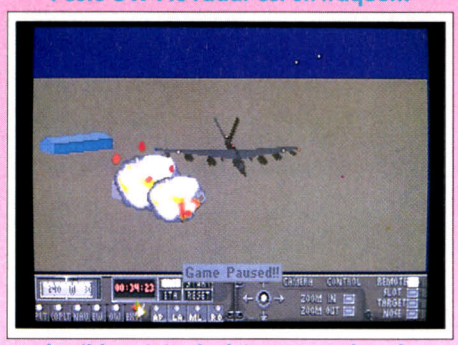
Une nouvelle forme de dialogue :
· des news
· des jeux
· des cadeaux
· des infos ...
36 15 UBI

distribué par
UBI SOFT
8/10 rue de Valmy
93100

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

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

Poste OW : le radar est en traque...



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

Tous les interrupteurs s'enclenchent avec un « clic » sympa, les radars distillent des images très précises, les courbes de fréquences radio oscillent... Bref, tout remue comme il faut ! Côté animation, c'est un peu lent à l'extérieur mais rien de bien grave puisqu'il s'agit avant tout d'un jeu stratégique. J'ai beaucoup apprécié en revanche la rapidité des changements d'écran et le fait que l'on puisse cumuler toutes les manipulations possibles sans freiner le jeu. Vous pourrez par exemple effectuer un virage serré et modifier en même temps l'orientation ou le zoom de la vue extérieure. Les deux manœuvres se marient à merveille sur un *386* de base. Enfin, les programmeurs de *Megafortress* ont su gérer au mieux les cartes son. Les bruitages sont superbes (moteur, alarmes multiples, explosions, largage de missiles ou de bombes...) et les musiques d'intro vraiment réussies.

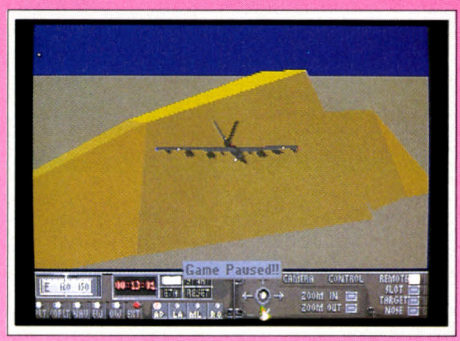
Pour profiter au mieux de *Megafortress*, il faut bien sûr un disque dur mais surtout une souris. Car, pour une fois, le pilote pourra commander l'intégralité de la partie à même l'écran, déclencher tous les instruments par un clic souris, régler de visu les huit leviers de gaz des moteurs... Seul le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

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

Quelques petits défauts mis à part (comment connaître l'altitude en vue extérieure, pas de résumé détaillé des missions, pas de mode « replay »), je vous invite tout particulièrement à essayer *Megafortress*. Il faut du temps devant soi, de l'aspirine sous la main et un dico d'anglais si nécessaire... Mais quel pied, mon capitaine !

Olivier Hautefeuille

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



Votre octo-réacteur au-dessus des montagnes.

Piotr : non

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

Piotr Korolev

TYPE Simulateur de bombardier

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

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

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

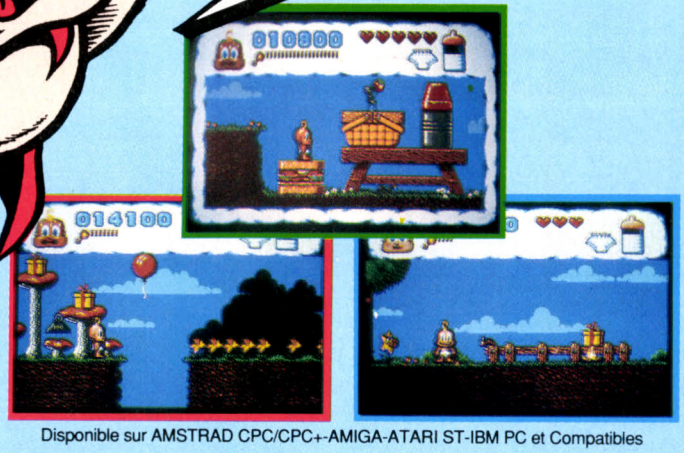
Prix : D

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

BABY JO

le super Héros !

ENFIN SUR VOS ECRANS



ATARI ST

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

in

"GOING HOME"

Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.

LORICIEL

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

UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !

CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil

❑ OUI je commande 1 ou ..... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).

❑ OUI je commande 1 ou .....Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande

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

Celtic Legends

AMIGA

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

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

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

La très bonne impression que j'avais eue de la préversion ne s'est pas démentie : *Celtic Legends* est une réussite. Contrairement à certains wargames, le jeu n'est ni lent, ni lourd à gérer. On peut jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, avec un troisième parti, celui des sauvages. Ces créatures vénèrent la magie comme une déesse et protègent les pentacles, lieux propices aux sortilèges (le niveau de magie de vos magiciens y est augmenté de deux). Les sorts sont d'ailleurs au cœur de la réussite. Boule de feu, maladresse, faiblesse, inexperience, oubli, virulence, contagion, invisibilité, soins, vampirisation, paralysie, dépistage, foudre, ire divine, feu fatal, incantation, transformation et téléportation se partagent les pages de votre grimoire. Chaque charme a un niveau (les plus puissants ne vous seront accessibles qu'avec l'expérience) et un coût en points de magie (un potentiel à gérer avec soin). Attention également à bien utiliser la magie. L'invocation d'une neuvième créature, si votre unité comprend déjà le maximum de huit personnages, attirera immanquablement sur vous la colère des dieux, sous la forme d'éclairs mortels.

Le jeu lui-même va assez vite. L'ergonomie est bien étudiée. Le mode de déplacement des troupes sur la carte stratégique est assez facile à assimiler et bien conçu. Comme dans la plupart des wargames, la nature du terrain (bois, marécages, plaine) influe sur le potentiel de vos armées. En cas de rencontre avec des adversaires, le jeu passe

Eskel affronte des gobelins.

Créez des alliés pour vous aider.

Le cyclope écrase ses opposants.

Nephilim : oui !

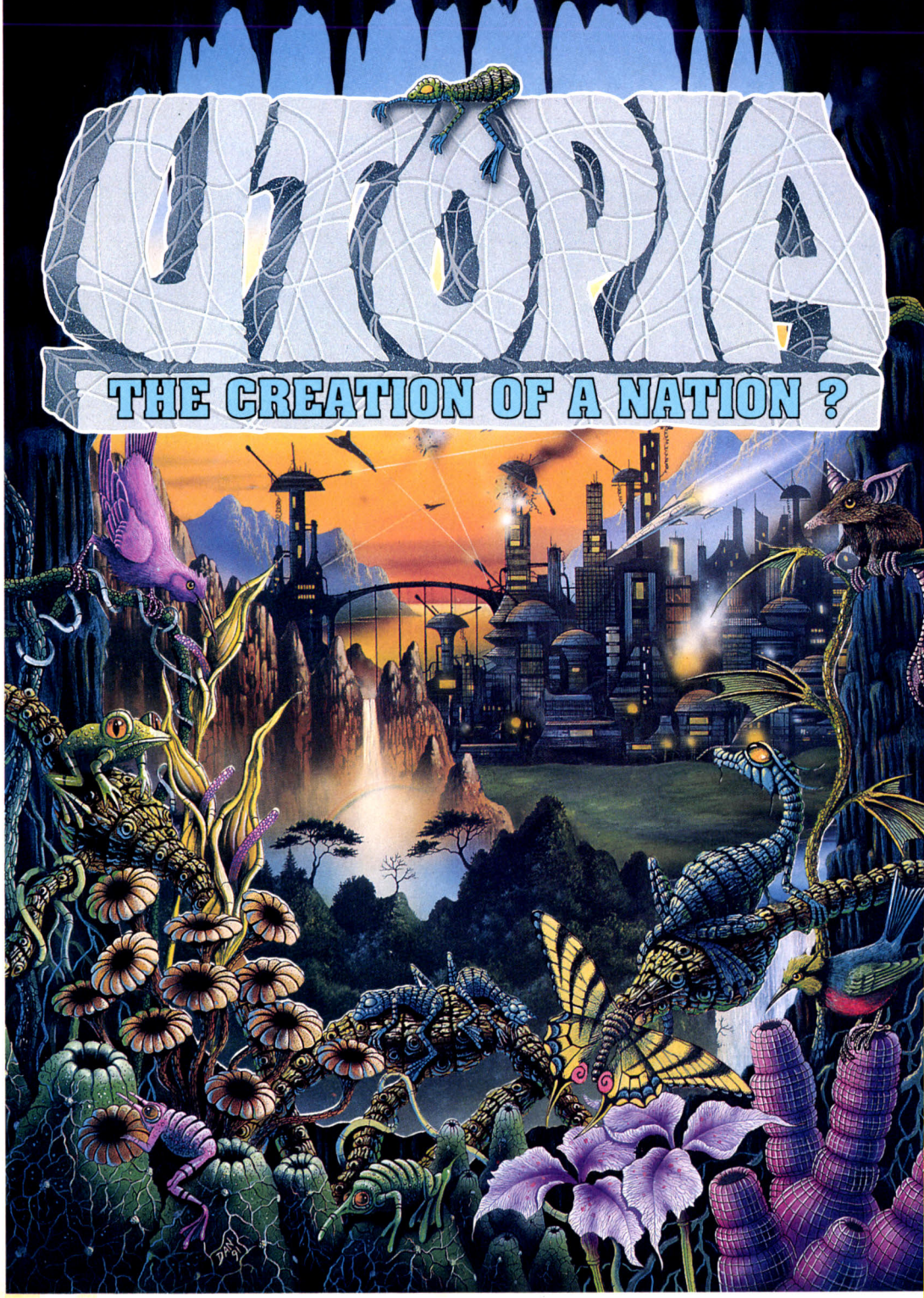
Dogue de Mauve avait été enthousiasmé par la préversion de* Celtic Legends. *Les wargames n'étant pas ma tasse de thé, c'est d'un œil sceptique que je me suis penché sur le jeu... Mais je n'ai pas été déçu ! D'accord, on est assez loin d'un jeu d'arcade mais, si l'on ne passe pas des heures à analyser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

Celtic Legends ***est vraiment un bon jeu et, étant donné le petit nombre de wargames « grand public » disponibles sur micro, il mérite bien son titre de hit.*** ***Nephilim***

Photos dé écran de plusieurs formats.

UTOPIA

THE CREATION OF A NATION ?



Pouvez-vous créer l'Utopia? Une question à laquelle vous allez maintenant pouvoir répondre.
Vous conduisez un groupe de colons sur une planète. Votre but est de créer la société parfaite, où tout le monde a une qualité de vie de 100%.
Vos dépenses vont-elles aller à l'armement ou des usines de chars?
La myriade de décisions à prendre est vôtre, et le fait qu'ail y ait plus de dix races différentes d'extra-terrestres à attendre le moment opportun pour éliminer la colonie ne devrait qu'accélérer le processus de prise de décisions. Un jeu contrôlé par icônes, avec un environnement isométrique en 3-D, Utopia innove dans le domaine des jeux d'ordinateur.

Utopia dans le magazine "Joystick"

MEGASTAR joystick

92%
dans le numéro de Septembre de Joystick.

GREMLIN®

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

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

TYPE _____ Jeu de stratégie

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

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

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

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

en mode tactique. Les combats ne sont pas sans rappeler certains jeux « de rôles ». Chaque unité dispose d'un certain potentiel de déplacement (et de magie, pour ceux qui la pratiquent) et ses caractéristiques décideront de la réussite ou de l'échec de l'attaque.
Sans atteindre la classe de *Battle Chess*, les animations des combats sont bien faites et amusantes. Des bruitages digitalisés réhaussent l'ambiance. A noter également qu'un mode « rapide » est disponible pour accélérer les déplacements et les affrontements. Au niveau purement technique, le jeu est bien réalisé sans plus. En tous cas, c'est largement suffisant pour ce type de logiciel. Les graphismes sont soignés et colorés et les sons tout à fait corrects.
Celtic Legends n'est certes pas exempt de défauts. Certaines commandes, notamment la réorganisation des troupes, ne sont pas des plus pratiques. De plus, même si la difficulté augmente, il n'y a pas de réelle continuité entre les différents niveaux. Cependant, les nombreuses qualités du jeu font rapidement oublier ces quelques manques...
Je n'hésiterai donc pas à le conseiller à tous ceux qui aiment confronter leurs petites cellules grises au processeur 68000 de leur *Amiga*.

Dogue de Mauve

Pierre : oui, mais...

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

Pierre Truchin

Nebulus 2

AMIGA

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

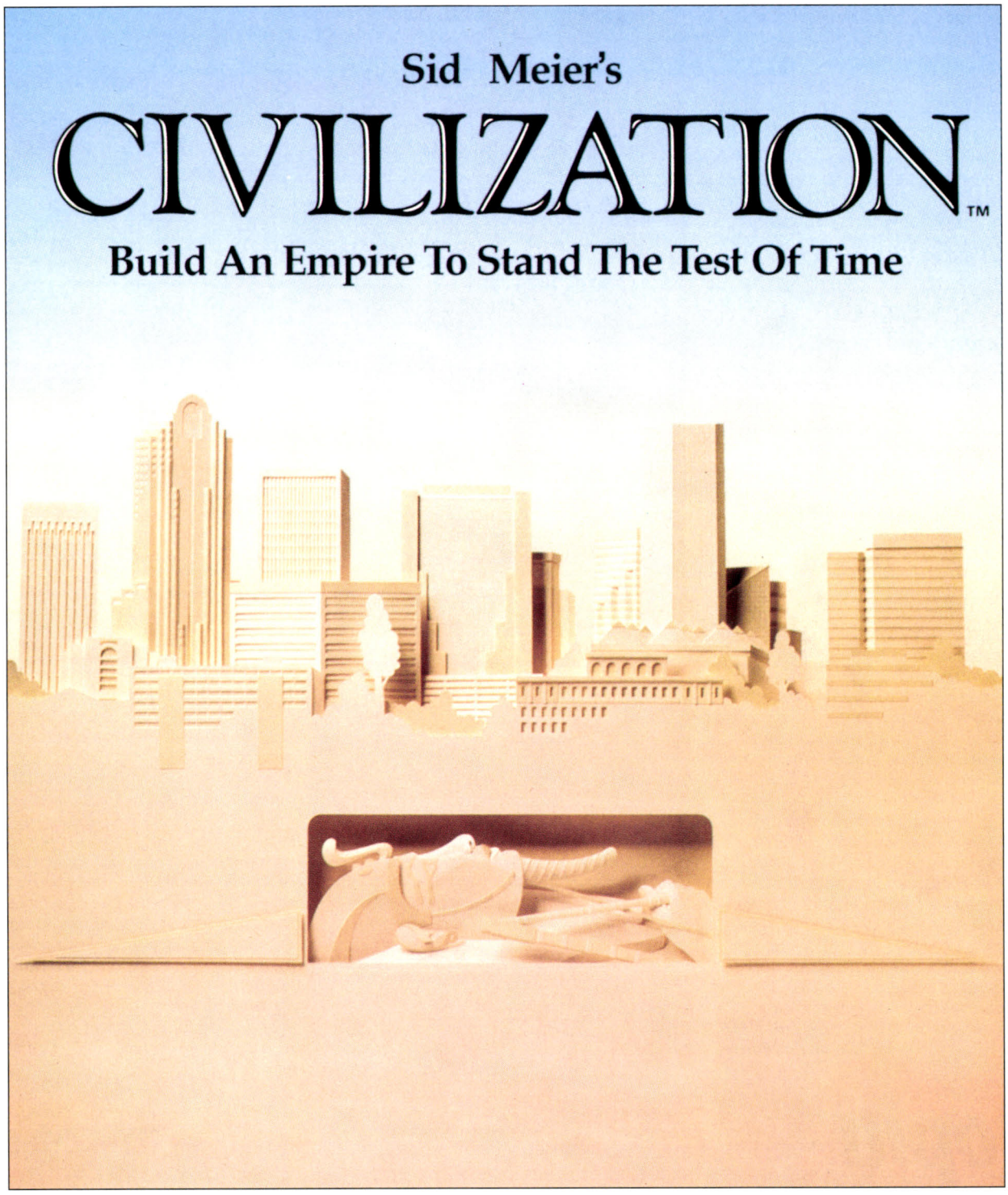
Editeur : 21st Century Entertainment ; conception : John M. Phillips, Infernal Byte Systems, Paul Chamberlain, Barry Simpson ; programmation : Florian Sauer ; graphismes : Tobias Prinz ; bruitages : Barricade Software.

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

Gare au monstre volant qui arrive à droite !

sant au bon moment. Il est capital de ne pas séjourner plus de quelques instants au même niveau, car un curieux animal, volant à l'aide d'une fusée, viendra vous capturer pour vous jeter un peu plus loin.
Vous allez utiliser des ascenseurs ou des tremplins pour changer de niveau, passer sur des plaques qui s'effritent sous votre poids, recourir à des plates-formes mobiles horizontalement ou à des transporteurs qui vous déplacent verticalement d'un lieu à un autre si vous êtes en possession du bonus correspondant et surtout franchir les portes qui ouvrent sur des couloirs débouchant à un autre niveau (mais pas toujours, certains passages revenant en fait à leur point de départ). La diversité des chemins possibles donne tout son sel au jeu et contribue aussi à sa difficulté.
Heureusement, un certain nombre de bonus vont vous aider dans votre entreprise. Ici, pas de tirs multiples mais des bonus « intelligents » à plus d'un titre. Ces bonus se présentent sous forme de cadeaux que vous trouverez plus ou moins abondamment selon les tours. Une fois en possession du cadeau, vous allez pouvoir choisir le bonus qui vous intéresse. Ceux-ci sont très variés. Il peut

Les bombes tueront les monstres des murs.



Sortie Prochaine pour IBM PC & Compatibles.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

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

La réalisation est d'un excellent niveau. Les graphismes sont mignons et les reflets dans l'eau très bien rendus. L'animation est excellente, en particulier lors de la rotation de la tour. La bande sonore combine des bruitages d'ambiance (sifflement du vent par exemple) à quelques bruitages d'action. Le contrôle au joystick est sans défaut et la gestion des bonus (toujours au joystick) devient vite naturelle. Le seul problème vient en fait de la trop grande difficulté.

Le jeu se charge en une fois sur un méga.

Au début, on commence par mourir une bonne dizaine de fois en quelques instants avant de comprendre par où il faut passer. Une fois que l'on a progressé, les morts deviennent plus rares mais il est bien peu probable que vous parveniez à terminer la tour la première fois avant le temps imparti. Le système de sauvegarde par codes n'est actif qu'après avoir terminé la quatrième tour, ce qui est déjà une grosse entreprise. En dépit de cette difficulté à mon sens trop grande, le jeu est vraiment passionnant, car on apprend au fur et à mesure des parties à aller toujours plus loin. Même les impasses apparentes constituent des challenges que l'on a envie de surmonter.

Un excellent jeu, qui comblera les amateurs de casse-tête et d'action, à condition qu'ils soient déjà bons joueurs. Jacques Harbonn

17

TYPE _____ Plates-formes/stratégie

GRAPHISME _____ ★★★★
Les sprites sont bien dessinés et les tours parfaitement « lisibles ».

ANIMATION _____ ★★★★★
Pogo bouge bien et les rotations de la tour sont très réalistes.

BRUITAGES _____ ★★★★
Bien qu'il n'y ait aucun effet extraordinaire, l'ensemble est très convaincant.

Prix : C
Le challenge est passionnant mais sa trop grande difficulté limite sa note.

Doguy : oui, mais...

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

Yannick : oui mais...

Oui, **Nebulus 2** *est un jeu varié, aux vastes possibilités et à la réalisation sans tâche. Mais à quoi ça sert de faire un tel jeu quand on ne peut pas y jouer plus de quelques secondes lors de la prise en main ? C'est vrai, je ne suis pas un spécialiste des salles d'arcade, capable de se faufiler entre cent aliens tirant en tous sens sans se faire toucher. Mais je ne suis pas un débutant pour autant et il m'est vraiment très désagréable de patiner ainsi au démarrage. Si certains trouveront là un challenge à leur mesure, d'autres risquent au contraire de se lasser de cette trop grande difficulté. Un bon conseil : essayez-le avant de l'acheter.* *Yannick Dupré*

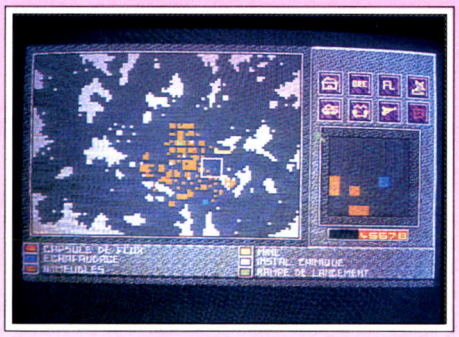
Utopia

AMIGA

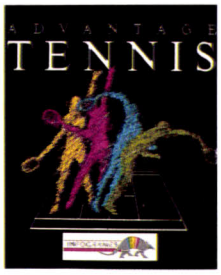
Si vous aimez les simulations de monde, *Utopia* va vous ravir. Mélange de gestion de ville, avec ses différents problèmes économiques et humains, il vous confronte aussi à un état de guerre latente contre des aliens plus ou moins puissants et agressifs. Un grand hit.

Editeur : Gremlin. Programme : Graeme Ing. ; graphisme : Berni ; bande son : Imagitec.

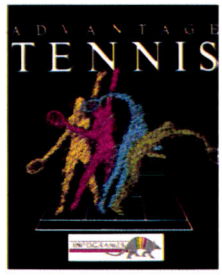
Nous avions déjà présenté ce jeu en avant-première dans *Tilt* 93. La version définitive, loin de nous décevoir, nous a au contraire enchanté. Il s'agit d'une simulation de monde reprenant les principes de *Sim City,* mais y incluant aussi un aspect guerrier à la manière de *Populous.* Vous allez présider à la destinée d'une colonie faiblement peuplée au départ, basée sur une planète aride et aux conditions de vie impossibles sans soutien technologique. Le but principal est de parvenir à une qualité de vie d'au moins 80 % et si possible de la porter à 90 %. Mais différentes races d'aliens ont aussi leur base sur cette planète et leurs visées expansionnistes risquent de conduire à une attaque de votre colonie et à sa destruction. Au début, la colonie ne comprend que les quelques bâtiments indispensables et un faible nombre de colons. Il va falloir améliorer l'un et l'autre rapidement pour disposer d'une colonie plus puissante. Les bâtiments proposés sont d'une grande diversité (beaucoup plus que dans *Sim City*) et chacun à son importance. Votre rythme de construction va dépendre à la fois du nombre de colons disponibles et de l'importance de la construction. Pour accélérer les choses, il va falloir construire un hôpital pour augmenter le taux de la natalité. Il sera aussi d'une grande utilité



La carte générale de votre ville.



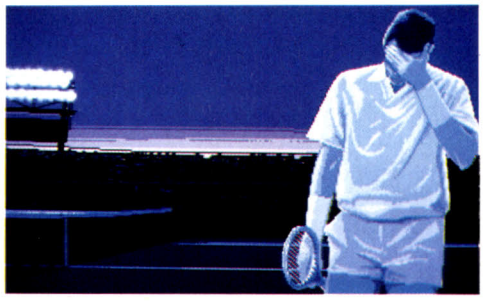
ADVANTAGE TENNIS

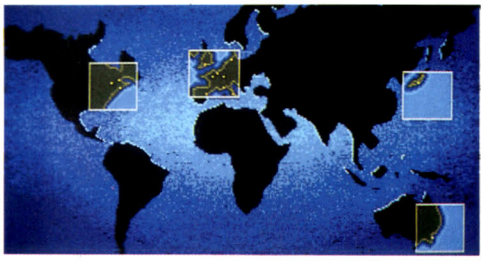


Lundi 3 novembre 1991 LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS. ★ 1ère ANNEE N° 000001

TOUJOURS GAGNANT !

Encore une victoire écrasante d'ADVANTAGE TENNIS sur ses adversaires. Sa supériorité technique incontestable a été démontrée sur tous les terrains lors de la précédente saison. Comme nous, le Tennis Mondial se demande s'il y aura cette année un joueur suffisamment entraîné pour réussir l'exploit de ravir son titre à ADVANTAGE TENNIS et devenir Numéro 1.



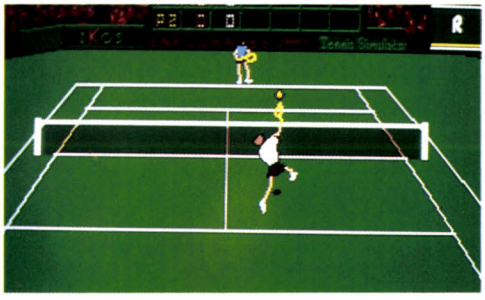


PROFIL D'UN CHAMPION

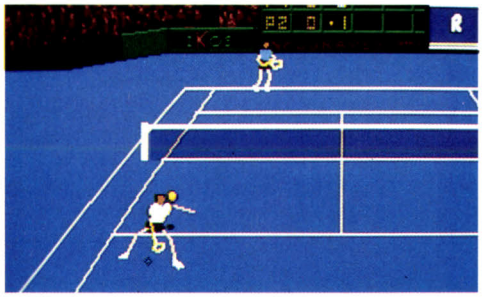
- 1 à 2 joueurs simultanés.
- Des coups nombreux et spectaculaires: plongeon, smash de revers...
- Visualisation au ralenti du dernier échange.
- 3 types de jeu: entraînement, saison ou exhibition.
- Comptabilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par l'ordinateur.
- Différents angles de vue du joueur.

GAGNEZ VOTRE PIN'S N° 1 MONDIAL

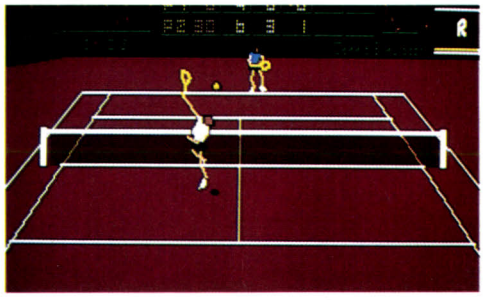
Bravo! Vous n'avez pas renoncé, vos qualités techniques et votre mental de battant vous ont hissé au rang de N°1 mondial. Tout gagnant mérite sa médaille. Si vous êtes parmi les 200 premiers à nous envoyer la photo d'écran représentant la première page de votre "Press-book" sur laquelle nous pourrons constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.



Magnifique smash haut en extension sur le gazon de Wimbledon.



Superbe coup entre les jambes sur la surface synthétique de Tokyo.



Splendide smash de revers au filet sur la terre battue de Roland Garros.

SKI TENNIS FOOTWEAR GOLF
HEAD

INFOGRAMES

PC & COMPATIBLES
ATARI ST & STE - AMIGA

INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - Tél.: 78 03 18 46

en cas d'épidémie. Pour aller plus loin, vous aurez besoin de minerais et de fuel. Il faut s'informer sur la carte des gisements respectifs (qui n'apparaissent pas immédiatement mais en cours de jeu) et construire mines et usines chimiques à proximité, sans oublier les unités de stockage correspondant. Parallèlement à cet aspect gestion de ville, il faut prendre les mesures nécessaires pour prévenir et contrer les attaques ennemies. Comme dans toute guerre latente, le service de renseignement est capital. Aussi n'hésitez pas à investir de fortes sommes dans l'espionnage pour qu'il s'effectue à haut niveau. Vous recevrez alors rapidement des informations sur la colonie alien, sur son niveau technologique et ses intentions (vous serez ainsi prévenu si une attaque se prépare). Comme moyens de défense, vous disposez de tourelles de tirs laser et de missiles. Mais il faudra aussi vous assurer de la couverture du territoire par des radars bien placés. Pour aller encore plus loin, vous aurez besoin de chars et d'avions.

Ceux-ci sont plus lents à construire (surtout les avions les plus puissants), mais ils permettront en revanche de ne pas vous cantonner à la défense et au contraire d'attaquer, une fois que vos espions auront localisé la ville alien. Un bon système consiste d'ailleurs à harceler en permanence les aliens pour les obliger à reconstruire et gêner leur progression technologique. Gardez cependant quelques chars et vaisseaux de réserve en cas d'attaque surprise. Dans cette optique de guerre, il est important aussi de prévoir un autre centre de commande, au cas où le premier serait détruit. Parallèlement à ces deux aspects, gestion de ville et guerre, il faut améliorer le niveau technologique général et offensif en investissant en argent, bâtiment et hommes dans des centres de recherches civils et militaires. Les découvertes qui y seront faites sont importantes : mines de protection, chars plus puissants, panneaux solaires plus efficaces, système de production d'oxygène à partir de la mousse de la planète, réduction de la pollution, transporteur de matière, radar grande portée, système de détection et de destruction des météorites, et bien d'autres encore. Bien évidemment, au fur et à mesure du développement de la colonie, il faudra gérer plus finement les ressources financières et humaines et corriger rapidement les problèmes. La réalisation est excellente avec une vue 3D isométrique très claire, des bâtiments bien dessinés, quelques animations complémentaires et une bande son combinant une musique agréable (que l'on peut choisir) à quelques bruitages d'action qui servent directement le jeu (ils informent de certains événements comme l'attaque ennemie ou la fin de construction d'un vaisseau).

Si vous n'aurez pas trop de mal à vous défendre contre les aliens (et encore, car à haut niveau cela devient beaucoup plus difficile !), en revanche l'obtention d'une haute qualité de vie est un pari vraiment très dur à gagner. Ce jeu plaira sans réserve à tous les amateurs de gestion de monde, d'autant que la notice (en français) est bien réalisée et le jeu francisé lui aussi.

Jacques Harbonn

Yannick : oui !

*Pour une fois, je serai totalement de l'avis de Jacques. Une fois que l'on a mis son doigt dans l'engrenage d'*Utopia, *il est vraiment très difficile de le quitter et les nuits blanches sont à la clé (il est heureux qu'un système de sauvegarde ait été prévu !). Il faut cependant compter une bonne heure pour digérer les règles avant de commencer, mais cela en vaut la peine car le jeu est passionnant.* *Yannick Dupré*

Un secteur très industrialisé de la ville.

En réunion avec vos six conseillers.

Doguy : oui !

Utopia *est le type même du jeu dont il est quasiment impossible de s'extraire une fois que l'on a commencé une partie. Vous qui êtes récemment rentré en classe, soyez prévenus : avec* **Utopia**, *vos notes risquent de chuter dangereusement ! En lisant que le jeu de Gremlin relègue* **Sim City** *au placard, certains d'entre vous vont surement sursauter. Et pourtant, l'enthousiasme de Jacques est justifié :* **Utopia** *est non seulement immense et passionnant mais il est également beaucoup plus beau que* **Sim City** *et la réalisation est de très bonne qualité. Le seul reproche que je lui ferais concerne le maniement des disquettes qu'il faut sans cesse intervertir si vous n'avez qu'un drive. Fastidieux ! Si vous avez aimé* **Populous, Sim City, Millenium 2.2** *ou* **Deuteros,** *vous allez adorer* **Utopia.**

Dogue de Mauve

TYPE _____ gestion de monde

GRAPHISME ___ ★ ★ ★ ★ ★
La 3D isométrique est très lisible et les bâtiments variés et fort bien dessinés.

ANIMATION _____ ★ ★ ★ ★
Le scrolling multidirectionnel est impeccable et les animations complémentaires mettent l'ambiance.

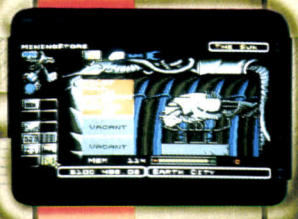
BRUITAGES _____ ★ ★ ★ ★
Les musiques proposées sont de bonne facture et les bruitages directement utiles.

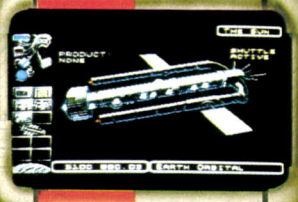
Prix : C

Utopia, par sa richesse et la qualité de sa réalisation relègue *Sim City* au placard, ce qui n'est pas rien !

DEUTEROS

Ecrans Amiga





DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE...

Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace... Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe t'-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!

Disponible sur Amiga & Atari ST en Août

ACTIVISION

Copyright © 1991 IAN BIRD

Lotus II

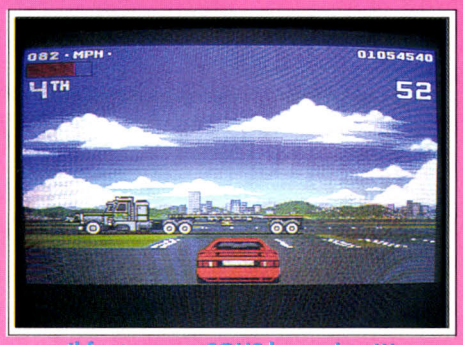
AMIGA

Course de voiture sur route, *Lotus II* est bien réalisé et plaira aux amateurs d'action. Toutefois, on n'a vraiment pas l'impression d'être au volant d'une voiture, les règles les plus élémentaires de conduite étant transgressées.

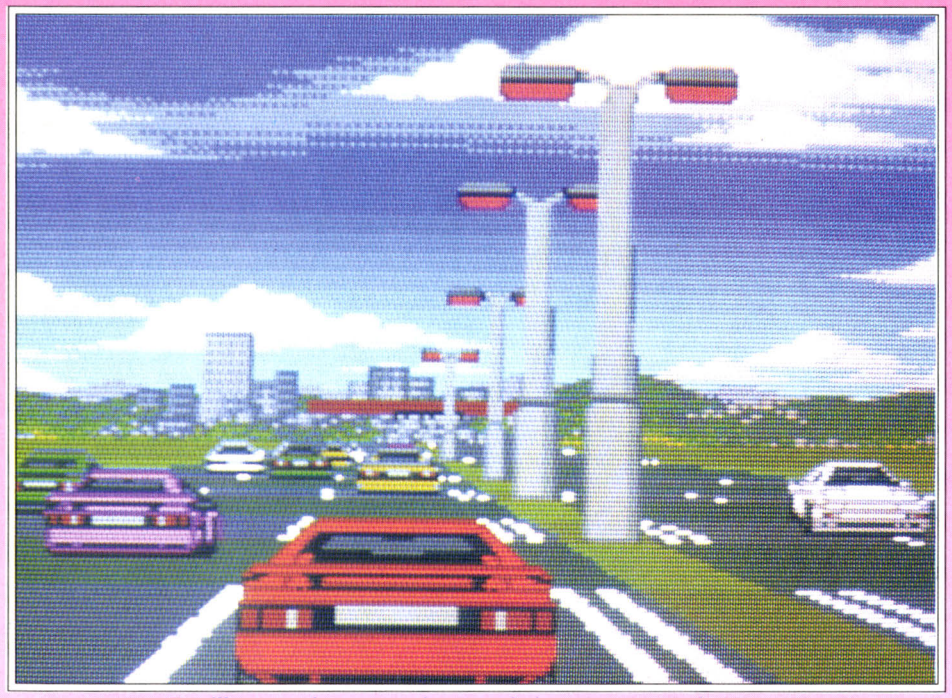
Editeur : Gremlin

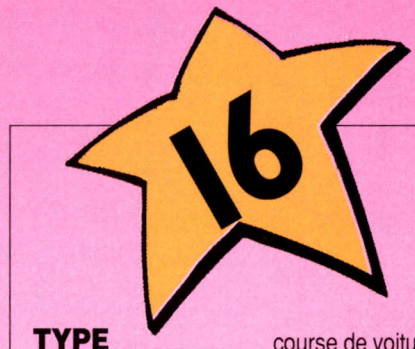
Devant la sortie rapprochée de deux grandes courses de voiture, *Lotus II* de Gremlin sur *Amiga* et *Vroom* de Lankhor sur *ST* (testé dans *Tilt* 94), nous avons voulu nous livrer à un petit comparatif entre ces deux hits. En ce qui concerne les possibilités de paramétrages, les deux programmes sont presque à égalité : jeu seul ou avec des amis (avec un petit avantage pour *Lotus II* qui permet quatre joueurs et autorise de jouer à deux sur le même ordinateur, contrairement à *Vroom* qui impose une liaison entre deux ST pour deux joueurs maximum) et boîte automatique ou manuelle. Si *Vroom* vous met au volant d'un bolide de formule 1, *Lotus II* vous propose une Lotus, ce qui n'est déjà pas si mal ! Face aux différents circuits de *Vroom, Lotus* offre pour sa part des conduites sur route dans différents paysages ou conditions atmosphériques : forêt, désert, ville, marais, neige, brouillard, orage et nuit. Toutefois, vous n'aurez accès à ces différentes courses que si vous parvenez à terminer la précédente. Un système de code permet heureusement d'éviter les courses déjà faites, sans avoir besoin de tout recommencer au début. Un petit tuyau pour nos chers Tiltmen : ces codes sont simplement les traductions anglaises des conditions citées. Contrairement à *Vroom* où le but est de dépasser un certain nombre de concurrents, *Lotus II* reprend le système de course contre la montre déjà utilisé dans le premier volet. Chaque étape doit être absolument terminée avant le temps imparti (sinon, c'est la fin du jeu), les secondes restantes étant utilisées pour majorer le temps suivant. En ce qui concerne le réalisme de la course, *Vroom* l'emporte de dix longueurs. Même en mode arcade, on a vraiment l'impression de conduire une voiture, avec tous les problèmes de dérapage, de tenue de route et de surchauffe du moteur que cela comporte. Dans *Lotus II*, votre voiture dispose d'une tenue de route idéale (et bien peu réaliste). Les dérapages sont rarissimes, quelles que soient votre vitesse ou les conditions atmosphériques (qui, soit dit en passant, ne se manifestent que par des effets visuels et non par un changement quelconque de conduite). Les chocs avec les autres véhicules et obstacles de la route ou du bas-côté ne se soldent que par un ralentissement du véhicule, sans aucun autre dégât. Autant *Vroom* est proche de la réalité, autant *Lotus II* doit être pris comme un jeu d'arcade pur. La réalisation de ces deux programmes est excellente, avec une fois encore une tête d'avance pour *Vroom*. Les graphismes sont plus travaillés, les animations plus fluides avec un meilleur rendu de la vitesse et surtout les bruitages d'action sont d'une richesse bien supérieure. N'allez pas imaginer pour autant que *Lotus II* est mauvais. Les décors des différentes courses sont variés (certains effets visuels comme la neige, le brouillard et surtout l'orage sont superbes), l'animation très rapide et les régimes du moteur bien rendus, avec quelques morceaux musicaux et des digitalisations vocales de présentation. Dans la ville, vous pourrez circuler à contresens pour doubler et il vous faudra surtout négocier les longs semi-remorques qui vous coupent la route presque à chaque carrefour en passant tout simplement sous le plateau ! En conclusion, *Lotus II* est un bon jeu d'action qui satisfera sans problème les amateurs d'arcade. Mais si vous voulez ressentir les frissons de la conduite, tournez-vous plutôt vers *Vroom*.

Jacques Harbonn



Il faut passer SOUS le camion !!!


En ville, attention aux voitures qui viennent en sens inverse.



TYPE _____ course de voiture

GRAPHISME ___ ★ ★ ★ ★ ★
Les décors sont très variés, avec quelques effets spéciaux superbes.

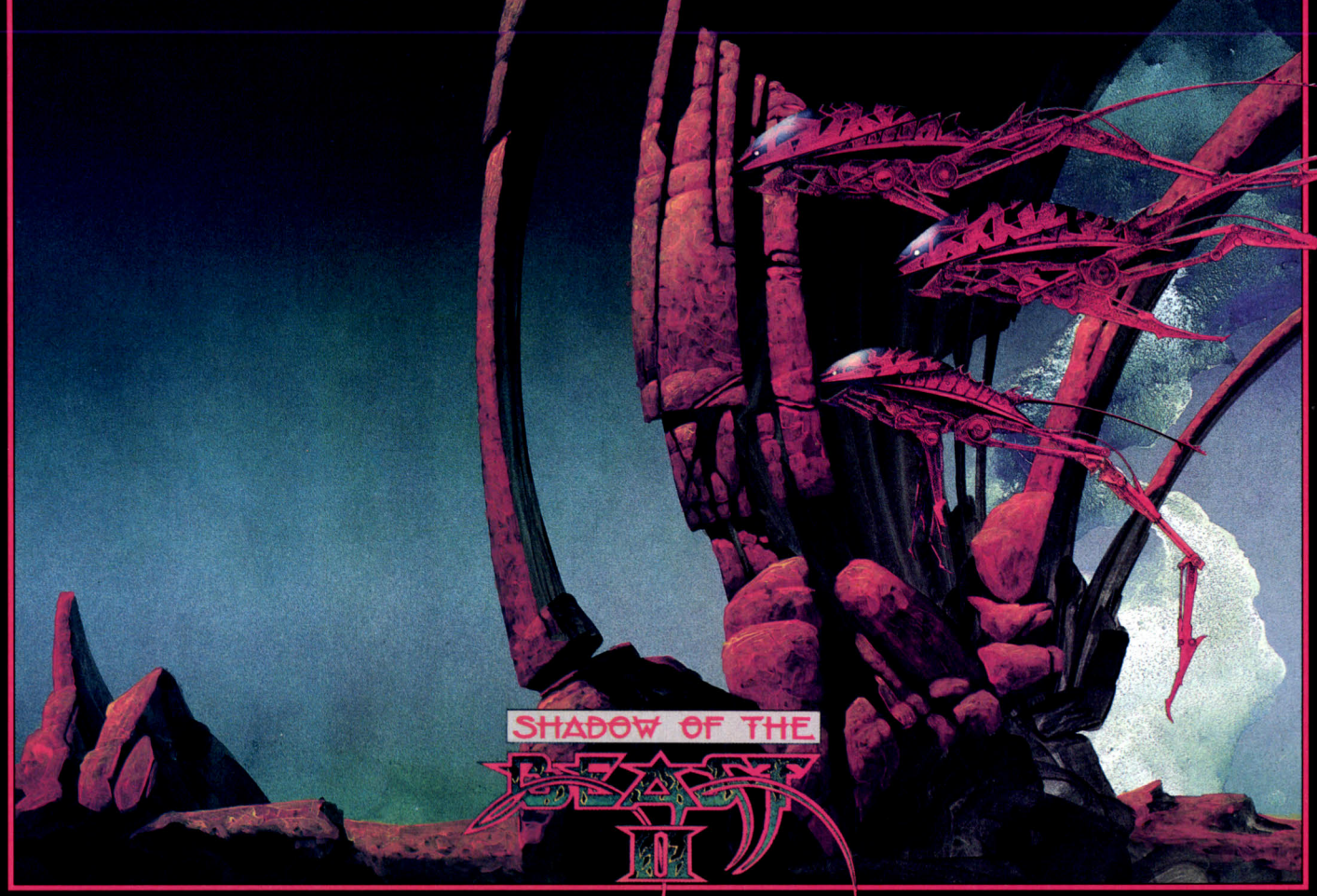
ANIMATION ___ ★ ★ ★ ★ ★
Ça bouge vite et sans le moindre à-coup.

BRUITAGES _____ ★ ★ ★ ★
Les régimes du moteur sont bien rendus et quelques digitalisations vocales présentent le jeu.

Prix : C

Lotus II est un excellent jeu qui souffre cependant de la comparaison avec Vroom.

Méfiez-vous des flaques d'eau glissantes.



ST Sont Prête Maintenant

SHADOW OF THE BEAST II

La suite du grand succès primé de l'année 1989, le lauréat des concours internationaux pour la version Amiga, **Beast II** saute maintenant sur votre ST.

Aussi facile et agréable à jouer que le premier **Beast,** et aussi brillant du point de vue technique – Mais avec en plus des énigmes subtiles, une intrigue ingénieuse et un jeu des caractères, nous sommes certains que **Beast II** vous captivera et vous impressionnera . . . mais nous ne sommes pas les seuls d'être de cet avis:

EMAP – 1991 Joystick d'Or – Primé pour les Meilleurs Graphismes 16 bit.

Generation 4 – Primé dans la compétition internationale pour le Meilleur Bruitage et la Meilleure Présentation.

Ordinateur de Loisir Européen – Primé dans la compétition 1991 pour les Meilleurs Graphismes et le Meilleur Bruitage.

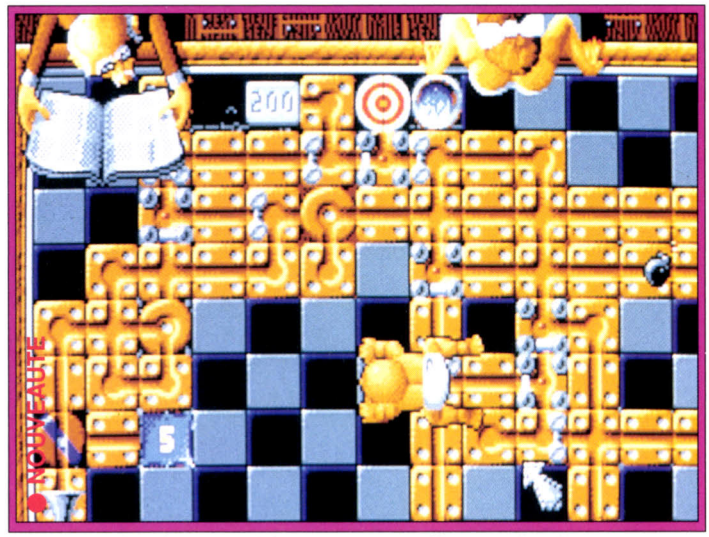
PSYGNOSIS, Liverpool L3 3AB, United Kingdom. Telephone 051-709 5755

Beaucoup des nouveautés de ce mois n'ont pas dépassé la barre des 12/20. On ne peut plus aujourd'hui excuser ce manque de qualité et voir proliférer dans les vitrines de nos revendeurs tous ces petits programmes sans envergure, ses flops en puissance qui veulent prendre d'assaut nos ludothèques... Les programmeurs connaissent très bien vos machines préférées et s'ils n'en exploitent pas les capacités, s'ils ne prennent pas le temps de développer des scénarios novateurs, ce n'est pas une raison pour tomber dans le piège. **Tilt** ***a, une fois encore, décidé de durcir ses critiques. Alors, un conseil : épluchez attentivement cette rubrique avant d'aller faire votre marché.***

Olivier Hautefeuille

14 Boston Bomb Club

PC



Un circuit composé de pièces mobiles ou transformables qu'il vous faudra positionner de telle sorte que les bombes disparaissent dans les cibles où elles ne causeront aucun dommage.

Le *Boston Bomb Club* est l'un des jeux les plus originaux qu'il nous ait été donné de voir. Ses membres, tous de respectables notables, y pratiquent un jeu pour le moins dangereux. Sur des circuits compliqués, ils font circuler des bombes allumées !

Le but du jeu est de faire parvenir le maximum de ces bombes jusqu'à une cible, où elles sont éteintes. Les mèches des bombes se consument lentement (c'est réglable), mais toute chute dans le vide ou toute rencontre entre deux bombes provoquent l'explosion. Le circuit est constitué de pièces diverses, fixes, amovibles, transformables, orientables... ainsi que de quelques endroits spéciaux (WC, tremplins...). En cliquant à la souris, vous agissez sur les différentes pièces et vous tentez d'envoyer les bombes dans la bonne direction. Ce n'est certes pas facile, d'autant que certains membres du club ne se gènent pas pour lire au-dessus du terrain. Les graphismes sont simples mais agréables, le contrôle parfait et le jeu très réussi. Un détail regrettable : il est impossible d'installer ce jeu sur le disque dur.

Jean-Loup Jovanovic

Editeur	*SILMARILS*
Type	*action/réflexion*
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★
Prix	*C*

12 Demon Wars

AMIGA

***Demon Wars* est un jeu de réflexion original qui met en présence de nombreuses créatures liées à l'heroic fantasy.**

Vous pourrez affronter l'ordinateur ou un ami avec deux ordinateurs reliés par modem. Vos magiciens, sorcières, dragons, « green-slim » et bien d'autres vont affronter ceux d'en face. Lorsque deux créatures se rencontrent, le vainqueur est le plus puissant, les destructions réciproques étant possibles lorsque les combattants sont de même force. Le but du jeu est de croquer une pièce particulière. La principale difficulté vient du fait que les pièces adverses ne vous sont pas connues et apparaissent toutes identiques. Dans ces conditions, il faut estimer la puissance de la pièce selon le résultat des combats, la stratégie de l'adversaire ou lorsqu'elle se dé-

Tous les ennemis ont la même apparence.

couvre un instant (ce qui n'arrive que dans des circonstances particulières). La réalisation est agréable, avec des pièces correctement dessinées et surtout une ambiance sonore assez riche. Le jeu est amusant pour quelques parties, mais il ne peut cependant se mesurer aux grands classiques.

Jacques Harbonn

Editeur	*ELECTRIC TOUCH*
Type	*réflexion*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

12 F1 GP Circuits

AMIGA

Cette course de voiture vous convie à prendre le volant de l'une des quatre voitures proposées : Ferrari, McLaren, Williams ou Leyhouse.

Avant la course proprement dite, vous effectuerez un tour de qualification qui a son importance puisqu'il détermine votre place au départ. Il vaut mieux arriver dans les premiers car les concurrents que vous allez

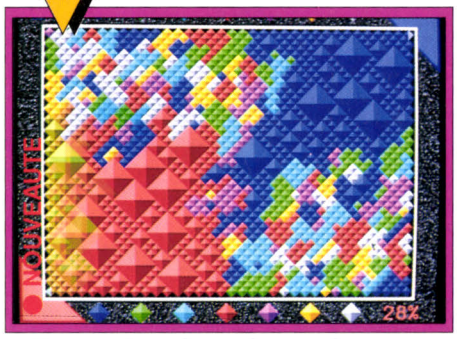
L'animation est rapide et fluide. Le circuit lui-même n'est pas trop difficile mais les concurrents vont largement compliquer le challenge par leur conduite irresponsable et franchement agressive.

devoir doubler sur le circuit font preuve d'un manque de fair-play assez consternant. Ils zigzaguent en permanence devant vous pour vous fermer la porte et ce n'est qu'en roulant quasiment sur le bas-côté que vous pourrez passer. Il faut pourtant les éviter pour ne pas endommager votre véhicule. Vous pourrez heureusement réparer à votre stand, mais vous perdrez alors un temps précieux. Pour accéder à la course suivante, il faut arriver dans les dix premiers, ce qui n'est pas si facile. La réalisation est inégale. La piste, vue du dessus, ne vous plonge pas dans les mêmes affres qu'une vue 3D plus réaliste. De plus, la boîte de vitesses est limitée à deux rapports, ce qui est trop juste, et les dérapages sont inexistants. En revanche, il faut gérer intelligemment ses dégâts et son carburant pour éviter de tomber en panne inopinément et les bruitages sont correctement rendus. *F1 GP Circuits* est agréable pour quelques parties, mais on est loin de l'ivresse d'*Indianapolis 500* et l'option « deux joueurs » manque cruellement.

Jacques Harbonn

Editeur _____ *IDEASOFT*
Type _____ *course de voiture*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ *C*

8 7 Colors



Pour avoir quelques chances de gagner contre l'ordinateur, il faut se montrer agressif dès les premiers coups et jouer vite.

PC EGA VGA CARTE SON

***7 Colors* est un jeu de réflexion très bien mis en scène sur *PC*. L'intérêt à long terme n'est malheureusement, pas de la partie...**

Ce programme est comparable à *Ball Game* d'Electronic Zoo (dont nous vous avions parlé en RS de *Tilt* 93 page 84). Sur un grand damier composé de multiples losanges de couleurs différentes, vous allez choisir à chaque tour de jeu l'une des couleurs qui jouxte votre position.

Aussitôt, tous les losanges qui étaient déjà sous votre contrôle prennent la teinte sélectionnée et grossissent ainsi le nombre de cases sous votre contrôle.

Il faudra envahir plus de 50 % du terrain pour vaincre l'adversaire. Si les graphismes EGA et VGA sont de grande qualité et que le programme distille du Jean-Sébastien Bach par le biais des cartes compatibles AdLib, l'intérêt de cette partie est moindre que celui de *Ball Game*. Pas de véritable réflexion, il faut juste choisir la couleur qui concerne le plus de losanges proches de vous à chaque tour de jeu.

Ball Game offrait moins de cases, mais son jeu était du même coup plus porté sur la logique que sur la chance.

Ce dernier titre profitait en outre de petites animations (personnages sur le terrains, téléportation, etc.) que l'on ne retrouve pas ici.

En conclusion, un jeu très joliment réalisé mais pas convaincant à long terme.

Olivier Hautefeuille

Editeur _____ *INFOGRAMES*
Type _____ *réflexion stratégie*
Graphismes _____ ★★★★★
Animations _____ –
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ *B*

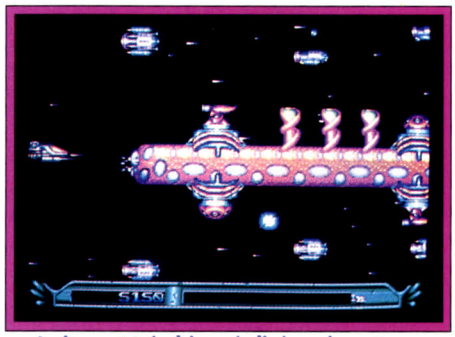
12 Armalyte

AMIGA

Armalyte offre des passages variés mais souvent un seul est vraiment jouable, tout en restant encore très difficile, sans compter que les ennemis chercheront à vous bloquer.

Armalyte est un nouveau shoot-them-up en scrolling horizontal, à la manière de *R-Type*. Aux commandes de votre vaisseau, vous allez combattre les éternelles hordes d'aliens.

Il en surgit rapidement de partout et, très vite, il devient difficile de survivre dans ces conditions. Heureusement, vous pourrez vous aider des quelques bonus pour améliorer votre puissance de tir ou votre rapidité



Le jeu est très bien réalisé mais sa trop grande difficulté le réserve aux meilleurs : les autres se décourageront rapidement.

de déplacement. Tout au long du chemin, vous serez amené à faire des choix quant au passage à emprunter. Il vaut mieux ne pas se tromper car le « bon » chemin est déjà très ardu et les autres quasi impossibles à passer. La réalisation n'a pas été bâclée, avec des graphismes colorés et précis, une animation très rapide et une bonne musique complétée de bruitages d'action convaincants. Le principal problème concerne en fait la difficulté du jeu pas du tout progressive. Dès les premières secondes, on est soumis à la pire des tensions et il vous faudra plusieurs parties pour survivre ne serait-ce que quelques minutes. Si les briseurs de joystick trouveront là un challenge à leur mesure, les autres risquent fort en revanche de se laisser décourager après quelques parties.

Jacques Harbonn

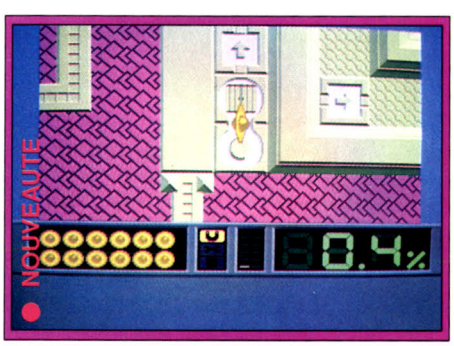
Editeur	*THALAMUS*
Type	*shoot-them-up*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

16 Abyss

AMIGA

Vous allez contrôler un ballon sauteur qui doit pousser une pastille jusqu'à son réceptacle. Apparemment, rien de bien difficile, et pourtant...

Tout d'abord, il faut découvrir le lieu de stockage des pastilles. Ensuite, le chemin est loin d'être aisé. En effet, vous devez vous placer derrière la pastille pour la propulser. Or, vous vous déplacez sur des passerelles de faible largeur surplombant le vide. Le moindre faux pas et c'est la chute mortelle assurée. De plus, la pastille ne peut glisser, elle, que sur le plat. Pour franchir certains rebords, il faudra transformer pour un temps votre ballon en aimant pour l'attirer à vous. Cette aimantation n'est active qu'une seule fois et vous devrez donc faire quelques allers-retours au lieu d'activation (différent bien entendu !) pour franchir certains passages. Ailleurs, des interrupteurs à bascule vont commander l'ouverture ou la fermeture de certaines trappes. A vous de trouver la bonne séquence pour faire votre chemin. Ajoutez à cela que quelques monstres viennent vous embêter. Il faut leur tomber sur la tête ou les attirer dans le vide sans y tomber vous-même. Au fur et à mesure des niveaux, on découvre encore des plaques mobiles, d'autres qui s'effritent un peu plus à chaque saut, des entonnoirs qui vous conduisent inéluctablement à une bouche souriante qui s'ouvre au dernier moment pour vous croquer, et bien d'autres choses encore. La réalisation est excellente, avec un bon rendu de la profondeur grâce au scrolling différentiel, une animation très fluide (un peu lente toutefois, mais la jouabilité s'en trouve améliorée) et une musique entêtante. Les puzzles sont originaux et souvent bien difficiles. Un programme que les amateurs de casse-tête adoreront.



Le principe est simple mais le jeu prenant.

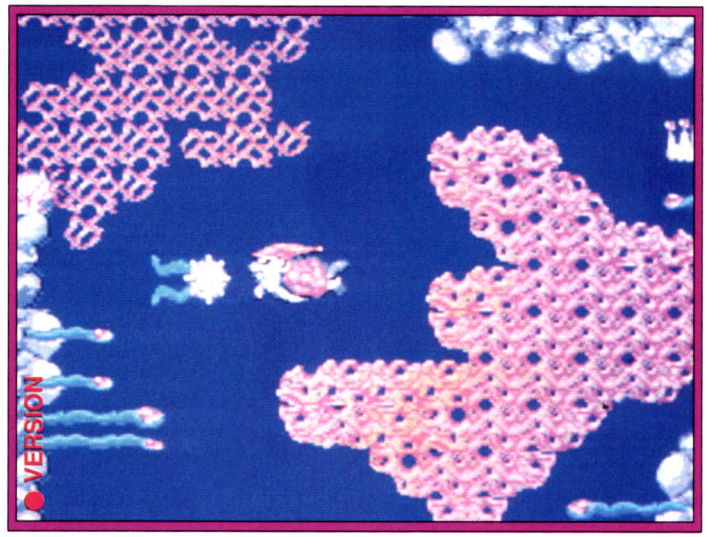
Jacques Harbonn

Editeur	*FREE SPIRIT*
Type	*action/stratégie*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

15 Enchanted Land

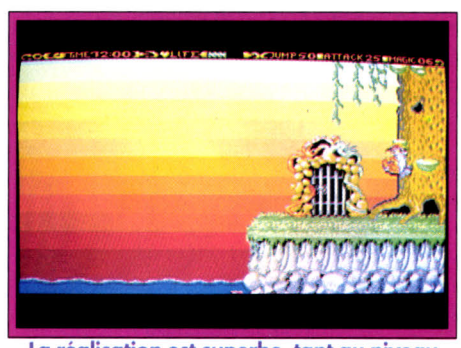
AMIGA

Lorsque la voie terrestre est bouchée, c'est l'occasion de nager un peu dans des eaux inconnues. Méfiez-vous des créatures qui traversent brusquement et des tentacules qui chercheront à vous retenir au passage.



Nous nous avions présenté dans le *Tilt* 90 la version *Atari ST* de cet excellent jeu d'action combinant beat-them-all et plates-formes, le tout mêlé d'un zeste de stratégie pour la gestion des armes.

Ajoutez à cela une maniabilité exemplaire, que ce soit pour la variété des possibilités de déplacements ou pour la gestion du joystick et une grande richesse de bonus cachés à la manière de *Mario*. La version *Amiga* est tout aussi réussie, tant au niveau des graphismes superbes, faisant un large usage des dégradés, que pour l'animation fluide du héros complétée d'un bon scrolling différentiel. La bande sonore combine des musiques de qualité et collant bien à l'action à des bruitages d'action variés (mais un peu effacés cependant par rapport à la musique). *Enchanted Land* est un bon programme... qui vous enchantera !



La réalisation est superbe, tant au niveau des graphismes que de l'animation. Le jeu est prenant mais difficile.

Jacques Harbonn

Editeur	*THALION*
Type	*beat-them-all/plates-formes*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS

3615 UBI

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

COWABUNGA !
Salut ! c'est RAPHAEL. Fais la collec' des PIN'S TORTUES NINJA. Quand tu verras ce sticker sur une boite du jeu micro TORTUES 2, mon PIN'S sera à l'intérieur !

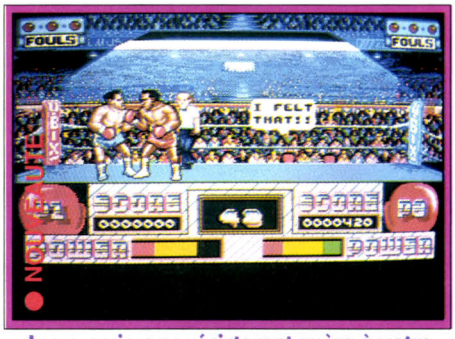
THE COIN-OP!

COWABUNGA !!!
NOS QUATRE HEROS SONT DE RETOUR !

Venez combattre le méchant Shredder et son équipe pour sauver April et Splinter. Contrôlez votre tortue préférée dans cette superbe conversion du jeu d'arcade KONAMI

IMAGE WORKS™ KONAMI®

16 Pro Boxing Simulator



Les premiers ne résisteront guère à votre uppercut, mais méfiez-vous des suivants.

AMIGA

Ce logiciel vous propose une série de combats de boxe contre des adversaires de plus en plus puissants, simulés par le programme ou par un partenaire.

Outre les coups habituels (garde, direct, uppercut, etc.), les parades et les déplacements, vous disposez de coups interdits (coup bas, coup de pied) sanctionnés par l'arbitre mais bien utiles pour vous dégager d'un mauvais pas. Les index colorés au bas de l'écran symbolisent l'énergie de chaque combattant. Ils diminuent en cas de coups bien portés mais, en revanche, remontent en fonction du temps de récupération. La réalisation est moyenne, avec des sprites un peu trop petits et une animation hachée. Quelques digitalisations mal rendues sont censées représenter les vociférations de la foule et les bruitages de coups sont peu évocateurs. En revanche, les techniques utilisées par les différents protagonistes sont assez variées et il faudra sans cesse varier vos coups et vos parades pour avoir quelques chances de mettre votre adversaire KO. De plus, si les bruitages de la foule sont mauvais, en revanche, les commentaires qui apparaissent dans des bulles (à la manière d'une BD) sont souvent amusants.

Jacques Harbonn

Editeur — *CODEMASTERS*
Type — *combat de boxe*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *B*

11 International Championship Athletics

AMIGA

Si les épreuves sont variées et couvrent la quasi-totalité des rencontres d'athlétisme, si l'action est assez diversifiée, en revanche, la réalisation médiocre gâche une bonne partie du plaisir de jeu.

Nous vous avons déjà présenté dans *Tilt* 94 cette simulation d'athlétisme qui reprend dix épreuves couramment pratiquées dans les rencontres.

Cette version *Amiga* appelle les mêmes commentaires. Si l'action est suffisamment variée (agitation du joystick, synchronisation et gestion de l'énergie en fonction du temps), en revanche, la réalisation laisse à désirer, en particulier au niveau des graphismes et des bruitages, trop rudimentaires. De plus, les programmeurs ont jugé bon de contrôler le jeu à partir d'un joystick branché sur le port 1, habituellement réservé à la souris, ce qui oblige à une permutation dont on se serait bien passé. Un tel manque d'ergonomie est inadmissible, d'autant que rien ne le justifie !

Jacques Harbonn

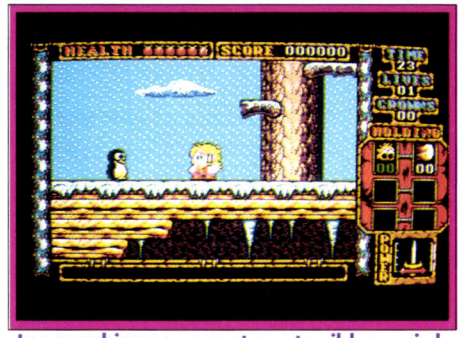
Editeur — *HAWK*
Type — *simulation d'athlétisme*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★
Prix — *C*

13 Little Beau

AMIGA

Ce beat-them-all/plates-formes vous invite à guider les pas d'une toute jeune fille, qui doit découvrir et ramasser différentes couronnes.

Bien entendu, quelques créatures gardant le passage sont à éviter ou à éliminer à l'aide des armes, libérant alors un bonus. Ces bonus sont variés (énergie, armes diverses, etc.) et pas toujours bénéfiques, ce qui vous oblige à faire attention avant de les prendre. Sur un thème très classique, les



Les graphismes ne sont pas terribles mais le jeu se révèle finalement assez prenant grâce aux nombreuses petites astuces.

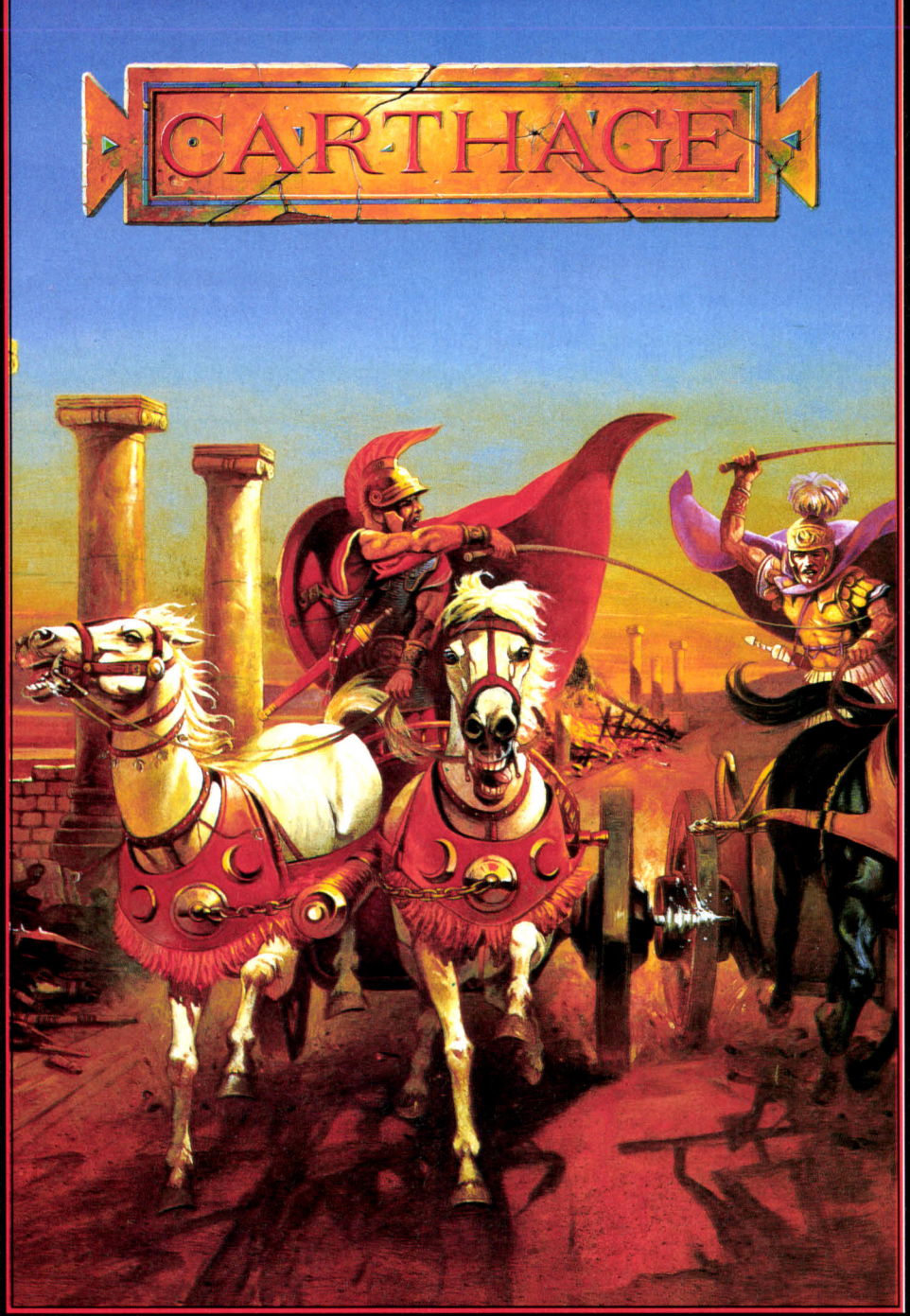
programmeurs ont réussi un jeu assez prenant. Pourtant, les graphismes sont loin d'être exceptionnels et la fenêtre de jeu est un peu petite. L'animation est déjà meilleure, avec la chute de la neige ou le mouvement des cheveux de l'héroïne lors des sauts par exemple. La bande son offre une musique très agréable et quelques bruitages bien choisis. L'action est variée, alternant combat, sauts précis et recherche du chemin. L'obligation de terminer chaque niveau en

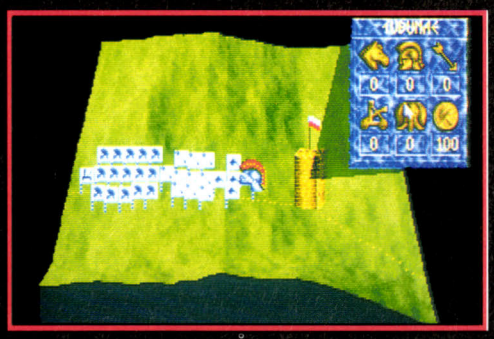
Tuez le serpent d'un coup de couteau.

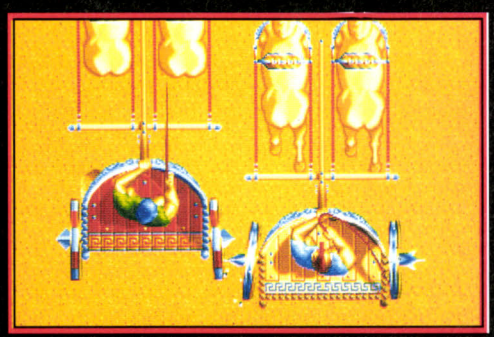
temps limité (assez court) vous oblige à combiner rapidité et précision. Un bon petit jeu, par lequel on peut se laisser tenter.

Jacques Harbonn

Editeur — *DIGITAL MAGIC SOFTWARE*
Type — *beat-them-all/plates-formes*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *C*







CARTHAGE

Vous êtes le plus grand chef de guerre Carthaginois et devez non seulement repousser les invasions romaines par une stratégie militaire infaillible mais aussi maintenir le niveau de richesse de vos armées en leur apportant des ressources financières dans votre char.

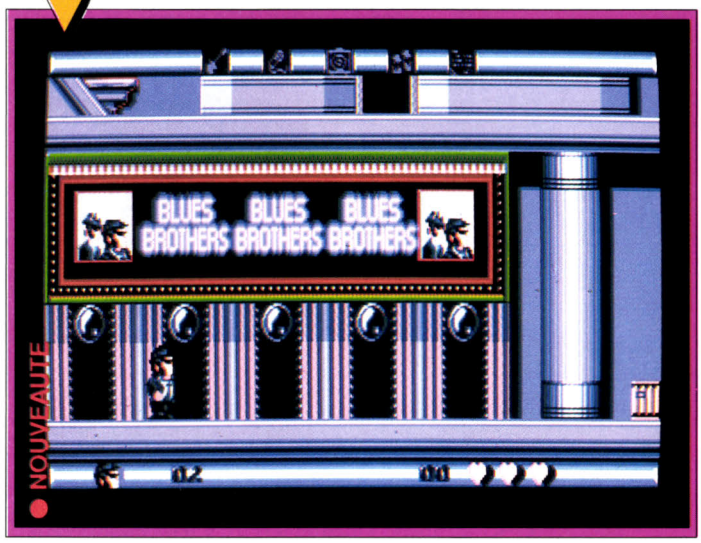
Etudiez la carte de l'Afrique du Nord et zoomez pour contrôler vos troupes. Sélectionnez l'armée qui doit recevoir les fonds et attrapez les reines de votre char pour une course ahurissante en perspective 3-D pour livrer l'argent.

De la stratégie et de l'arcade/action superbement combinées pour vous donner une impression si réelle des temps antiques que vous pouvez presque sentir les éléphants!

ST
Sont Prête
Maintenant

PSYGNOSIS

16 Blues Brothers



AMIGA

Elwood est au pied du grand magasin dans lequel il trouvera la guitare, premier objet à collecter pour pouvoir jouer le soir même, en compagnie de son frère Jake. Il devra éviter la Mamie folle en caddy qui va surgir à droite de l'écran.

Pour recréer l'ambiance explosive des films des Blues Brothers, Titus a créé un jeu de plates-formes où le joueur n'a pas le temps de souffler.

Vous devez aider Elwood « le gros » et Jake « le maigrichon » (partie à deux joueurs) à retrouver les cinq éléments (guitare, micro, ampli, affiche du concert et autorisation du spectacle) indispensables pour donner leur dernier concert.

Les empêcheurs de chanter en rond sont nombreux et joliment caricaturés : la vieille dans son caddy, le lanceur de boulons, le jardinier, etc.

Les Blues Bros ont recours à leur seule agilité pour passer les obstacles.

Ils peuvent aussi balancer des caisses à la tête des ennemis ou ramper pour éviter certains coups.

L'interactivité entre objets et joueur offre au jeu un côté original.

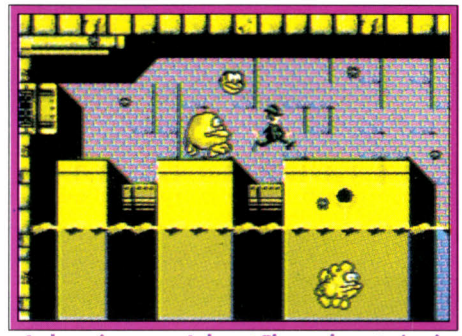
Par exemple, les ballons l'aident à prendre son envol mais éclatent dès qu'ils touchent un obstacle.

Le joueur tombe comme une pierre. D'autre part, le fait que le joueur ne peut en aucun cas être bloqué et qu'il peut à tout moment revenir sur ses pas (aucune limite de temps) donne une grande liberté d'actions.

Les graphismes sont de bonne qualité. Les dégradés de couleurs des décors de fond sont un plus sur *Amiga*.

La musique bien évidemment tient une place importante : les chansons des Blues Bros ressortent parfaitement surtout si vous utilisez votre chaîne hifi. *Blues Brothers* est un très bon jeu de plates-formes/action.

Laurent Defrance



A deux joueurs, Jake et Elwood sont réunis et les adversaires toujours aussi coriaces.

Editeur	*TITUS*
Type	*Plates-formes/action*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

14 Street Rod

AMIGA

***Street Rod* vous propose de gérer votre voiture pour l'améliorer et éventuellement de la conduire pour prouver ses qualités.**

Cette chevrolet est bien jolie mais à l'intérieur ? c'est le moment d'ouvrir le capot pour faire de votre tank un bolide qui laissera sur place les autres. A vous ensuite de la conduire en conséquence.

Au début, vous ne disposez que d'une somme réduite qui vous permettra tout juste d'acheter un véhicule bas de gamme. Une fois arrivé dans votre garage, jetez un coup d'œil sous le capot. Vous allez arranger votre voiture en changeant le moteur lui-même pour un autre plus performant, en modifiant le carburateur ou la boîte de vitesse, etc. N'oubliez pas ensuite de régler la carburation pour optimiser le rendement. Vous pouvez aussi agir sur l'aspect extérieur : capot, toit, peinture, arrière, etc. pour lui donner un petit air de nouveauté. Bien entendu, tout cela coûte cher et il faudra apprendre à gérer votre budget. Vous pourrez heureusement revendre les pièces devenues inutiles. Une fois la voiture prête, vous pourrez la revendre, mais il est préférable de vous exhiber avec avant. Les courses que l'on vous propose permettront de faire valoir ses qualités et de gagner de l'argent. Mais attention à bien conduire et à ne pas trop demander à votre moteur. La réalisation est très agréable, avec des plans variés, des animations et une musique sympa.

Jacques Harbonn

Editeur	*CALIFORNIA DREAMS*
Type	*gestion de voiture*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

3 Tornado Ground Attack

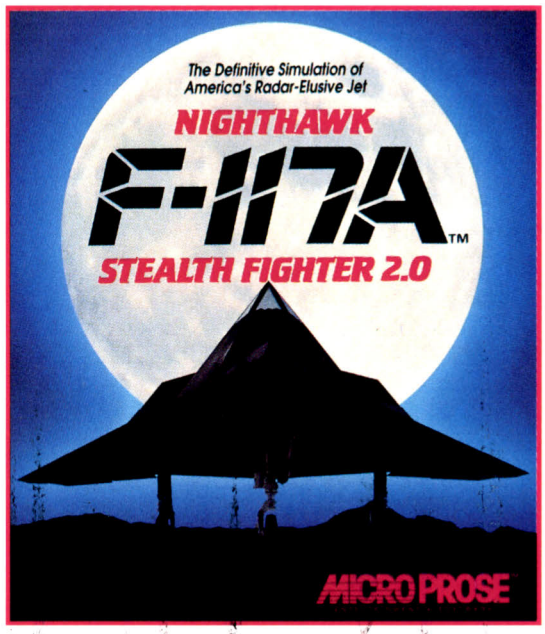
OK, c'est flou, mais net, c'est encore pire !

AMIGA

Présenté comme un jeu de guerre stratégique, *Tornado Ground Attack* n'est en fait qu'un banal shoot-them-up à scrolling horizontal.

Vous allez survoler à bord de votre chasseur le territoire ennemi en subissant les attaques des avions et des hélicoptères adverses et les tirs des chars. Il faudra aussi éviter de percuter les arbres. Quelques bonus vous apporteront tir plus rapide et bombes. Ce logiciel est l'archétype même du flop. Les graphismes sont mauvais, avec des sprites petits et mal travaillés et des décors très répétitifs. Le scrolling est encore pire, lent et saccadé. Seule la musique s'en

F-117A Stealth Fighter 2.0



La formidable simulation de jet furtif américain

En 1989 MicroProse sortit pour la première fois le F-19 Stealth Fighter récompensé par un prix, avant même que le Pentagone eût même confirmer l'existence d'un tel avion. Il se basait sur des recherches "en coulisses" et sur une adaptation de quelques éléments connus du grand public.

Au début de 1991, le fameux F-117A Stealth Fighter fut le tout premier avion à pénétrer dans les zones de portée des radars de Baghdad, afin de déclencher l'opération réussie Tempête du désert. En quelques jours la supériorité aérienne était assurée et le monde apprenait la vérité sur la technologie de la furtivité.

Les graphiques améliorés du F-117A incluront un nouveau poste de pilotage plus réaliste et des vues intérieures de l'avion ainsi qu'une option de répétition qui permettront aux pilotes de revoir des manoeuvres de vol palpitantes. Des graphiques noctures impressionnants avec des fonctions HUD de nuit, des déflagration d'explosifs et des fumées provoquées par des bombes à fragmentation renforceront l'attrait visuel du jeu. Des graphiques VGA produiront aussi des horizons, paysages terrestres et marins "graduels".

Les pilotes voleront dans neufs mondes, y compris les trois théâtres d'opérations complètement inconnus des habitués de MicroProse : Cuba, la Corée du Nord et le Koweit avec des versions améliorées de tous les mondes existant dans F-19 Stealth Fighter et F-15 Strike Eagle II. Vous aurez même la possibilité de charger de futurs mondes. Un système sophistiqué de génération de missions défiera le pilote informatique le plus doué avec de nouvelles missions passionnantes qui contiendront l'intelligence artificielle ennemie améliorée.

F-117A Stealth Fighter sera prochainement détectable dans tous les bons magasins de logiciels pour les IBM compatibles et acceptera les graphiques VGA, EGA, Tandy 16 couleurs et les cartes sonores AdLib, Roland, Tandy et IBM.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Ecran IBM. Les écrans réels peuvent varier.

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

sort un peu mieux, mais il n'y a aucun bruitage d'action ! Inutile de préciser que, dans ce contexte, on s'ennuie dès les premiers instants. Les programmeurs auraient mieux fait de prendre des vacances plutôt que de nous pondre ce chef d'œuvre... de nullité !

Jacques Harbonn

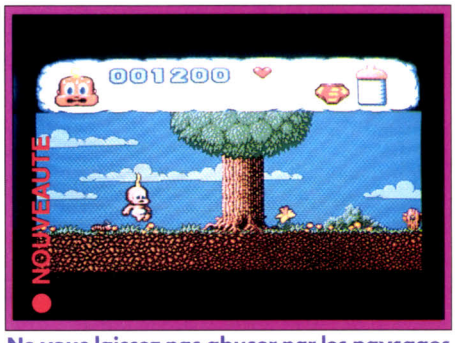
Editeur ENERGIZE
Type shoot-them-up
Graphisme ★★
Animation ★
Bruitages ★★★
Prix B

12 Baby Jo

AMIGA

Malgré l'humour et l'originalité de ses animations et de ses bruitages, *Baby Jo* n'arrive pas à égaler *PC Kid II* !

Le charmant bambin que vous incarnez doit traverser quatre niveaux pour rentrer chez lui. Ce qui séduira le joueur en premier



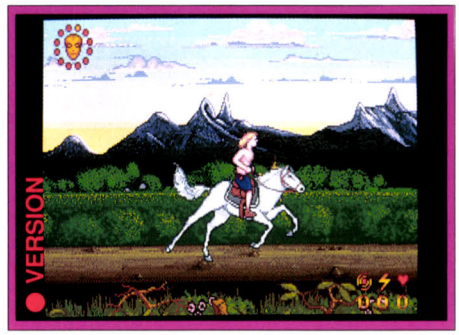
Ne vous laissez pas abuser par les paysages faussement idylliques que traverse le charmant bambin de Baby Jo : vous devrez affronter bien des dangers, mais toujours dans la bonne humeur.

lieu, c'est la bonne humeur de cette partie. *Baby Jo* profite d'animations variées et pleines d'humour, qu'il boive son biberon, se brûle les fesses ou rote après avoir bu... Le paysage qui défile est détaillé. On ne se suffira par contre pas d'un simple scrolling latéral, sans superposition de plan ou mise en scène spéciale. La difficulté majeure du jeu réside dans l'utilisation de nombreuses plates-formes et cela vous oblige à une parfaite maîtrise du joystick. Côté stratégie, les pièges et les ennemis ne sont à mon sens pas assez nombreux pour élever ce titre au rang de hit. Bien sûr, il existe des salles secrètes où l'on collecte des bonus, mais, de façon générale, le joueur ne profitera pas d'une richesse de jeu à la hauteur des grands de ce monde. L'univers de jeu de *Baby Jo* n'est en rien comparable avec celui de *PC Kid II*, par exemple, même si les consoles ont toujours surpassé les micros dans ce domaine. Je conseille finalement *Baby Jo* aux joueurs les plus jeunes. Les durs de durs risquent de trouver qu'il n'y a pas matière à s'éclater à long terme.

Olivier Hautefeuille

Editeur LORICIEL
Type action/plates-formes
Graphisme ★★★
Animation ★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

11 Wrath of the Demon



Sur votre cheval, collectez les bonus... si la rapidité du scrolling vous le permet.

PC EGA, VGA
CARTE SON 640 KO

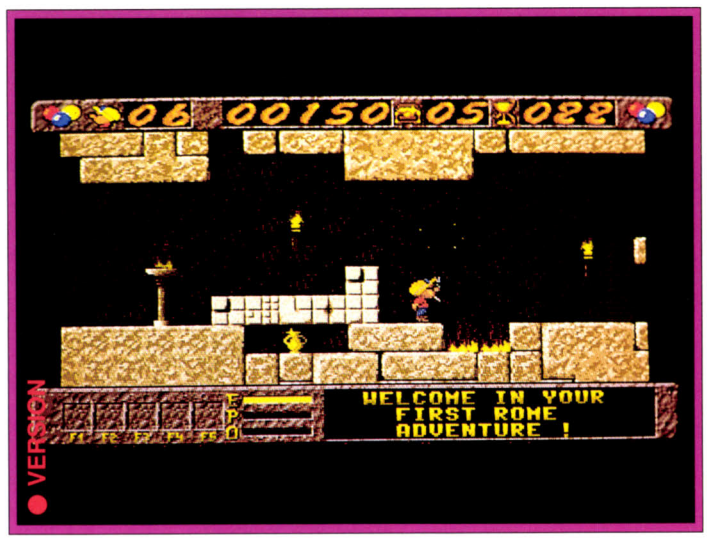
Déjà disponible sur *ST* et *Amiga* (*Tilt* 87 et 91), ce jeu d'action est très souple sur *PC*. Dommage qu'il soit trop rapide et quasiment injouable sur 386...

Pour vaincre les diverses épreuves de cette partie, le joueur va se servir du joystick ou du clavier. Mais, alors que les animations et les graphismes sont vraiment de bonne qualité, que dire de la jouabilité de la partie dans les épreuves autres que les combats ? La vitesse des scrollings est infernale. Les réactions aux commandes sont trop lentes pour que l'on puisse lutter en souplesse. Ces petits défauts affaiblissent considérablement la qualité du jeu sur un *PC* puissant. Sur *XT* ou *AT*, *Wrath of the Demon* se maintient mieux mais rien d'exceptionnel ne vous attend cependant.

Olivier Hautefeuille

Editeur READY SOFT
Type arcade
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★
Prix C

13 PP Hammer



AMIGA

Armé de votre marteau-piqueur, partez à la recherche de tous les objets précieux qui sont cachés dans le dédale de grottes et les labyrinthes où votre héros doit évoluer.

***PP Hammer* est un logiciel d'exploration simple mais si bien réalisé qu'il méritait qu'on vous le signale.**

Votre personnage va évoluer dans des grottes et des labyrinthes aux graphismes fins et variés. Lorsqu'il se sert de son marteau piqueur, le héros détruit certaines dalles et ouvre ainsi des accès secrets. Il collectera des bonus, des clefs, des potions de super énergie ou de vitalité. L'intérêt de la partie, outre le fait qu'elle est très bien mise en scène, réside dans l'étendue du terrain de jeu. Il n'est pas rare que l'on se perde dans les grottes et le temps limité pour chaque niveau oblige à y mémoriser tous les déplacements. Les sprites de *PP Hammer* sont de petites tailles. Par contre, toutes les animations sont réalistes et les quelques mimiques qui accompagnent vos actions confèrent à l'aventure un humour plaisant.

Olivier Hautefeuille

Editeur DEMONWARE
Type action/exploration
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitages ★★★
Prix B

présent à Micro & Co

TIP OFF

Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP *OFF*".

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

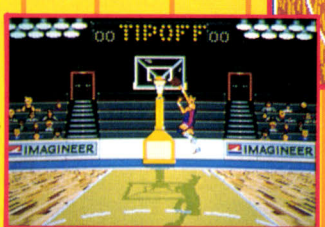
Ses principales caractéristiques sont:

* *un scolling multi directionnel*
* *5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendemment les niveaux de chaque équipe*
* *une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.*
* *la possibilité de vous entrainer pour améliorer l'équipe et les tactiques.*
* *la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.*
* *des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).*
* *des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).*
* *deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.*
* *la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.*

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

3615 UBI

AMIGA ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES



Amiga Screenshot's Shown

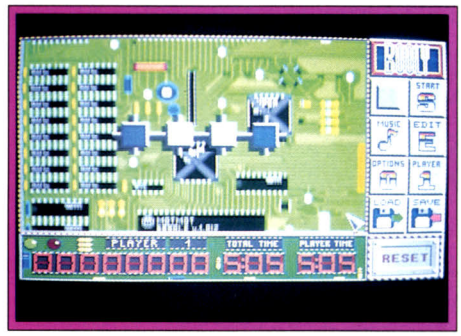
© 1991 Anco Games

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

ANCO Software Ltd

disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

15 Booly

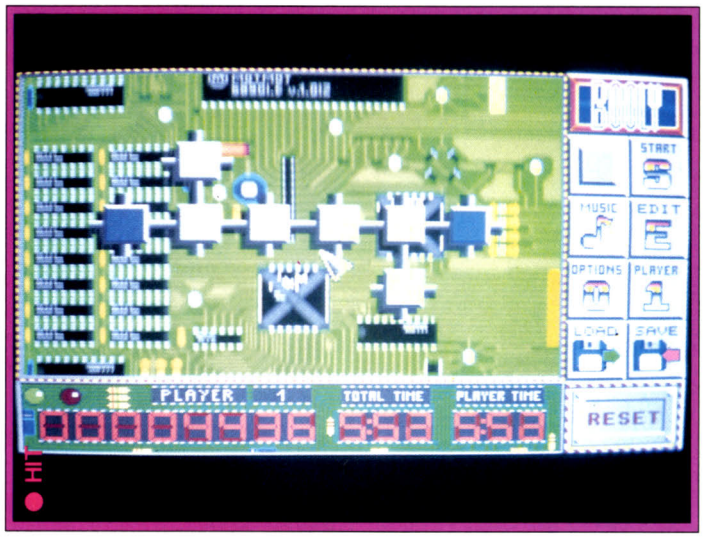


Nous vous avons présenté dans *Tilt* 91 la version *Atari ST* de ce jeu de réflexion basé sur un principe d'une grande simplicité. Le but consiste à uniformiser les différentes pièces du tableau, lesquelles peuvent prendre deux formes ou couleurs différentes.
Bien entendu, les interférences varient en fonction de la pièce concernée. Telle pièce ne va faire tourner que celle située à sa gauche, tandis que telle autre va contrôler, par exemple, toutes celles qui lui sont adjacentes. Dans tous les cas cependant, la pièce que l'on active est elle-même modifiée. Si le challenge est facile au début, il devient vraiment ardu à haut niveau et vous obligera à prendre des notes. Cette version est bien réalisée, avec de bons graphismes pour ce type de jeu, des musiques variées et bien rendues. La variété des options de départ (visibilité des liaisons, bonus, etc.), la possibilité de jouer à plusieurs (jusqu'à quatre), les tableaux de bonus intermédiaires et, surtout, l'éditeur de tableau intelligent (qui détecte et corrige les impasses) prolongent la durée de vie du programme.

Jacques Harbonn

AMIGA

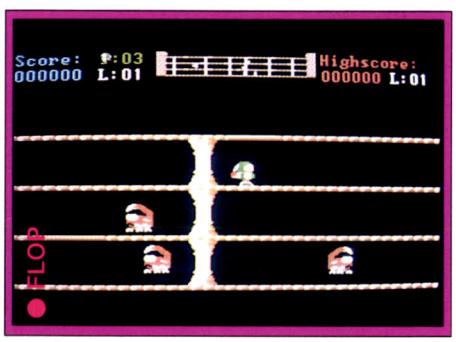
S'il est vraiment très facile au début de terminer les tableaux, à plus haut niveau le challenge devient vraiment épuisant. Vous pouvez éventuellement compter sur la chance mais il vaut mieux noter les combinaisons.



Editeur	*LORICIEL*
Type	*réflexion*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

7 Drol

AMIGA



Ce bon jeu a pris un sacré coup de vieux.

Drol* est un très ancien logiciel qui avait connu son heure de gloire sur *Apple II* et *C64 mais pour lequel l'épreuve des ans risque d'être dure.
Vous contrôlez un petit robot qui doit récupérer de petits enfants perdus dans une série de couloirs indépendants empilés les uns sur les autres et reliés par quelques trappes mobiles. Un grand nombre de monstres parcourent ces couloirs, mais votre héros dispose d'un radar pour les repérer et d'une arme pour les détruire. Alors que le jeu original m'avait beaucoup plu, cette adaptation m'a laissé complètement indifférent. Tout d'abord, le concept même du jeu a vieilli et ne peut soutenir la comparaison avec les programmes actuels (hormis quelques-exceptions : la rubrique Flop est toujours bien alimentée !). D'autre part, cette conversion s'est faite à l'économie et ne profite absolument pas des capacités de la machine. Si les sprites sont corrects, en revanche le scrolling est lent et les décors inexistants. La bande sonore, dotée seulement de quelques bruitages simplistes sans aucune musique ne relève pas le niveau. Un jeu que je vous déconseille, à moins d'être un nostalgique.

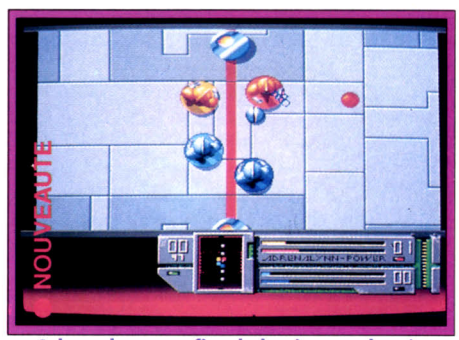
Jacques Harbonn

Editeur	*BRODERBUND*
Type	*shoot-them-up/stratégie*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

12 Adrenalynn

AMIGA

***Adrenalynn* est un clone de *Projectyle*, à l'action très nerveuse mais avec un terrain de jeu en revanche trop petit.**
Vous contrôlez ici un seul sportif. Ce dernier devra pousser la balle sur un terrain rectangulaire assez petit de manière à la placer dans le but de l'adversaire. *Adrenalynn* offre des animations pleines de punch. Ses bruitages (coups de klaxon, musiques superbes, foule en délire...) accentuent encore la vitalité du jeu.
Deuxième atout, vous avez la possibilité de tirer sur un adversaire afin qu'il lâche le ballon, ainsi que de profiter de nombreux bonus (invulnérabilité, ralentissement, accélération, etc.).



Adrenalynn profite de bruitages de très bonne qualité et plein d'humour. Dommage que le terrain d'évolution de votre personnage soit si restreint car l'animation en fait un jeu plein de punch.

Dès la première partie, on est vraiment séduit par ce jeu direct et violent. Mais à la longue, il y a peut-être de quoi se lasser.
En effet, quels que soient le niveau choisi et le mode de jeu, les terrains en vue aérienne restent identiques. Seul le décor du fond d'écran varie. Vous évoluerez sur une surface de jeu qui ne couvre que trois écrans (avec cependant un scrolling impeccable). C'est trop peu. Seul le mode « deux

LE CHOIX A FOND LES MANETTES !

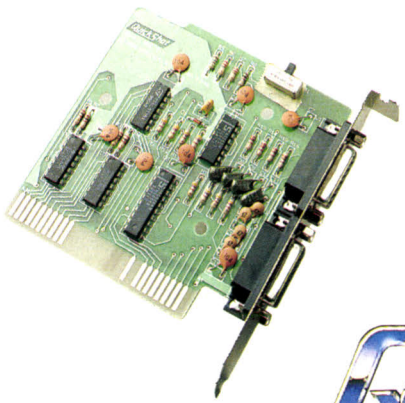
Apache
* QS 131 - ATARI - COMMODORE

Python
5 compatibilités différentes :
* PYTHON 1 - QS 130 F - ATARI - COMMODORE AMSTRAD - SEGA
* PYTHON 2 - QS 130 N - NINTENDO
* PYTHON 3 - QS 135 - SEGA MEGA DRIVE
* PYTHON 4 - QS 136 - NEC TURBO GRAPH X
* PYTHON 1M - QS 137 F MICROSWITCH - ATARI COMMODORE - AMSTRAD - SEGA

Warrior 5
* QS 123 - IBM PC/XT/AT

Controller
* QS 127 - SEGA - SEARS - COMMODORE ATARI - MSX - NINTENDO - AMSTRAD

Maverick
* MAVERICK 1 - QS 128 F - ATARI - COMMODORE - AMSTRAD - SEGA
* MAVERICK 2 - QS 128 N - NINTENDO
* MAVERICK 1M - QS 138 F MICROSWITCH - ATARI COMMODORE - AMSTRAD - SEGA



PC Pack
* QS 113 P - IBM PC/XT/AT + Carte PC

QuickShot®

(1) 39.86.96.30

QuickShot® 20.000.000 DE JOYSTICKS VENDUES DANS LE MONDE

CORYPHE

Leader mondial en poignées avec 20 millions de Joysticks distribuées dans le monde

DISTRIBUEES PAR TRANSECOM S.A. CHEZ AUCHAN, CARREFOUR, VIRGIN, DARTY, JOUE CLUB, FNAC, GRANDS MAGASINS, MAGASINS SPECIALISES.

joueurs » reste finalement intéressant. On aurait aimé que les concepteurs de cette partie développent des terrains plus grands, des passages qui vous propulsent par exemple dans d'autres salles...

Olivier Hautefeuille

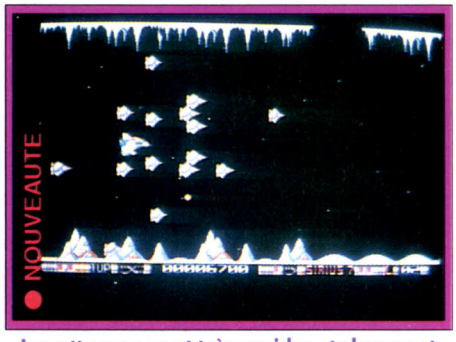
Editeur ____ *EXPONENTIA/LORICIEL*
Type ____ *sport futuriste*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ *B*

11 Sirius 7

AMIGA

Une fois encore, vous allez prendre les commandes de votre super vaisseau spatial pour aller casser de l'alien dans un shoot-them-up à scrolling horizontal.

Contrairement à la règle devenue désormais courante, nul bonus ne viendra ici renforcer votre équipement de départ. En contrepartie, vous pourrez choisir l'armement et la vitesse de votre vaisseau, ce qui conditionne d'ailleurs aussi le niveau de difficulté. La réalisation est inégale. Ainsi, les sprites sont vraiment bien petits et l'ambiance galactique n'est que le prétexte à



Les attaques sont très rapides et changent vraiment tout au long du jeu.

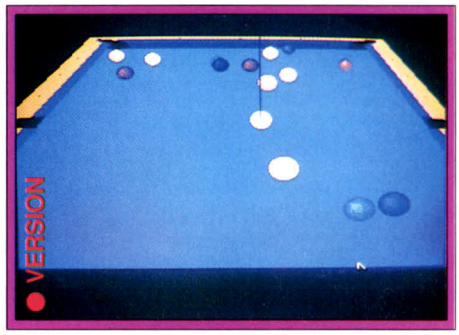
des décors très dépouillés. En revanche, les adversaires sont très rapides et, surtout, leurs techniques d'attaque se révèlent variées et souvent originales. Dans certains cas, on a vraiment l'impression de se retrouver face à un essaim de guêpes en colère virevoltant en tous sens à grande vitesse. La bande sonore est correcte, sans pour autant sortir de l'ordinaire. Agréable pour quelques parties, *Sirius 7* ne peut prétendre se mesurer aux ténors du genre comme *Silkworm, R-Type* et autres *Battle Squadron.*

Jacques Harbonn

Editeur ____ *ART SOFTWARE*
Type ____ *shoot-them-up*
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★
Prix ____ *C*

12 Billards II Simulator

AMIGA



Le mode 3D n'apporte pas grand chose mais la simulation reste intéressante.

***Billards II Simulator* vous propose une simulation de différents billards classiques (français, américain, etc.) ou même futuristes.**

Jean-Loup Jovanovic, qui avait testé la version *Atari ST* dans *Tilt* 93, ne l'avait pas du tout aimée. Je ne serais pas tout à fait de son avis pour la version Amiga. S'il est exact que la 3D n'apporte pas grand chose (l'angle de vue est mauvais et, surtout, la table n'apparaît pas dans son ensemble), en revanche, le jeu en 2D est tout à fait agréable. L'inertie de la boule, les rebonds ou les amortissements successifs sont parfaitement rendus.

Pour les coups vraiment difficiles, des effets spéciaux sont disponibles, à la manière des pros.

Le contexte sonore est assez riche, combinant des digitalisations d'ambiance au bruit des boules qui s'entrechoquent. Le mode de contrôle, qui simule la position de la queue, me paraît quant à moi beaucoup plus réaliste que la classique simulation de trajectoire qui simplifie le jeu et le dénature. Sans être un grand jeu, *Billards II Simulator* est suffisamment proche de la réalité pour attirer les amateurs de billards de tous types.

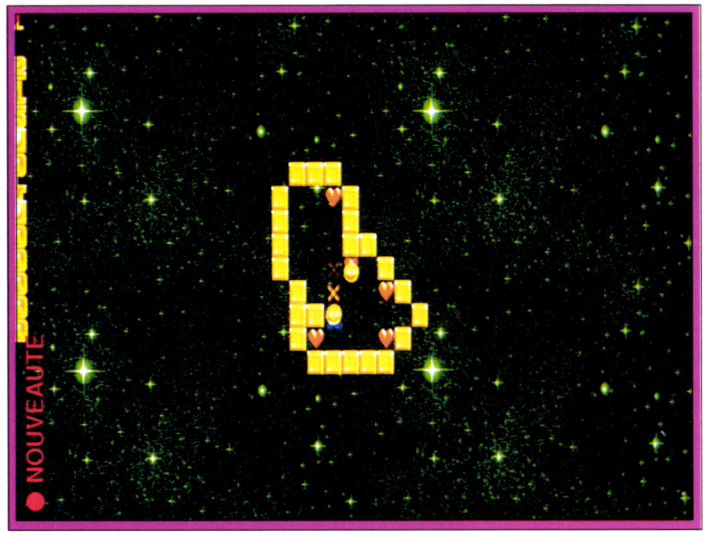
Jacques Harbonn

Editeur ____ *INFOGRAMES*
Type ____ *simulation de billard*
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *C*

15 The Power

PC TOUS ECRANS

The Power est un jeu d'action au principe des plus simples mais qui vous forcera à développer des stratégies de plus en plus complexes pour pouvoir ramasser les cœurs et rejoindre votre belle.



Ce jeu d'action est aussi simple que passionnant. Très bien réalisé sur *PC*, il séduira les amateurs de logique.

Comme dans sa version *Amiga* testée en hit de *Tilt* 90, votre héros ne se déplace ici qu'en suivant des lignes horizontales ou verticales, à travers un labyrinthe vue aérienne. Et puisqu'il ne s'arrête que lorsqu'il heurte un obstacle, il vous faudra déplacer sans cesse des blocs de pierre et étudier des trajectoires subtiles (le tout en temps limité bien sûr) pour finalement collecter les bonus en forme de cœur et retrouver votre bien-aimée. Principe de jeu original, très belle réalisation graphique et sonore, *The Power* est un titre simple mais à ne pas manquer si l'on aime les casse-têtes. Le jeu est plus lent sur *PC* qu'il ne l'était sur *Amiga.* Mais qu'importe, puisque c'est la réflexion qui est ici à l'honneur.

Olivier Hautefeuille

Editeur ____ *DEMONWARE*
Type ____ *action/réflexion*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ *B*

la Boutique informatique

L'ESPACE INFORMATIQUE GRAND PUBLIC

DISTRIBUTEUR OFFICIEL EDIPAC

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles - Photo non contractuelle - Sous réserve d'erreur typographique **PRIX TTC - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs**

ORDINATEURS EDIPAC

Complets, prêts à l'emploi comprenant :
- Boîtier + Alimentation 200 W - Carte mère - RAM 1 Mo - Clavier 102 Touches - Lecteur 3"1/2 1,44 Mo - Disque Dur 40 Mo 28 Ms - Carte VGA + Ecran 14" mono - Sorties Série, // et Jeu - Garantie 1 an.

286-12	**4 990 F**
286-16	**5 290 F**
286-20	**5 690 F**
386SX-16	***5 990 F**
386SX-20	***6 690 F**
386-25 (Cache 64 K)	**7 990 F**
386-33 (Cache 64 K)	**9 950 F**
486-25 (Cache 128 K)	**15 500 F**
486-33 (Cache 128 K)	**18 500 F**

* Avec boîtier "Mini Tour".

OPTIONS

VGA couleur	**1 600 F**
Super VGA	**2 700 F**
Disque Dur 80 Mo	**1 400 F**
Disque Dur 120 Mo	**2 400 F**
1 Mo RAM supplémentaire	**450 F**
Lecteur supplémentaire	**450 F**
Boîtier "TOUR"	**950 F**
DR DOS 6	**650 F**

RUBANS/CARTOUCHES

AMSTRAD DMP 2000	**33 F**
CANON BJ 10 E	**180 F**
CANON BJ 300/330	**135 F**
CITOH 8500/8510	**26 F**
CITIZEN 120 D	**27 F**
EPSON LQ 1000/1050 MX 100	**33 F**
EPSON LQ 2550/2500 EX 800/1000	**30 F**
EPSON MX 80/LQ 800	**32 F**
IBM 4201	**32 F**
NEC P6+/P7+	**42 F**
OKI 182/183/190/192/193/195	**32 F**
OKI 80/81/82/83/92/93 ET 5200	**15 F**

Liste non exhaustive. Plus de 300 références disponibles.

FOURNITURES

Listing 240 x 11" 70 g. 400 feuilles	**49,00 F**
Listing 240 x 12" 70 g. 400 feuilles	**53,00 F**
Etiquettes à plat pour disquettes (par 10)	**2,00 F**
Etiquettes en continu pour disquettes 3"1/2 (100)	**47,50 F**
Etiquettes en continu pour disquettes 5"1/4 (200)	**47,50 F**
Etiquettes en continu (1, 2, 3 ou 4 de front)	**N.C.**

(20 références en stock).

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 E	**2 850 F**
CANON BJ 300	**4 990 F**
CANON BJ 330	**5 890 F**

ACCESSOIRES

Joystick	**110 F**
Clavier 102 T	**260 F**
Filtre écran 14" (polarisé)	**450 F**
Souris	**125 F**
Souris DEXXA	**190 F**
Souris Logitech Pilot	**290 F**
Souris Multicolore	**425 F**
Souris Infra Rouge	**490 F**
Scanman 32 + Gray touch	**1 090 F**
NOUVEAU Scanner 256	**2 550 F**
Track Ball	**650 F**

CONNECTIQUE

Switch manuel 2E/1S	**130 F**
Switch manuel 2E/2S	**230 F**
Switch manuel 4E/1S	**230 F**
Switch automatique 2E/1S	**480 F**
Switch automatique 4E/1S	**1 150 F**
Switch automatique 8E/1S	**1 650 F**
Câble parallèle 1,8 m	**35 F**
Câble parallèle 5 m	**60 F**
Câble 1,8 m pour switch //	**55 F**

BOITES DE RANGEMENT

3"1/2 par 10	**9 F**
3"1/2 par 20	**17 F**
3"1/2 par 40	**45 F**
3"1/2 par 80	**55 F**
5"1/4 par 10	**9 F**
5"1/4 par 50	**45 F**
5"1/4 par 100	**55 F**

PROMO

Sur matériel neuf déclassé, garantie 1 mois. Dans la limite des stocks disponibles. Consultez-nous.

PROMO	COMPTANT	36 MOIS
286 Mono	8 490 F	324,44 F*
286 Couleur	9 990 F	381,69 F
386 SX Mono	9 490 F	362,61 F
386 SX Couleur	10 990 F	402,99 F

* Coût total du crédit : 3 189,84 F. TEG en vigueur au 20/09/1991 : 21,96 %

DISQUETTES

BOITE DE 10	3"1/2 2D	3"1/2 HD	5"1/4 2D	5"1/4 HD
NEUTRES	29,50 F	69,00 F	19,50 F	39,50 F
EDIPAC*	55,00 F	98,00 F	35,00 F	65,00 F
KAO	59,90 F	109,00 F	42,00 F	75,00 F
VERBATIM datalife	65,50 F	115,00 F	48,00 F	79,50 F
MAXELL	☎	☎	☎	☎

* Présentation en boîte plastique.

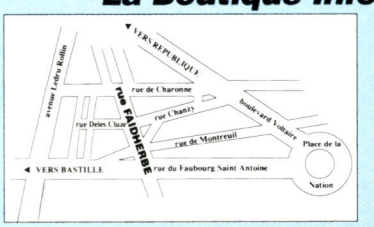
3 pouces MAXELL CF2 (l'unité) ..... **16,90 F**

EXTENSIONS

Forfait installation inclus (sur ordinateurs 100 % compatibles). Possibilité de reprise matériel d'origine (cotation sur demande). Délai 48 heures maxi (rendez-vous conseillé).

Kit VGA couleur XT/AT	**2 990 F**
Kit Super VGA (1024 x 768 - 256 coul.)	**4 490 F**
Extension mémoire 256 --> 640 pour XT	**N.C.**
Extension mémoire 2 Mo EMS pour XT	**1 990 F**
Extension mémoire 2 Mo EMS pour AT	**2 290 F**
Kit disque dur 40 Mo XT/AT (av. Ctrl)	**1 990 F**
Kit disque dur 80 Mo XT/AT (av. Ctrl.)	**3 490 F**
Kit disque dur 340 Mo externe XT/AT	**16 350 F**
Kit disque dur 660 Mo externe XT/AT	**19 990 F**

La Boutique Informatique



A PARIS :

41, rue Faidherbe - 75011 PARIS
Tél. : 40 09 88 98 - Fax : 43 56 78 77

Règlement par chèque - Carte Bleue - FRANFINANCE - Carte PLURIEL

BON DE COMMANDE *à retourner à La Boutique Informatique*

❑ **Je désire recevoir un dossier de Crédit pour :**
❑ 286 Mono ❑ 286 Couleur ❑ 386 SX Mono ❑ 386 SX Couleur

❑ **Je désire recevoir la commande ci-dessous,**
❑ Je règle au comptant la totalité par chèque joint à l'ordre de "La Boutique Informatique".
❑ Je règle par ❑ Carte BLEUE ❑ Carte PLURIEL

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration ...../...../.....

Signature obligatoire

DESIGNATION	PRIX	QTE	TOTAL
Frais de port et emballage			
TOTAL Général			

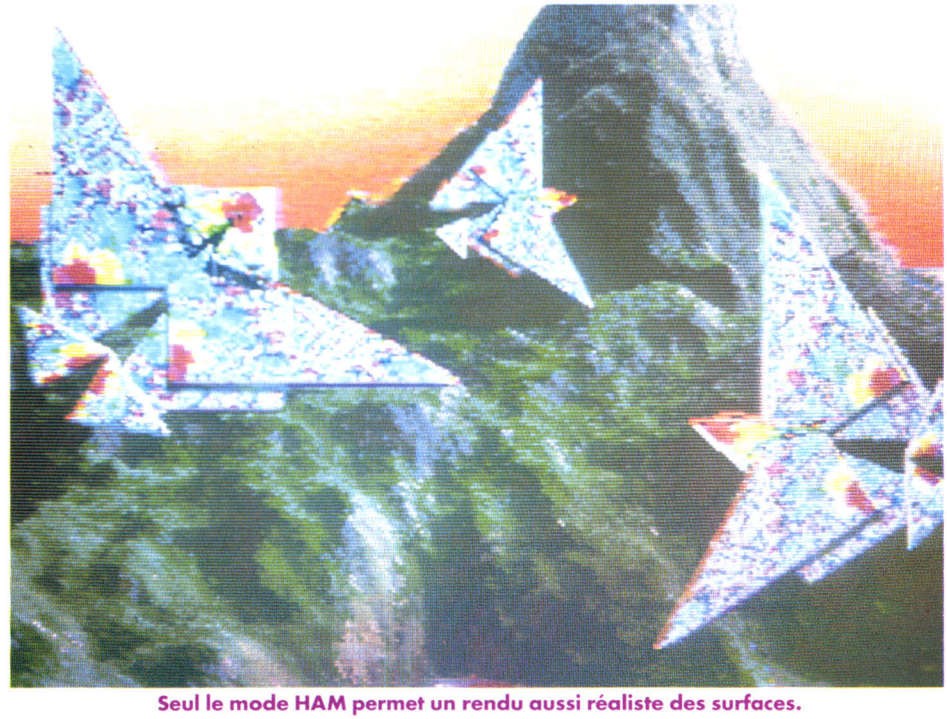
NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
..... VILLE/CODE POSTAL .....
Téléphone (indispensable) .....

DELUXE PAINT IV

Pari tenu pour Electronic Arts : leur *Deluxe Paint IV* va encore plus loin que les précédentes versions ! De nouvelles options et un plus grand confort d'utilisation placent d'emblée ce logiciel parmi les grands titres indispensables à votre logithèque. Vous pourrez créer des œuvres impérissables !

Nous vivons une époque informatique formidable ! Alors que la tendance générale est à l'usure, les programmes de création sur micro se bonifient avec le temps. Comme le vin de qualité, ils s'épanouissent et s'enrichissent de nouvelles versions toujours plus performantes. Les produits d'origine sont réactualisés, retravaillés pour le plus grand plaisir des utilisateurs. Nous sommes dans une logique d'efficacité et de bon sens. Ce qui n'est pas toujours le cas dans d'autres domaines comme le cinéma où certains producteurs se servent du succès d'un premier film pour sortir des suites (Rambo IV, les Dents de la Mer III...) dont la qualité va en décroissant. Heureusement, la création informatique semble épargnée par ce phénomène. Et comme le disait Steve Jobs en découvrant le disque : pourvu que ça dure !

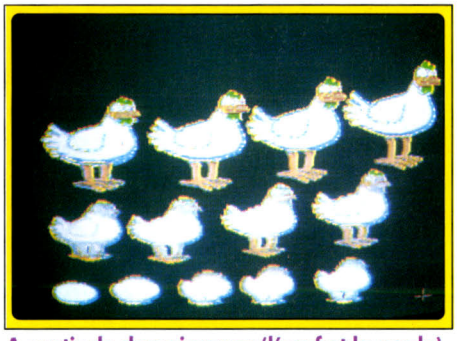
Lorsque la version III de *Deluxe Paint* est parue il y a maintenant plus de deux ans (elle a été testée dans *Tilt* 67), il paraissait peu probable de pouvoir faire mieux en matière de dessin sur 16 bits. Pourtant, les adaptations ultérieures sur Atari *ST* et *PC* ont chacune apporté leur lot d'améliorations. Cette version IV de *Deluxe Paint* sur *Amiga* les reprend et les complète encore. Loin d'être une simple mise à jour de principe, elle étend grandement le champ et la facilité d'action dans de nombreux domaines. Le logiciel nécessite 1 Mo de mémoire au minimum et une mémoire supérieure sera indispensable pour traiter des images de grande taille ou des animations complexes. L'installation sur disque dur s'effectue très facilement grâce au programme dédié. Cette version IV offre tous les choix de résolutions et de nombre de couleurs de la précédente, en les complétant de deux nouvelles options. La première est un mode overscan étendu qui couvre véritablement tout l'écran. Il le couvre d'ailleurs si bien que l'on peut être amené, sur certains moniteurs, à rétrécir l'image pour permettre d'afficher l'intégralité des menus, grignotés autrement ! La seconde option n'est pas des moindres puisque *Deluxe Paint IV* s'ouvre désormais au mode HAM, domaine jusque-là réservé à d'autres logiciels de dessin comme *Photon Paint* et *Digi-Paint*. Rappelons que ce mode HAM (Hold And Modify) permet d'obtenir, sans aucune bidouille logicielle ni carte complémentaire, 4 096 couleurs simultanées à l'écran. Il existe certes un petit conflit de proximité pour les couleurs (prix à payer pour conserver une taille mémoire



Seul le mode HAM permet un rendu aussi réaliste des surfaces.

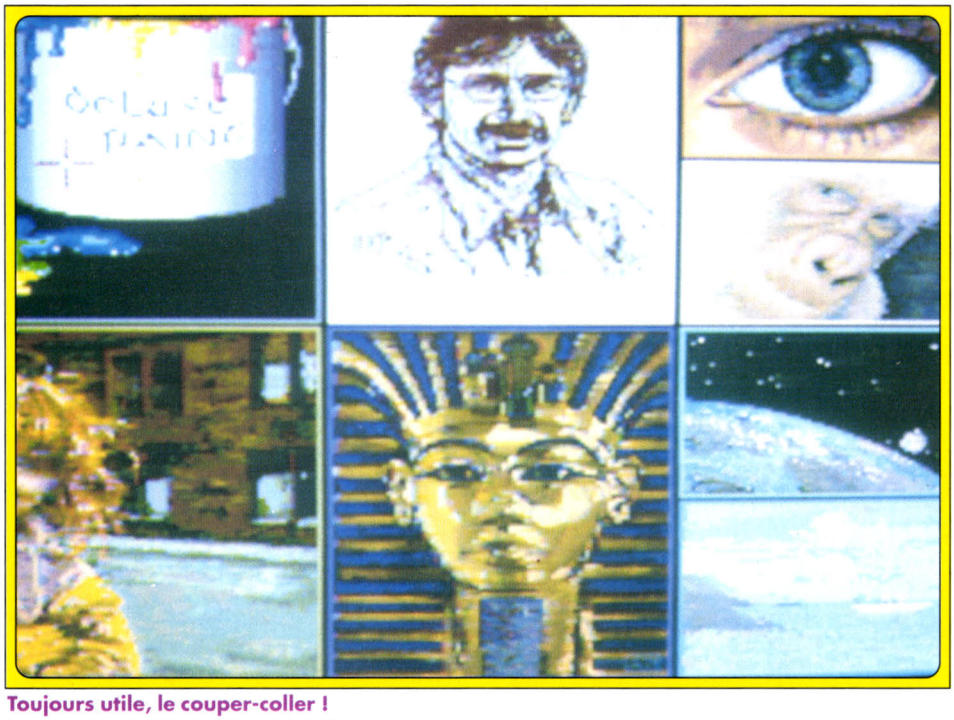
Les remplissages par dégradé sont d'une grande puissance. La combinaison remplissage concentrique, définition du centre et paramétrage de la pénétration des bandes permet de varier les effets.

raisonnable aux images) mais il est loin de poser un problème vraiment gênant. Les images ainsi créées ont un rendu étonnant (voyez l'illustration), l'œil étant beaucoup plus sensible à la richesse de la palette qu'à la résolution proprement dite. La résolution n'est d'ailleurs pas en reste, puisqu'elle peut monter dans ce mode à 368 × 290 pixels, sans aucun clignotement, ou à 368 × 580 en entrelacé. Ceux qui s'extasient devant leur VGA 256 couleurs (qui, rappelons-le, est en fait du MCGA en 320 × 200) feraient bien de jeter un œil sur l'*Amiga* au niveau du graphisme. Ceci étant dit, revenons-en au programme. L'écran de travail est identique à celui de la version précédente et seule la couleur des menus permet de les distinguer au premier abord. Les habitués ne seront donc pas dépaysés. Pourtant, de puissantes nouvelles fonctions se cachent dans les menus déroulants. Plutôt que de décrire l'intégralité des possibilités (toutes celles de la version III sont présentes ici), je m'intéresserai aux nouveautés. Je commencerai par la métamorphose, qui est à mon sens



A partir de deux images (l'œuf et la poule), le programme a créé toutes les phases intermédiaires. Le temps de calcul reste raisonnable lorsque les blocs ne sont pas trop importants.

l'innovation majeure de *Deluxe Paint IV*. Vous pouvez désormais créer un cycle de transformation automatique d'une brosse en une autre, sans avoir nullement besoin de dessiner les étapes intermédiaires. Le résultat sera stocké sous forme de brosse animée (l'un des points forts de la version précédente) et pourra être mis à profit soit pour dessiner, soit pour créer une animation. La mise en œuvre est d'une grande simplicité et le temps de traitement raisonnable (il s'accroît cependant si



Toujours utile, le couper-coller !

vous traitez des blocs de grande taille). Jusqu'ici, seul *Fantavision*, un « vieux » logiciel, donnait cette possibilité, mais avec le handicap du mode vectoriel qui ne permet pas de dessin vraiment fouillé. Cette transformation s'effectue de manière plus ou moins harmonieuse selon les deux images, mais les résultats sont toujours étonnants. Bien sûr, ce système ne vous sera d'aucune utilité pour recréer (par exemple) le vol d'un oiseau à partir de deux positions, mais il permet pourtant bien d'autres effets.
L'autre point fort de cette version IV concerne les dégradés. Les possibilités de la version *ST* de *Deluxe Paint* ont été reprises, améliorées et complétées. Les remplissages par dégradés ont une richesse d'options assez incroyable. On peut ainsi opter pour les classiques dégradés horizontaux ou verticaux, mais aussi pour des dégradés en bandes d'inclinaison variable, ou encore circulaire et/ou concentrique, avec détermination libre du centre ! Ajoutez à cela que la pénétration des bandes de couleurs juxtaposées est paramétrable et vous aurez une idée de la puissance de cette fonction. Les temps de traitement restent courts, même lorsque l'on applique les options les plus complexes sur des surfaces étendues. En ce qui concerne l'animation, un certain nombre de points ont été améliorés. Ainsi le tableau de bord s'apparente-t'il désormais à celui d'un magnétoscope (avance image par image, rapide, etc.), ce qui facilite grandement le travail. De plus, *Deluxe Paint IV* offre maintenant la fonction calque qui permet de visualiser sur un même écran les images précédant et suivant celle en cours, système indispensable pour peaufiner des animations de qualité.
Le domaine des retouches et corrections des couleurs n'a pas été oublié non plus. Les fonctions proposées sont puissantes et originales mais demandent un peu

Cette image vous montre bien les puissantes capacités de transformation de Deluxe Paint IV. Le visage de Toutankhamon a été capturé dans un premier temps, puis retravaillé.

d'entraînement pour être bien maîtrisées.
Le logiciel propose aussi un anti-aliasing amélioré en cours de tracé, qui rend leur harmonie aux courbes (à la manière des courbes de Bézier), ainsi qu'un tampon « smooth » qui supprime les marches d'escalier et donne un joli effet de flou artistique. La transparence des objets est maintenant gérée, ce qui peut se révéler capital dans certains cas. Ainsi, si vous dessinez une vitre, pourrez-vous définir le degré de transparence de celle-ci, afin que les objets qui se trouvent derrière apparaissent plus ou moins clairement, et cela sans aucun travail de votre part ! Une disquette complémentaire d'utilitaires est fournie, pour visualiser animation ou diaporama sans avoir besoin de passer par le programme.
Deluxe Paint IV est un grand programme, aussi à l'aise dans le domaine du dessin classique que de l'animation, tout en restant d'une grande simplicité d'usage. Il ne vous reste plus qu'à vous mettre au travail pour nous présenter vos plus belles créations (disquettes Electronic Arts pour *Amiga* 1 Mo minimum ; Prix : F).

Jacques Harbonn

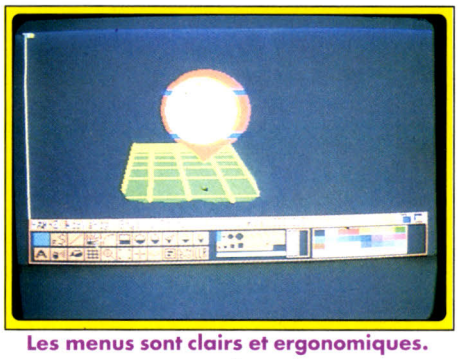
HAM-E WORK-SHOP

Encore plus fort que la carte HAM-E, voici ce logiciel de dessin et animation. Malgré une configuration lourde et un temps d'apprentissage long, vous serez séduit par les nombreuses capacités de HAM-E Workshop qui s'avère être le complément idéal de la carte du même nom.

Nous vous avions présenté le mois dernier la carte HAM-E qui permet de disposer de 16 millions de couleurs sur un *Amiga*. Cette extension est livrée avec trois logiciels mais le programme de dessin, *Paint*, apparaissait un peu juste face aux possibilités de HAM-E. Un nouveau logiciel dédié est désormais disponible, beaucoup plus riche que le précédent. Toutefois, il nécessite une configuration lourde pour travailler sérieusement. Tout d'abord, la mémoire devra être importante (4 Mo ou plus). La mémoire seule ne suffit pas et un *Super Fat Agnus* (qui permet d'attribuer 1 Mo de RAM vidéo au lieu des habituels 512 Ko) est quasi indispensable. Enfin, du fait de l'importance des données à traiter, une carte accélératrice sera la bienvenue. Les possesseurs du *New Amiga* (qui

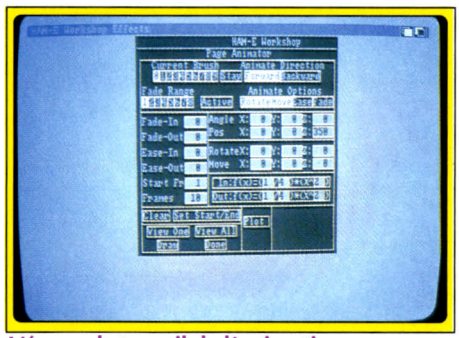
La gestion de la palette : diverses facilités.

sera doté en série du *Kickstart 1.3* indispensable à HAM-E, du *Super Fat Agnus*, et de 1 Mo de RAM extensible à 2 Mo directement sur la carte mère) seront favorisés pour accéder à une telle configuration. Le programme dispose des différentes résolutions de l'*Amiga* (jusqu'à 640 x 512 pixels en mode PAL entrelacé, complété d'un éventuel overscan qui agrandit encore l'image) et cela en 256 couleurs simultanées sans conflit de proximité. L'écran de travail est agréable, avec le menu d'icônes en bas de l'écran (on peut le déplacer au besoin ou le faire disparaître), les icônes elles-mêmes étant regroupées selon le type de fonction. En ce qui concerne le dessin proprement dit, *Workshop* dispose de seize brosses de tailles et de types variés. Elles ne sont pas redéfinissables, mais comme on peut recourir aux blocs pour dessiner, cela ne pose aucune problème. On retrouve les outils habituels : dessin à main levée, courbes classiques ou de Bézier, droite, rayon, rectangle, polygones (dont on peut définir le nombre de côtés), cercle, losange, etc., les figures fermées pouvant être remplies automatiquement dès leur création. Ce remplissage peut s'effectuer en couleur unie, en motif, en dégradé horizontal ou vertical ou



Les menus sont clairs et ergonomiques.

encore en mettant à profit une brosse pour l'appliquer sur la figure, avec ou non adaptation de la taille de cette brosse pour qu'elle s'ajuste dans le dessin. Le spray est paramétrable en vitesse, mais pas en taille. La loupe est, bien sûr, présente à l'appel, tout comme les fonctions texte. Mais en fait, *Workshop* révèle toute sa puissance dans les fonctions complémentaires. Certains traitements s'appliquent sur une portion d'image définie par rectangle ou capture à main levée : conversion en monochrome, épuration des points isolés (très utile pour « nettoyer » une image digitalisée), anti-aliasing (très puissant grâce à de nombreuses options de paramétrages), transposition horizontale ou verticale, etc. D'autres traitements concernent les brosses : masquage, changement de taille, rotation d'un angle quelconque, déformations diverses, modification de la transparence, effet contour, etc. D'autres traitements encore concernent plus spécifiquement les couleurs de l'image. On peut ainsi, à la manière de *Deluxe Paint IV*, tamponner une zone avec un tampon de couleur différente qui laissera des traces sans pour autant modifier complètement la teinte d'origine, mélanger les points proches, obtenir des ombrages automatiques et bien d'autres choses encore. *Workshop* met à profit la notion d'objet utilisée habituellement par les logiciels de dessin vectoriel pour faciliter certaines tâches : copie, combinaison, groupement, etc. Le retravail d'un élément dans le décor, par exemple, s'en trouvera grandement facilité. Comme vous le voyez, *Workshop* offre de très riches possibilités de dessin. Mais il dispose aussi d'un module d'animation tout aussi performant. Ce module travaille de deux manières distinctes mais complémentaires, que l'on peut mixer au besoin. Dans le premier cas, il faut dessiner une à une les différentes images de l'animation.



L'écran de travail de l'animation par page.

Cette méthode, qui est la plus longue, autorise en revanche les animations les plus fines. Mais vous avez aussi la possibilité de laisser le programme animer tout seul des « cellules » pour les faire pivoter, tourner, zoomer et les déplacer selon la trajectoire que vous aurez définie. Les résultats obtenus à l'aide de ces deux méthodes sont impressionnants, au prix d'un travail assez complexe, il est vrai. En définitive, *Workshop* est un excellent logiciel de dessin et d'animation dédié à la carte HAM-E pour *Amiga*. S'il requiert une configuration lourde et un apprentissage assez long, en contrepartie, vos désirs les plus fous pourront être réalisés (disquette Holosoft Technologies pour *Amiga* avec extension HAM-E ; Prix : n.c.).

Jacques Harbonn.

PUBLISHING PARTNER MASTER 2.1

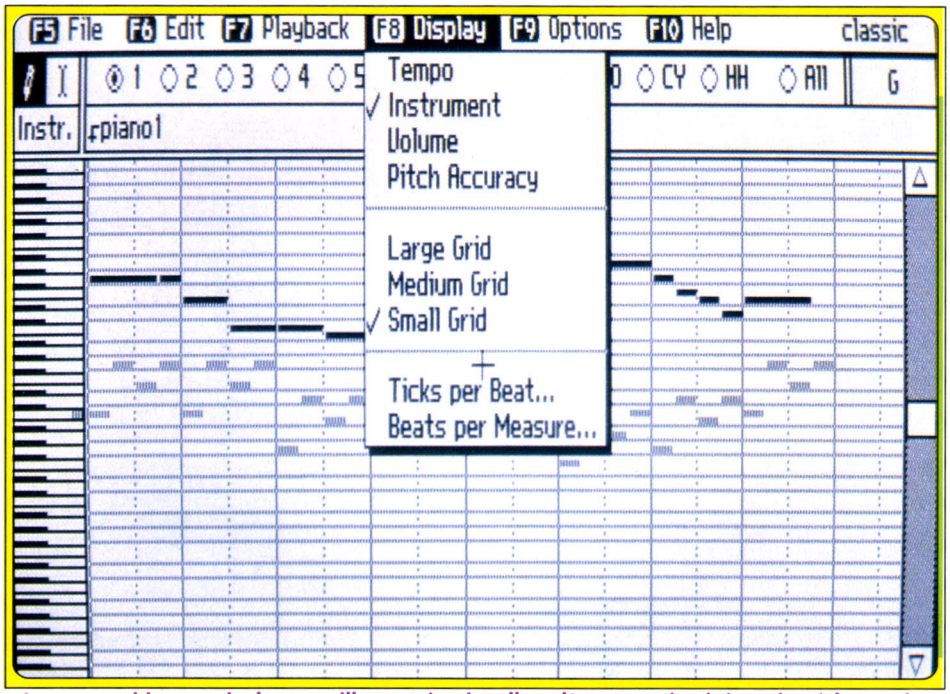
La version 2.1 de *Publishing Partner Master (PPM)*, l'un des logiciels phare de PAO sur Atari *ST*, est désormais disponible avec des fonctions améliorées.

Elle reprend les nouvelles fonctions de la version *Amiga* (testée dans *Tilt* 92), à savoir, principalement la compatibilité avec les fontes Agfa-Compugraphic, la possibilité de poser des colonnes ou des images en attente hors de la page et la gestion des courbes de Bézier (très utiles pour obtenir des courbes harmonieuses). Cette version *ST* dispose en outre d'un mode d'affichage rapide bitmap, moins détaillé que le mode final vectoriel, mais qui convient parfaitement lors de la phase de mise au point, ainsi que d'un dictionnaire, en anglais malheureusement. Il est toutefois possible, au prix d'un certain temps et de quelques manipulations, de récupérer celui de *Calligrapher* par exemple, car ce dictionnaire est définissable par l'utilisateur. Une mise au point importante de *PPM*, logiciel déjà fort riche (disquettes Upgrade pour Atari *ST* 1 Mo minimum. Prix : J ; mises à jour G ou H selon la version de départ).

Jacques Harbonn

VISUAL COMPOSER

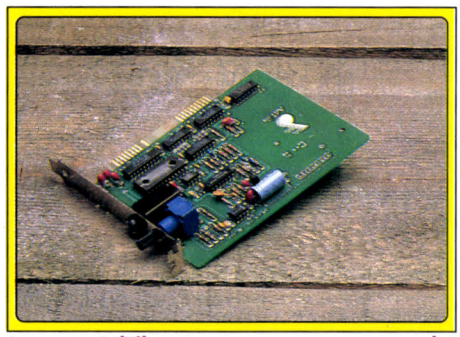
Même si vous n'avez pas fait le conservatoire de musique, *Visual Composer* pour *PC*, utilitaire sonore et musical, ne vous laissera pas sur la touche (de piano !). Ce n'est pas un logiciel de MAO, mais c'est un bon début.



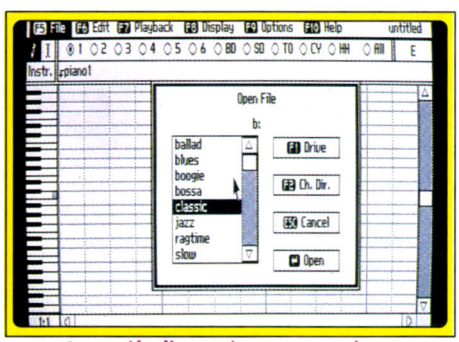
La composition musicale sur grille est très visuelle et l'ergonomie aisée grâce à la souris.

Les cartes son qui fleurissent sur *PC* sont quasiment toutes équivalentes lorsqu'on les utilise pour profiter des bruitages de jeu. Par contre, les utilitaires sonores et musicaux dont elles bénéficient de plus en plus pourront vous faire préférer désormais la carte AdLib à la Sound Blaster (*Tilt* 81) ou à la Sound Master II (*Tilt* 93). Le *Visual Composer*, développé par la société Ad Lib, est en effet un petit compositeur musical performant, très maniable et doté de plus d'un supplément MIDI.

Le tableau de travail de cet utilitaire se présente comme une grille. Sur la gauche, un clavier piano vous permet de repérer la hauteur des notes jouées. En haut de l'écran, vous manierez onze pistes distinctes qui ne jouent chacune qu'une seule note à la fois. On peut alors sélectionner soit onze pistes harmoniques, soit six pistes harmoniques et cinq de percussion

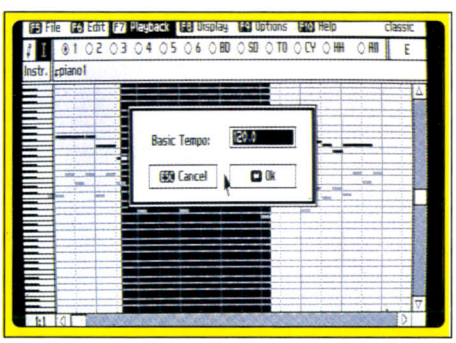


La carte AdLib entre en concurrence avec la Sound Blaster. Qu'il s'agisse des bruitages de jeux ou de création musicale, les deux produits restent à égalité.



Les mélodies préprogrammées.

(grosse caisse, caisse claire, rim shot, cymbale, charley). Premier atout de ce petit programme de composition musicale, sa maniabilité. Il suffit de pointer à la souris une case dans la grille pour enregistrer une note. La longueur de celle-ci dépend de la longueur du trait sur la grille. Ensuite, passez à la piste deux pour écrire, par exemple, la deuxième note de l'accord, et ainsi de suite. Ce travail est très visuel. Toujours à la souris, on peut pointer une note pour l'effacer ou la déplacer. Un seul reproche : c'est toujours le même instrument (le piano) qui se fera entendre lorsque l'on crée la partition. Les autres sons ne seront audibles qu'à l'écoute du morceau. Deuxième atout, le choix des instruments, des tempos, des pitchs et des volumes. Pour chaque piste, vous pouvez, en tout point de la partition, modifier ces quatre données en indiquant de nouvelles valeurs dans la barre d'état située en haut de la grille. On accélèrera le tempo à partir de la mesure cinq, on transformera un son piano en guitare pour le solo, etc. Troisième atout, les classiques options cut, copy et past sont au rendez-vous. *Visual Composer* est capable de sélectionner un bloc de mesures et de le copier plusieurs fois de suite, toujours à la souris. Une autre possibilité permet de ne sélectionner ces mesures que pour une certaine voix musicale et même de les intégrer dans un autre morceau, un autre fichier. Enfin, *Visual Composer* permet d'imprimer 4 mesures de votre partition sous la même forme que la grille qui apparaît à l'écran. Cet utilitaire est à la fois simple et relativement puissant, comparé aux programmes du même genre fourni avec les autres cartes son *PC*. Bien sûr, il ne faut pas espérer ici faire de la MAO réelle, mais il existe suffisamment d'options pour travailler sérieusement et sortir au final des compositions intéressantes.



Création ou options, toutes à la souris.

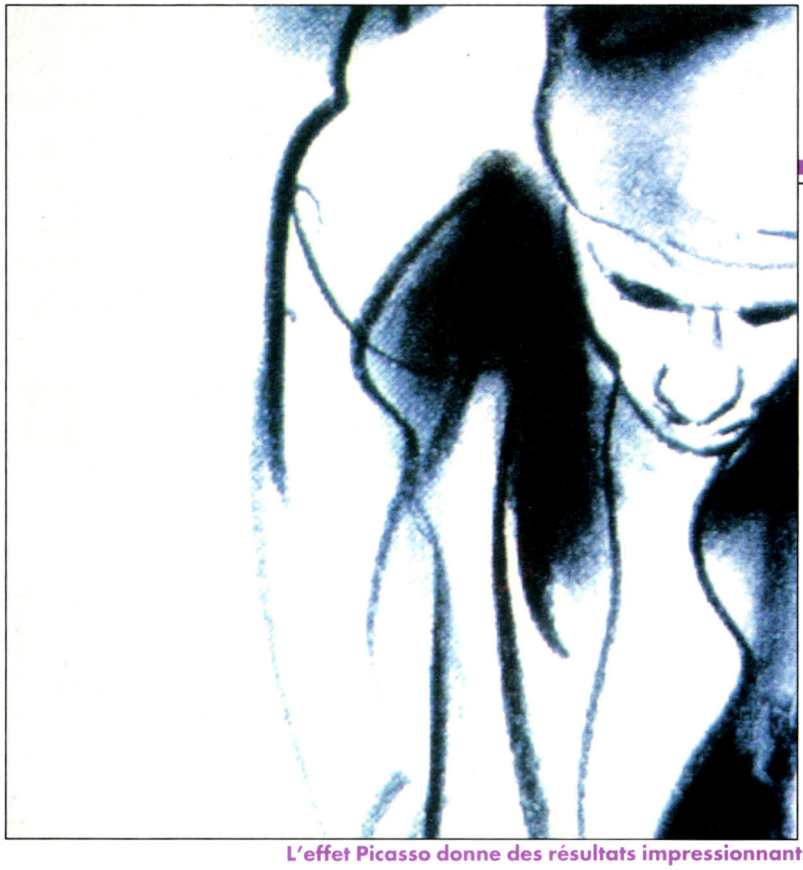
Les possesseurs de carte son AdLib et les amateurs de création musicale seront d'autant plus intéressés par ce produit qu'ils ne connaissent rien au solfège et à l'écriture musicale.

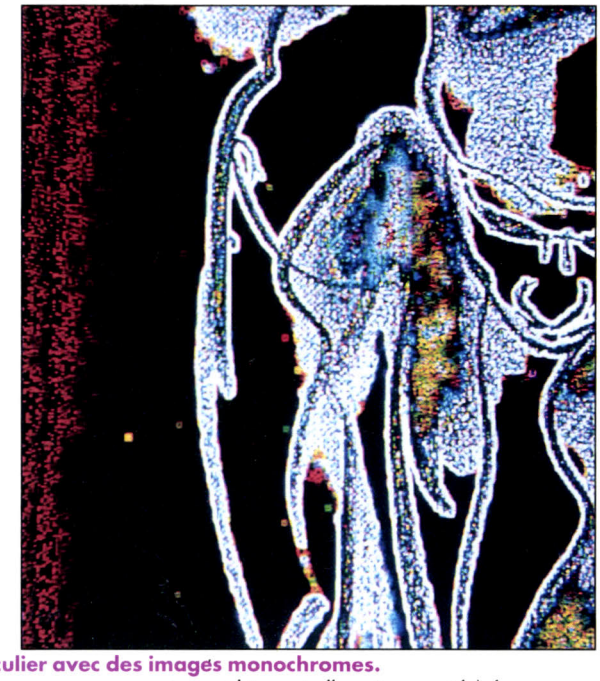
L'utilisation du mode grille est accessible à tous et la notice française fournie avec le soft est des plus explicites (même s'il lui manque un sommaire, numéros des pages à la clef... Oubli ?).

Olivier Hautefeuille

SYMBOLES

MUSIQUE
PAO
EMULATION MINITEL
UTILITAIRE
BUREAUTIQUE
TRAITEMENT DE TEXTE
PROGRAMMATION
ANIMATION
DESSIN





L'effet Picasso donne des résultats impressionnants, en particulier avec des images monochromes.

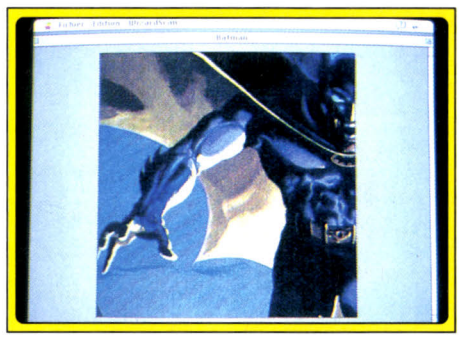
WIZARD-SCAN

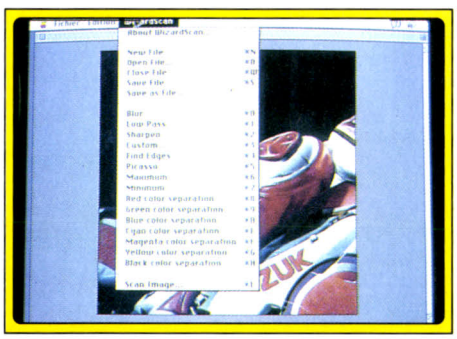
Wizard Scan sur _Mac_ est, à double titre, un évènement dans le domaine de la création. D'abord parce que c'est un scanner couleur à main. Ensuite car son prix est tout à fait abordable. Ce qui représente une petite révolution pour un produit _Mac_.

L'arrivée de *Macintosh* à petits prix *(Mac Classic* et *LC)* a ouvert la voie à une série de logiciels et d'extensions de coût raisonnable sur cette machine, qui n'était jusqu'alors dotée que de produits haut de gamme au tarif en conséquence. WizardScan fait partie de ces nouvelles extensions. Il s'agit d'un scanner couleur à main (réservé donc au *LC* et supérieurs), pouvant s'utiliser seul ou en conjonction avec *Wizard Paint*, le logiciel de dessin testé dans *Tilt* 94. Le scanner, de forme ergonomique et de bonne taille (105 mm pour la surface de scanning), dispose d'une fenêtre de visualisation et de repères externes pour faciliter encore le travail. Il se raccorde à l'interface par un câble suffisamment long pour ne pas gêner le travail. L'interface, quant à elle, se connecte à la machine par le port SCSI (ce qui assure une grande vitesse de transfert) et dispose de sa propre alimentation pour ne pas surcharger celle du *Mac*. Le logiciel gérant ce scanner doit être installé en accessoire de bureau, avec *32 bits-Quickdraw* dans le dossier système du boot et au moins 2 Mo de RAM (mais 4 Mo sont chaudement recommandés pour travailler à l'aise). Avant de commencer le scanning, il est indispensable de configurer un certain nombre de paramètres : résolution (de 200 dpi maximum en vrai couleurs et 400 dpi en couleurs tramées ou en gamme de gris) ; taille de l'image (limitée uniquement par la mémoire disponible) ; réglages des contrastes, des nuances et des brillances.

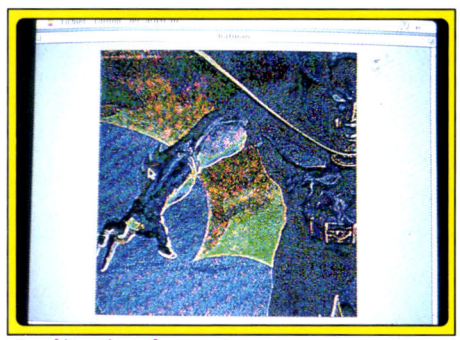
Le scanning peut alors commencer. La vitesse de capture est importante (d'autant plus que votre machine est elle-même rapide), le clignotement d'une diode prévenant en cas de balayage trop rapide. Pour des images aux nuances particulières, vous pouvez recourir à l'étalonnage (qui s'effectue automatiquement après activation) pour améliorer les résultats. Le programme dispose aussi d'un certain nombre de fonctions de traitement ultérieur de l'image scannérisée : réglage du flou ou de la netteté, accentuation des couleurs sur les contours, effet « wizard » conduisant à un aspect abstrait et « vibrant », paramétrages des filtres déterminant la distribution des couleurs, modification de la luminosité, filtrage RVB et, enfin, séparation des couleurs. Ces effets ne peuvent s'appliquer que sur l'ensemble de l'image. Les temps de traitement sont variables (les plus importants étant requis par les filtrages ou l'effet « wizard ») mais restent raisonnables. Le manuel, en français, explique clairement l'utilisation de chaque fonction. En définitive, WizardScan apparaît comme un excellent produit, au prix concurrentiel pour ses hautes performances (extension Upgrade pour *Mac LC* et au-delà, 2 Mo minimum. Prix : 7 100 F seul et 8 300 F environ avec *Wizard Paint*).

Jacques Harbonn



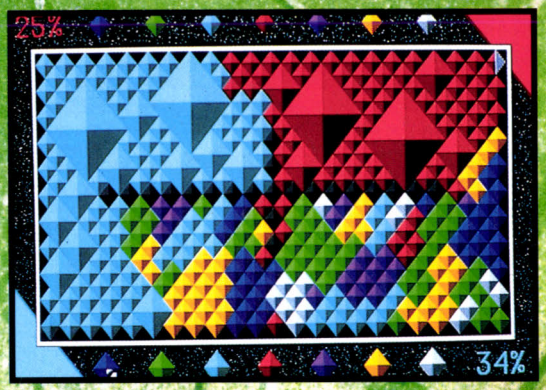


Scanning facile et richesse des traitements.

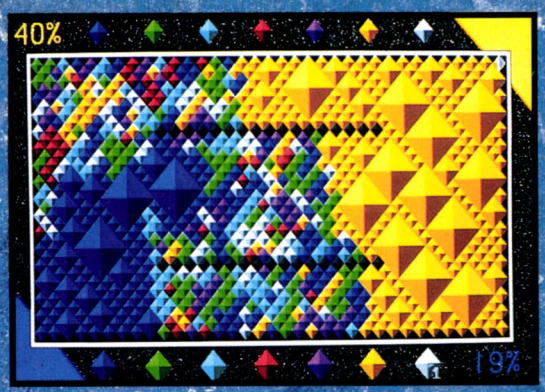


La détection des contours ne concerne pas les formes générales comme d'habitude, mais les pavés de couleur constituant l'image.

7 COLORS



Votre stratégie : défensive ou agressive, selon votre humeur.



Votre arme : l'alliance des couleurs.

Votre objectif : la conquête du territoire.

VIVEZ EN DIRECT LA GUERRE DES COULEURS

"Sur un territoire composé d'une myriade de diamants de couleurs, je vous mets au défi de conquérir le territoire le plus grand. Vous aurez besoin d'un esprit stratégique et de bons réflexes pour venir à bout de ce combat passionné.
Que le meilleur gagne..."

- 1 à 2 joueurs
- Editeur de tableaux intégré
- Une infinité de parties
- Mode simple ou challenge
- Version réseau (sur PC)

Disponible sur
ATARI ST-STE
AMIGA
PC & COMPATIBLES

© INFOGRAMES 1991
Idée originale et réalisation
GAMOS Ltd.

INFOGRAMES

**Ils se multiplient, grouillent et se développent à l'ombre des circuits mémoire de nos machines préférées.
Ils, ce sont les virus informatiques, de petits bouts de programme dont la seule préoccupation est de tout faire pour que les choses ne tournent pas rond...
Programme défaillant, fichier effacé, disque dur re-formaté comme par miracle en sont les effets les plus marquants.
Il existe bien évidemment des moyens de lutter contre eux et le premier se nomme prévention.
Mais lorsque le mal est fait, il ne reste plus qu'à guérir le mal.
Alors, après gare au virus, crions ensemble :**

GUERRE AUX VIRUS

Les « MIT » (Maladies Informatiques Transmissibles) sont constituées des virus informatiques, des vers, des chevaux de Troie et d'autres bombes logiques. Elles sont en passe de devenir l'une des préoccupations majeures des utilisateurs de micros. Ceux-ci souhaitent pouvoir se prémunir des risques liés à une infection virale, sans être soumis quotidiennement à l'angoisse de voir leur disque dur et ses données s'évaporer et se transformer en poussières d'octets, à cause d'un logiciel téléchargé, d'un soft-démo ou d'une malveillance intentionnelle ou non intentionnelle. Il semble donc logique de prédire, tout comme certains éditeurs de softs anti-virus (et on les comprend !) que le logiciel anti-virus fera partie, dans un futur très proche, du package minimum lors de l'achat de tout *PC* au même titre que le MS-DOS ou la souris.

Recommandations prévention

Si les anti-virus remplissent correctement les fonctions pour lesquelles ils sont conçus, en retour, l'utilisateur doit apprendre à respecter certaines règles de prévention qui permettent de minimiser les attaques virales.

1. La première mesure à prendre consiste à réaliser **une copie de sauvegarde des disquettes système** (DOS, Workbench, Gem) et à stocker précieusement les originaux. Ces copies, protégées en écriture, seront disponibles pour un éventuel boot, en vue de test anti-virus ou de récupération de données. Le logiciel anti-virus devra faire l'objet des mêmes soins. La sauvegarde des données (fichiers texte, graphiques, dessins et autres programmes) doit être réalisée à intervalles réguliers.

La meilleure parade : la prévention

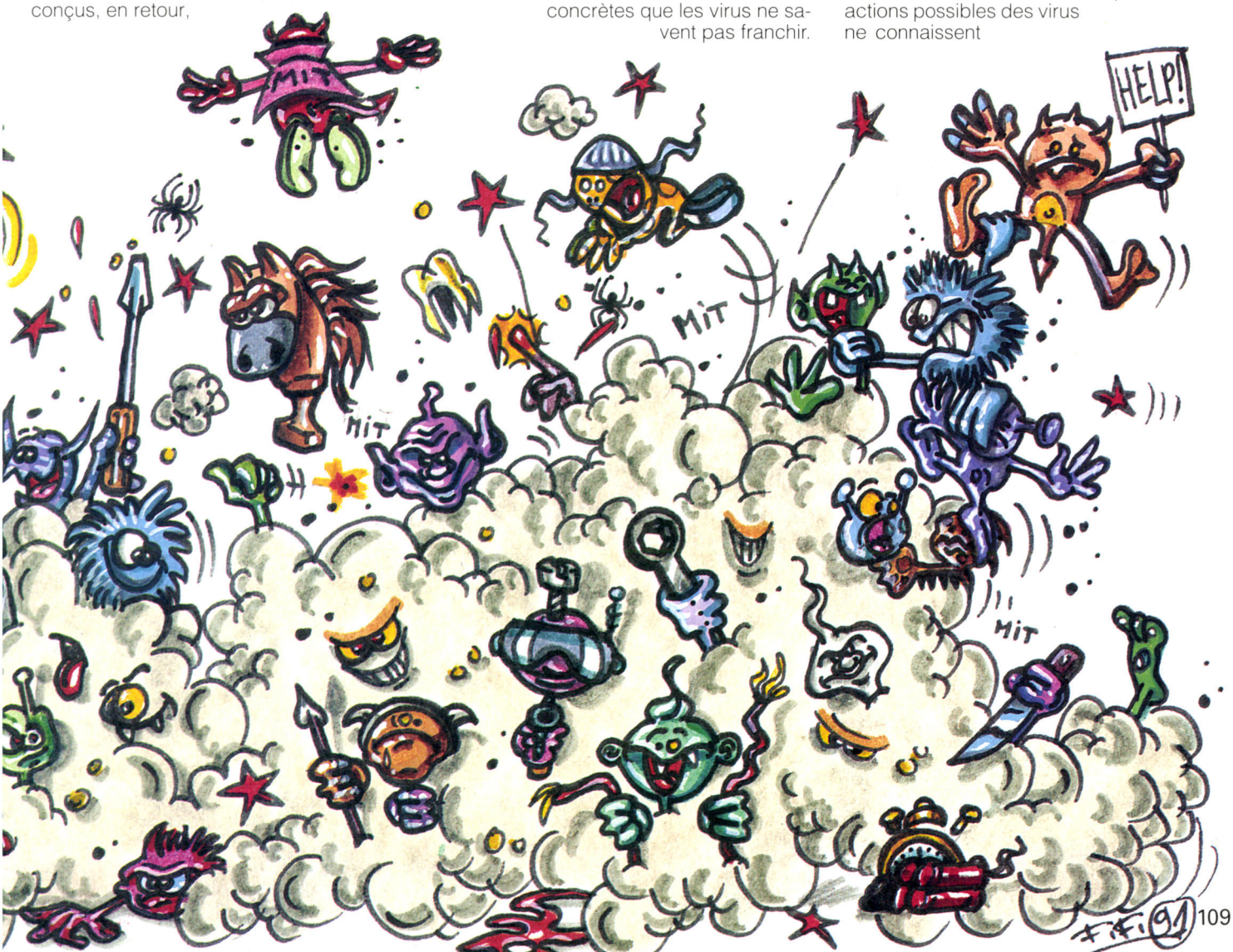
2. Il faut savoir prévenir les risques liés à une infection virale. Que ce soit sur *PC*, *Amiga* ou *Atari*, il est indispensable de **protéger physiquement en écriture vos disquettes programmes**. Le taquet de protection sur les disquettes 3"½ et le stick autocollant sur 5"¼ sont des mesures concrètes que les virus ne savent pas franchir.

3. **L'origine du logiciel** que l'on implante sur sa machine doit être connu et contrôlé ; le risque est évident s'il s'agit de logiciels d'origine indéterminée.

4. Les virus sont des programmes dont la fonction première est de se dupliquer, puis de se propager. Ils doivent s'implanter en mémoire, ce qui implique la nécessité d'un programme support ou programme hôte, d'où la notion de **fichiers sensibles**, (fichiers système, programmes exécutables reconnaissables sur *PC* à leur extension *.COM*, *.EXE*, *.OVL*, *.SYS*), on peut inclure aussi les fichiers batch *.BAT*.

Si un éventuel virus peut contaminer un fichier de données (traitement de texte ou tableur), cela ne représente en fait aucune utilité ni aucun danger potentiel, ce type de fichier n'ayant pas la structure adéquate permettant son lancement.

Les virus infectent les fichiers sensibles dans l'attente d'une action spécifique qui se réalisera en fonction de critères de déclenchement particuliers. L'action du virus peut être un simple message à l'écran du type « Coucou, c'est moi », ou bien plus cruelle comme l'effacement pur et simple de toutes les données du disque dur. Les actions possibles des virus ne connaissent



Anti-virus sur Mac : un désordre presque sympathique

Sur le *Macintosh*, rien ne se passe vraiment comme ailleurs. Si les types de virus qui courent d'une machine à l'autre sont innombrables, ce sont cependant des virus assez sympathiques : ils ne détruiront pas le système et ne s'attaqueront pas aux organes essentiels de la machine. Mais ils vous feront toutes sortes de petites plaisanteries désagréables... à la californienne !
Les anti-virus attaquent donc ces ennemis sournois et multiples en ordre dispersé. On trouve d'abord quantité de vaccins en freeware : généralement spécialisés sur un seul type de virus, ces freewares peuvent aussi véhiculer leur propre ennemi...
Mieux vaut sans doute se rabattre sur les valeurs sûres, officielles : *Rival*, et sa fameuse icône « baleine » installée dans le tableau de bord, est la vedette 91 : il traite les virus NVir, IN2B, Anti et Scor, plus quelques autres qu'il détecte mais ne soigne pas toujours.
Inconvénient de *Rival* : en cours de désinfection, il plante parfois momentanément le système...
***S.A.M.* a aussi ses partisans. Sa gamme d'action est large, surtout grâce à des versions souvent réactualisées. Il est réservé toutefois aux vrais paranoïaques : son module *S.A.M. Intercept* examine systématiquement tout objet logiciel dès introduction. De longues pauses sécurisantes, mais qui finissent par énerver... d'autant qu'une même disquette réutilisée à trois minutes d'écart n'est pas reconnue et subit un nouvel examen !**
Le reste des produits anti-virus bénéficie d'une moins grande réputation : *Virex*, *Desinfectant*, *V-Killer*, *Glop*, *AntiNVirus* et beaucoup d'autres ne sont efficaces que sur une gamme restreinte d'infections. Bien sûr, vous pouvez les accumuler dans la pomme ou dans le système. Mais utilisez-les les uns après les autres : vous verrez qu'aucun ne donne le même diagnostic... la pagaille ! **J.M.M.**

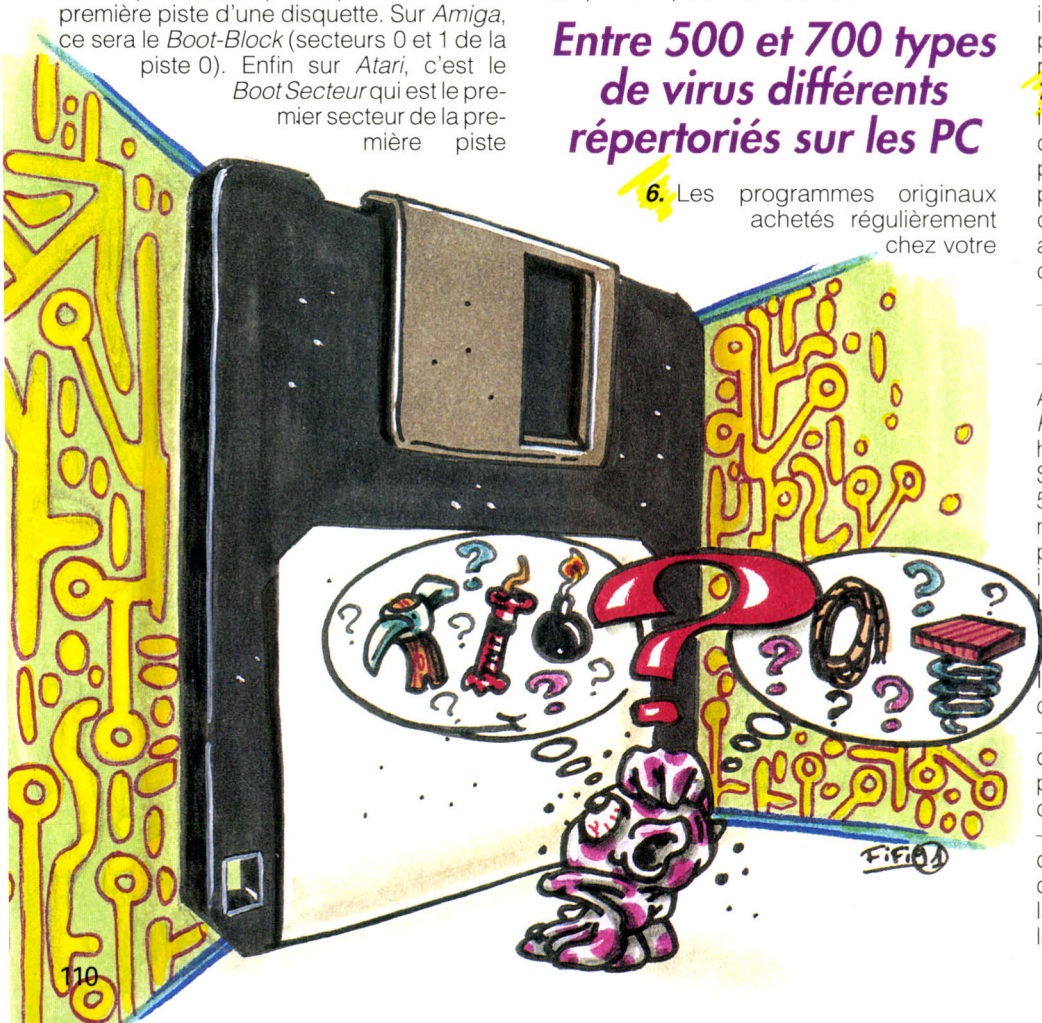
comme limites que celles de l'imagination de leurs auteurs et fort heureusement les limites imposées par le hardware.

5. Tout comme il existe des fichiers sensibles, il existe aussi des **informations sensibles** que les virus peuvent utiliser. Le plus connu sur *PC* est le *Boot*, représenté physiquement par le cylindre 0 secteur 1 du disque dur, ou par le premier secteur première piste d'une disquette. Sur *Amiga*, ce sera le *Boot-Block* (secteurs 0 et 1 de la piste 0). Enfin sur *Atari*, c'est le *Boot Secteur* qui est le premier secteur de la première piste de la première face. Ce sont précisément ces « secteurs » stratégiques que visent certains virus puisque c'est par leur intermédiaire qu'ils seront chargés en mémoire centrale, avant tout autre programme. Toutes les disquettes ne sont pas bootables ; ainsi le boot d'une disquette ne contenant théoriquement que des données signerait à coup sûr la présence d'un virus.

Entre 500 et 700 types de virus différents répertoriés sur les PC

6. Les programmes originaux achetés régulièrement chez votre revendeur préféré ne contiennent pas de virus, sauf cas exceptionnel. Par contre, toutes **les disquettes obtenues par d'autres réseaux** peuvent abriter un ou plusieurs virus. Après s'être amusé avec un logiciel dont la provenance n'est pas garantie, la règle est d'éteindre complètement sa machine quelques minutes (le simple *Reset* ne suffit pas à éliminer un virus implanté en RAM), puis à rebrancher le tout pour pouvoir passer à un soft original sans risquer une quelconque infection.

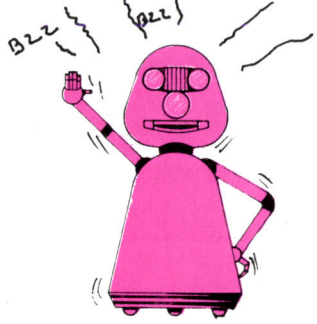
7. Pour un test sérieux avec un anti-virus, il est nécessaire, voire indispensable, d'**éteindre sa machine** plusieurs minutes puis de booter avec une disquette système protégée en écriture et dont on est sûr qu'elle soit sans virus. Après, et seulement après cette manipulation, vous pourrez lancer votre anti-virus.



Le PC

A tout seigneur tout honneur, le compatible *PC* rallie actuellement tous les suffrages des hackers et autres constructeurs de virus.
Suivant les sources, on dénombre entre 500 et 700 virus (souches et dérivés), de nombreux virus étant repris et transformés par des apprentis sorciers en maladies infectieuses.
Les statistiques officieuses enregistrent une trentaine de nouvelles apparitions virales tous les mois à l'échelle mondiale.
Il existe actuellement deux types de producteurs de virus :
– les « amateurs » qui, avec la banalisation d'outils de programmation performants, peuvent « construire » un virus ou modifier des virus existants ;
– les « professionnels », qui possèdent des connaissances approfondies dans des domaines pointus (programmation multi-langages, réseaux, systèmes) qui créent les virus de toutes pièces.

LIVRAISON PAR CHRONOPOST SOUS 24H DEPART TOULOUSE



BASE 4
La micro facile

TOULOUSE 31000
35, rue du Taur
Demander Nicole
62.27.04.38

VENTE PAR CORRESPONDANCE

11, rue Samonzet	- 64000 PAU	59.83.78.78
Centre Cial. BAB2	- 64100 BAYONNE	59.52.92.83
43 Av. J.L. Laporte	- 64600 ANGLET	59.52.47.51
57 Bd. Lacaussade	- 65000 TARBES	62.51.36.13

COMMODORE AMIGA 500

+ 4 jeux
Garantie 2 Ans — **2490F**
LIVRAISON CHRONOPOST 100F

Avec moniteur 1083S — **4190F**
LIVRAISON CHRONOPOST 200F

COMMODORE AMIGA 500 PLUS

+1 Mo ram Extensible à 2Mo
+Workbench 2.04 — **2990F**
LIVRAISON CHRONOPOST 100 F

ATARI 520 STE

Sans moniteur — **2490F**
Avec monit coul SC 1224 — **3990F**

AMSTRAD 6128

SCOOP PROMO
Super offre limitée à 100 pièces

CPC 6128 avec moniteur couleur
+ 10 jeux sur disquettes
+ 1 câble minitel 3615
1990F
LIVRAISON CHRONOPOST 150 F

CITIZEN SWIFT 24 COULEUR

Imprimante 24 aiguilles couleur,80 col, 64/192 cps,IBM / EPSON 5 polices de caractère; fonction parking

~~4990 F~~ LIVRAISON CHRONOPOST 100 F — **2990 F**

Autres modèles	CITIZEN	120 D	**1290 F**
	CITIZEN	124 D	**1990 F**

PHILIPS PC D 204 C

AT 286 VGA couleur 12 MHz, 1 Moram, DD 40 Mo (28 MS),1 lecteur 3,50" 1,44 Mo, 2 SLots libres + emplacement 2ème lecteur fourni avec WORKS II, MS DOS 4.01,PC SHELL+ 2 jeux déjà installés sur le disque dur, souris, manuels, garantie 2 ans .

Avec l'imprimante PHILIPS NMS 1433 200 CPS, fonction parking (valeur **1790F**)
8990 F
LIVRAISON CHRONOPOST 200F

AMSTRAD 464 COULEUR

Unité centrale avec clavier QWERTY
+ lecteur K7+ Moniteur couleur CTM 644
livré avec 4 jeux — **999 F**
LIVRAISON CHRONOPOST 200 F

OPTION : Cable permettant la connection du moniteur couleur à tout micro ou console en péritel SEGA, NINTENDO, ATARI,COMMODORE etc. **250 F..**

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CP : _____ VILLE : _____
TEL : _____

BON DE COMMANDE	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
*frais de port & d'emballage.....	.....
FRAIS DE PORT :	**Total**

EN COLISSIMO 48 H : 50,00 frs
EN CHRONOPOST 24 H : 100,00frs

Ci-joint mon règlement par:
❑ Chèque ❑ Mandat
Contre Remboursement + 50F.

Signature: (des parents pour les mineurs)

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30/11/91 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Tilt 95

Atari

C'est l'accalmie pour les *ST*, *STE* et autres *Mega ST* : selon Atari France, on ne dénombre actuellement que 35 à 40 virus sur ce type de matériel. Ils s'attaquent principalement au *Boot Secteur* des disquettes. Tout le monde connaît le fameux virus inverseur de souris (on déplace la souris à gauche et la flèche va vers la droite), qui peut laisser perplexe mais ne représente aucun danger. La solution consiste à examiner le contenu des deux premiers octets de la piste 0 du secteur 1, si les codes sont 601C, 601D ou 601E, les remplacer par 0000. Attention, ce type de manipulation doit être réalisé rigoureusement, en utilisant un éditeur de pistes et en prenant soin de ne pas traiter ainsi toutes vos disquettes, mais uniquement celles qui entraînent ce type de manifestation. L'anti-virus qui fait l'unanimité sur Atari se nomme *Sagrotan*. Il est disponible sur le 3615 SM1 et vous coûtera environ 35 francs, non compris le câble et le soft de téléchargement. Les promotions étant ce qu'elles sont, il n'est pas rare de trouver des offres gratuites incluant le câble ainsi que le soft de téléchargement ; soyez vigilants.

Amiga

Sur ce type de matériel, ce sont quelque 170 virus et dérivés qui sont actuellement comptabilisés, mais on compte assez peu de nouveautés en ce domaine. L'anti-virus qui fait référence reste toujours *Virus X*, de Steve Tibett (également disponible sur le 3615 SM1 – environ 35 francs). Un vaccin simple sur *Amiga* consiste à utiliser la commande *Install* présente sur la disquette Workbench. Cette commande réécrit le secteur d'amorçage de la disquette. Il s'agit donc de l'utiliser avec discernement et de ne pas traiter ainsi toutes vos disquettes, ce qui détruirait irrémédiablement des logiciels originaux non infectés.

Atari et Commodore : une relative sécurité due principalement au peu de virus existant

Le « mythe *Amiga* » est à l'origine de virus hors du commun, dont beaucoup de personnes ont entendu parler mais que peu d'entre elles ont eu à combattre. Ainsi en est-il du virus de l'horloge, dont la mémoire ne peut sauvegarder que 7 petits octets, ce qui semble bien peu pour écrire et stocker un virus qui tienne la route, mais ce qui semble suffisant pour écrire un conte.
Le second virus mythique serait capable d'écrire sur une disquette protégée physiquement en écriture, phénomène démenti énergiquement par Commodore.
Toujours chez Commodore, on signale des anti-virus plus performants que *Virus X*, tel que *Boot X*, malheureusement non distribué en France et ne pouvant s'obtenir que par des réseaux parallèles. Il semble fort dommage qu'ils ne puissent être disponibles via des réseaux normaux de distribution.
La quasi-totalité des logiciels anti-virus actuellement disponibles se situent tous à un niveau minimum garantissant le repérage ainsi que l'éradication des virus connus. Ils possèdent un certain nombre de solutions de base communes ainsi que des options spécifiques.

La tétralogie anti-virale

Le logiciel anti-virus infaillible n'existe pas, tout du moins pas encore. Par contre, le bon logiciel anti-virus doit posséder quatre qualités primordiales.

1. Surveillance et contrôle en programme résident.
A la base, ce que l'on demande à un logiciel anti-virus est de pouvoir détecter toute manipulation de fichiers. Le programme résident permet de surveiller la mémoire vive (RAM) et de gérer les autres programmes qui désirent s'installer (résidents ou autres). Il surveille donc chaque lancement de programme.

2. Identification et détection.
Malgré tout, il peut arriver qu'un virus puisse passer au travers de cette première barrière, soit parce que l'on aura désactivé l'anti-virus résident, soit parce que le virus est inconnu.
Le second terme de cette tétralogie anti-virale doit donc pouvoir identifier et détecter une « éventuelle » infection.

La filière bulgare

La lecture de la presse bulgare, bien que n'étant pas un exercice d'une grande facilité, peut apporter quelques informations dignes d'intérêt.
Selon le magazine bulgare *« Computer Pour Vous »* (traduction littérale), sur les quelque 250 souches de virus existantes de par le vaste monde, près d'une centaine seraient d'origine bulgare. On retrouve ainsi la série des *Vxxx, V800, V1226, le virus de Murphy, le Phœnix* (qui inclut dans son code les mots *Live After Death*), ainsi que le virus Néo-Zélandais qui propose de légaliser la Marijuana.
Toujours selon ce magazine bulgare, l'explication de cette créativité s'explique par le fait que les programmeurs sont sous-employés et largement sous-payés (un programmeur bulgare gagne environ cent fois moins qu'un de ses collègues aux USA). Enfin, il n'existe aucune législation concrète sur le piratage et la sécurité informatique dans les pays de l'Est. Il paraîtrait aussi qu'il existe des problèmes d'éthique dans ces pays, et que le travail des autres ne serait pas respecté à sa juste valeur.
Loin derrière les pays de l'Est viennent Israël, les USA et l'Allemagne.

3615 TILT

TILT, CONSOLES+, MICRO KID'S et le 3615 TILT

vous proposent d'élire votre

TILT D'OR

Votez pour votre jeu micro et votre jeu console préféré. Vingt personnes parmi celles qui auront voté pour ces deux TILT D'OR seront tirées au sort : elles gagneront des abonnements à TILT et CONSOLES+, seront invités à la soirée de remise des TILT D'OR. Mieux ! Une d'entre elles sera l'invité vedette de MICRO KID'S !

QUESTIONS QUIZZ MICRO KID'S SUR 3615 TILT

Participez à MICRO KID'S et gagnez des abonnements à TILT ou CONSOLES+ tout en pianotant sur votre Minitel...

C'est possible !

Il vous suffit d'écrire votre QUESTION QUIZZ et sa REPONSE QUIZZ que le 3615 TILT. Chaque auteur d'une question retenue pour MICRO KID'S gagnera un abonnement !

Vous pouvez aussi trouver sur le 3615 TILT les réponses à la séquence "QUESTIONS QUIZZ" de MICRO KID'S, tout en jouant !

3615 TILT : DES ATOUTS POUR MICRO KID'S

Pour cela, il utilise sa propre base de données qui comprend les « signatures » des virus connus.
En cas de virus inconnu, la stratégie adoptée par les anti-virus consiste à créer, pour chaque fichier sensible, une signature strictement personnelle ; le programme vérifie alors si la signature correspond bien au fichier.

3. Destruction et restauration.
Le troisième membre de l'équipe doit permettre de détruire le virus et, si possible, de restaurer le fichier infecté dans son état d'origine.
Pour certains virus connus qui ajoutent leur propre code au programme sans en altérer autrement le contenu, la tâche est relativement facile. Il en va autrement pour les virus qui effacent tout ou partie du contenu d'un fichier ; dans ce cas, la récupération est impossible.
Pour d'éventuels virus inconnus, il est nécessaire de faire appel à votre éditeur de softs anti-virus favori qui se fait fort, dans les délais les plus brefs, de mettre au point le vaccin spécifique à votre problème.
Ce type de service se trouve uniquement sur des produits haut de gamme, caractérisés par leur prix.

4. Sauvegarde des informations vitales.
Le dernier terme de cette tétralogie part du principe qu'il est nécessaire et indispensable de sauvegarder et de contrôler, de façon régulière et si possible automatique, certaines informations vitales contenues sur le disque dur, sans lesquelles celui-ci est inutilisable.
Ce sont principalement le *Boot Secteur* (qui contient les informations nécessaires au bon fonctionnement du disque dur) et la table d'allocation des fichiers (la FAT – Files Allocation Table – est une sorte de répertoire où sont indiquées les adresses de tous les fichiers contenus sur disque dur ou sur disquette).

La détection des nouveaux virus reste aléatoire et impose des vérifications pénibles et continuelles

Les anti-virus PC

Les anti-virus pour *PC* ne font pas de miracles. Si certains d'entre eux se distinguent par leur rapidité, leur ergonomie ou l'automatisation des procédures, ils sont tous égaux devant les dégâts irréparables commis par un virus qui écrase systématiquement tout ce qui se trouve sur son passage, en prenant soin de réécrire par-dessus pour mieux effacer. La possibilité de détection de « nouveaux » virus est plus un argument commercial qu'une réalité. Sachons estimer ces produits pour ce qu'ils sont et non pour ce que la publicité leur accorde.
La plupart des logiciels anti-virus comprennent un abonnement renouvelable et une garantie concernant la mise au point d'un vaccin spécifique en cas d'infection par un virus inconnu ou non détecté. Cet aspect, qui semble a priori un avantage indéniable, ne tient pas compte de la rareté d'un tel cas (mais ce qui est rare est cher). Quoi qu'il en soit, la mise au point d'un vaccin va profiter d'emblée à tous les futurs acquéreurs du logiciel, mais ne prendra pas en compte la remise en état des fichiers détruits.
La sauvegarde des informations sensibles (Boot, FAT) est une option intéressante pour peu que le disque dur sur lequel on travaille soit stable et que les sauvegardes se suivent à des intervalles rapprochés.
La capacité des logiciels anti-virus à détecter toute infection se base avant tout sur la connaissance des virus existants.
Le programme anti-virus résident surveille les accès à la mémoire vive et recherche dans le fichier qui va être lancé la présence d'une empreinte virale. Pour les virus inconnus, la tâche est plus délicate ; on surveille la moindre manipulation de fichiers, le plus infime accès système. Les interruptions à répétition qui affichent des messages pour le moins abscons qui s'ensuivent deviennent vite lassantes et l'on a tôt fait de débrancher l'indésirable, que l'on soit informaticien confirmé ou simple utilisateur.
Les méthodes employées sont assez identiques.
Le programme enregistre une « signature » spécifique à chaque fichier que l'on souhaite surveiller, en utilisant le *checksum* (méthode de calcul algorithmique basé sur

Prix des différents softs anti-virus

POUR PC

Vanalyst III :	2 200 F
V-Unvirus	500 F (version réduite de Vanalyst)
PCCillin :	1 480 F
Rescue :	1 400 F
Virex PC :	990 F
Norton AV :	990 F
Viguard :	990 F
Viruscan	
Vifgarde :	150 F environ sans compter le câble de Minitel/PC et le soft de téléchargement.

POUR ATARI ST

Sagrotan :	35 F (sans le câble de téléchargement)

POUR AMIGA

Virus X :	35 F (sans le câble de téléchargement)

Les anti-virus du 3615 Tilt

Le serveur *Tilt* propose le téléchargement de plusieurs anti-virus. Pour Atari *ST* et *STE*, on vous offre tout simplement le must : *Sagrotan*. Pour *Amiga*, *VirusX*, de Steve Tibett, la référence incontournable depuis des années. Enfin, pour *PC*, *Viruscan*, de Mac Afee, le leader des « virusbusters » américains ! Pour tous renseignements, c'est simple : prenez votre Minitel et tapez 3615 Tilt, puis *TEL.

1er SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDEO ET ELECTRONIQUES

DU 6 AU 9 DECEMBRE 91
ESPACE CHAMPERRET - PARIS
METRO:
PORTE DE CHAMPERRET

OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR UNE ENTREE PERMANENTE

AU SUPERGAMES SHOW 91 - VALABLE POUR TOUTE LA DUREE DU SALON

Renvoyez ce coupon accompagné de votre réglement de 20 F **avant le 15 novembre 91** à:

Eurexpect 181, avenue Jean Lolive - 93500 Pantin

Ci-joint 20 F par ❒ Chèque ❒ Mandat

Vous recevrez par retour votre carte d'entrée pour le SUPERGAMES SHOW 91

Nom:_____

Prénom:_____ Age:_____

Activité:_____

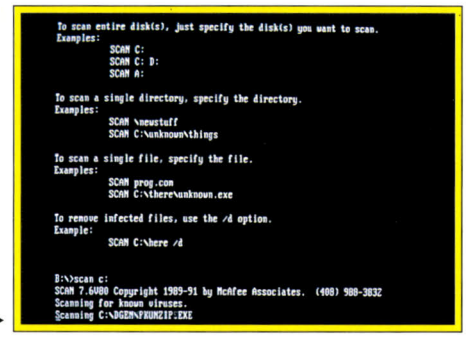
Adresse:_____

Ville:_____ Code Postal:_____

120 F

TILT 10 91

◀ V-Unvirus, avec ses menus déroulants, est l'un des programmes anti-virus les plus agréables et les plus rapides sur un PC. Il a en outre la capacité de soigner les fichiers infectés sans les effacer.



En comparaison, Scan PC est d'une austérité dans la présentation qui ravira tous les « accros » du MS-DOS. Grâce au téléchargement, son avantage principal est un bon rapport qualité/prix. ▶

Virex, au nom évocateur, n'est pas d'un emploi facile. Très « pointu », il adresse continuellement des messages à l'écran. Le pauvre utilisateur débutant risque d'être rapidement perdu au milieu de ces messages ésotériques... ▶

◀ ... Comme, en outre, le logiciel doit être paramétré de façon très stricte pour fonctionnter de façon satisfaisante, il ne peut être conseillé qu'à ceux qui connaissent à fond le fonctionnement et même l'architecture profonde des P.C.

la longueur du fichier). Une fois cette signature validée, il suffit de surveiller de temps à autre, et de manière automatique, que le fichier n'a pas été modifié. On peut distinguer trois techniques qui, en fait, sont une seule et même méthode :

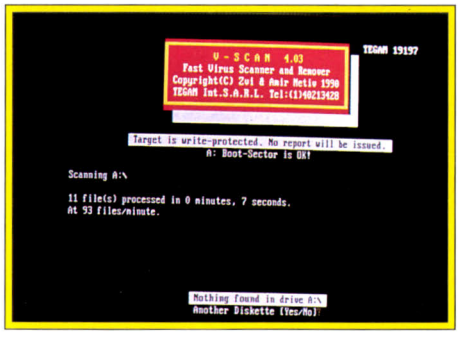
1. Une base de données est crée qui recense les signatures de tous les fichiers contenus sur le disque dur.
2. Chaque fichier est augmenté de quelques octets qui représentent la signature du fichier.
3. Chaque fichier est affecté d'un double de lui-même dans lequel est écrit la signature de validation du fichier.

Virus or not virus ?

Si les anti-virus actuels sont capables, par cette méthode, de déterminer si un fichier a été modifié, ils sont souvent incapables d'établir quel est le facteur modificateur et encore plus souvent dans l'impossibilité de restaurer ledit fichier dans la mesure où les ajouts ne se situent pas au début ou à la fin mais à l'intérieur, dans le corps même du fichier.

L'installation d'un anti-virus n'épargne pas à l'utilisateur le respect de certaines règles de sécurité

Pour pouvoir choisir parmi les différents produits proposés sans se tromper, il faut faire appel à des notions simples :



◀ Malgré une interface sans fioriture superflue, Viguard assure une bonne sécurité. L'absence de module résident de détection en fait un logiciel vraiment à part dans le monde des anti-virus PC.

Autre machine, autre look. Avec ses menus à icônes, Master Killer, pour Amiga, est un bon exemple des anti-virus adaptés aux micros tels que l'Amiga et l'Atari ST. ▶

L'aspect financier. L'investissement dans un produit haut de gamme aux alentours de 1 000 F et plus semble délicat pour un simple utilisateur, d'autant plus que nombre d'options présentes sur ce type de produit dépasse largement le cadre d'une utilisation familiale ou semi-professionnelle.

L'aspect ergonomique. Il est étonnant de constater à quel point les logiciels anti-virus, en devenant plus performants, deviennent d'une complexité croissante. Faut-il que nous devenions tous des informaticiens pour utiliser des produits qui devraient être à la portée de tous ?

L'aspect pratique. Si chaque utilisateur respectait de manière plus cohérente les recommandations de prévention usuelles, les cas d'infection virale seraient plus ponctuels et donc plus facilement traités.

Les principaux logiciels du marché

Vanalyst III d'Infodidact se distingue par sa rapidité et son interface avec menus déroulants particulièrement complète. Les nombreuses options possibles nécessitent un certain temps d'adaptation pour comprendre toutes les possibilités de ce logiciel. Ce produit se caractérise aussi par la possibilité d'automatiser les tâches de détection, d'identification et de restauration. Les options par défaut sont généralement les meilleures et l'ergonomie d'utilisation semble suffisamment au point pour éviter à l'utilisateur d'avoir à faire des choix complexes.

Norton Anti-Virus de Peter Norton est à l'image des produits Norton et de la réputation de leur manager. Rapidité et convi-

3615 TILT

SOS JEUX

Vous êtes bloqués dans un jeu et désirez de l'aide ? N'attendez plus ! Vous trouverez sûrement votre bonheur dans le SOS AVENTURE (la base de données possède déjà plus de 10 000 questions-réponses).
Vous cherchez une vie infinie, des armes indestructibles, de l'argent sans réserve ? Pensez au CHEAT MODE.

NOUVEAU

NEWS TÉLÉCHARGEMENT 3615 TILT

Déjà 1 500 logiciels disponibles sur Atari ST, 500 logiciels sur Compatibles PC et 100 logiciels sur Amiga.

D'autres logiciels arrivent ou sont déjà installés...
Une cinquantaine de musiques soundtracker (MOD) sur Atari et Amiga.
Une dizaine de démos Atari ST.
Une dizaine de fichiers et de programmes type Sésame pour ST, Amiga, PC.

Vous voulez mettre votre programme dans notre téléchargement ?
Alors envoyez-le avec ce coupon à l'adresse suivante :

TILT / TÉLÉCHARGEMENT
9-13, rue du Colonel Pierre Avia - 75754 Paris Cedex 16

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL ⌊⌊⌊⌊⌊ VILLE : .....

MACHINE : ..... NOM DU FICHIER : .....

TYPE : ❑ Jeux ❑ Démos ❑ Musiques ❑ Utilitaires ❑ Graphiques ❑ Professionnel

vialité, installation automatique sont au rendez-vous, mais les nombreuses options nécessitent une bonne connaissance de l'environnement *PC*. Le module résident de détection virale en mémoire propose des messages clairs ainsi que le choix de continuer l'action entreprise ou de stopper le lancement du programme en cause.

PCCillin de AB Soft se démarque des autres produits par l'utilisation d'un boîtier à installer sur le port parallèle du micro-ordinateur. Ce boîtier sert à authentifier les programmes installés sur le disque dur et à en garantir la non contamination. Il permet en outre de sauvegarder des informations vitales telles que le Boot et la table de partition du disque dur. Le reste des produits de PCCillin est à base de produits Mac Afee.

Rescue de la société Log'Up est un produit dit de sécurité informatique ; il nécessite de passer par des étapes d'authentification pour accéder aux différents logiciels contenus sur le disque dur. A cet effet, il comprend une base de données recensant les différents produits les plus utilisés dans le monde de l'entreprise, tels que dBase, Word 5 et autres Multiplan. Après cette première phase, le logiciel sera en mesure de vérifier et de détecter d'éventuels changements dans la structure des fichiers.

Virex PC de Microcom est un produit construit autour de *Flushot+* de Ross Greenberg.
Ce logiciel se distingue par les nombreux messages qui apparaissent à l'écran et qui signalent à peu près tout ce qui se passe à l'intérieur du micro-ordinateur : appel aux interruptions, accès en écriture et toutes autres modifications. *Virex PC* doit être paramétré de façon rigoureuse par une personne ayant une bonne expérience de l'environnement *PC*.

La présence d'un virus implique une faiblesse inquiétante à laquelle il convient de remédier

Viguard de Tegam Int. se distingue d'emblée par l'absence de module résident de détection de virus en mémoire. Les arguments avancés sont basés sur la place mémoire prise par un tel module, ainsi que par le manque de fiabilité en cas de virus inconnus. Ce produit est de bonne qualité, les vérifications sont rapides mais l'interface reste bien en dessous des capacités des produits proposés.

Viruscan et **Vifgarde**, distribués par VIF, sont des logiciels accessibles en téléchargement sur le 3515 VIF, moyennant l'achat d'un câble Minitel/*PC* et du logiciel de téléchargement adéquat. Les programmes proposés sont des produits Mac Afee, leader aux USA dans le domaine de la détection et de l'éradication des virus. L'interface *Vifgarde* construite autour de ces produits est simple et conviviale.
Des mises à jour mensuelles permettent de suivre les améliorations du produit et d'enrichir la base de données virales afin de maintenir la fiabilité de ces produits.

Jean-Jacques Carron

Où les trouver ?

Vanalyst III : *Infodidact*
5 bis, rue du Louvre
75001 Paris
Tél. : 42 60 01 70

V-Unvirus : catalogue de la *CAMIF*

Rescue : *Log'up*
22, rue de Metz-l'Evèque
80000 Amiens
Tél. : (16) 22 92 66 40

Norton Anti-Virus : *Symantec*
31-35, rue Gambetta
92150 Suresnes
Tél. : 47 72 16 36

Scan Vifgarde Mac Afee : *Vif Micro*
12, avenue des Andes
92140 Les Ulis Cedex
Tél. : 69 07 86 32

PCCillin : *AB Soft* ; tél. : 69 33 70 00
AB Club ; tél. : 45 75 50 78

Virusafe : *Winners*
114, rue des Pyrennées
75020 Paris
Tél. : 40 24 05 85

Hack Busters : *RMGI*
178, av. Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny
94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. : 43 94 30 00

Virex PC : *Microcom*
2, rue du Docteur-Lombard
92130 Issy-les-Moulineaux
Tél. : 46 62 68 68

Viguard : *Tegam International*
73, bd Richard-Lenoir
75011 Paris
Tél. : 40 21 34 28

Plus de *1000* petites annonces sur le 3615 TILT.

Achats, ventes, échanges, clubs, contacts, pour tous les micros & toutes les consoles !

Tapez * PAN

CPIO présente :

3615 FREEWARE*

le TOP du téléchargement !

- Protocole QUICKER : l'un des protocoles les plus rapides et fiables du marché.
- Des milliers de soft à télécharger sur PC et compatibles, ATARI ST, MACINTOSH (dès octobre 91) et UNIX
- Des nouveautés toutes les semaines !
- Pour les passionnés : petites annonces, boutique, forums, boîtes aux lettres binaires
- Le club 3614 FREEWARE

*** 3615 FREEWARE est également accessible directement par le 36.25.01.15**

3615 FOREVER
La première messagerie multi-listes
CP 56 918

BON A DECOUPER ET A RETOURNER ACCOMPAGNE DU REGLEMENT (par chèque à l'ordre de CPIO) A : **CPIO 13 15 rue de la Verrerie 75004 Paris**

❍ **oui** je désire recevoir le KIT complet (câble + disquette) à 149 F

❒ Câble DB 25 ❒ Câble DB 9

❒ 29 F Disquette PC 5 1/4 ❒ 34 F Disquette PC 3 1/2

❒ 34 F Disquette MAC 3 1/2 ❒ 34 F Disquette ATARI ST

❍ Je possède déjà un câble et souhaite recevoir uniquement le logiciel de téléchargement quicker

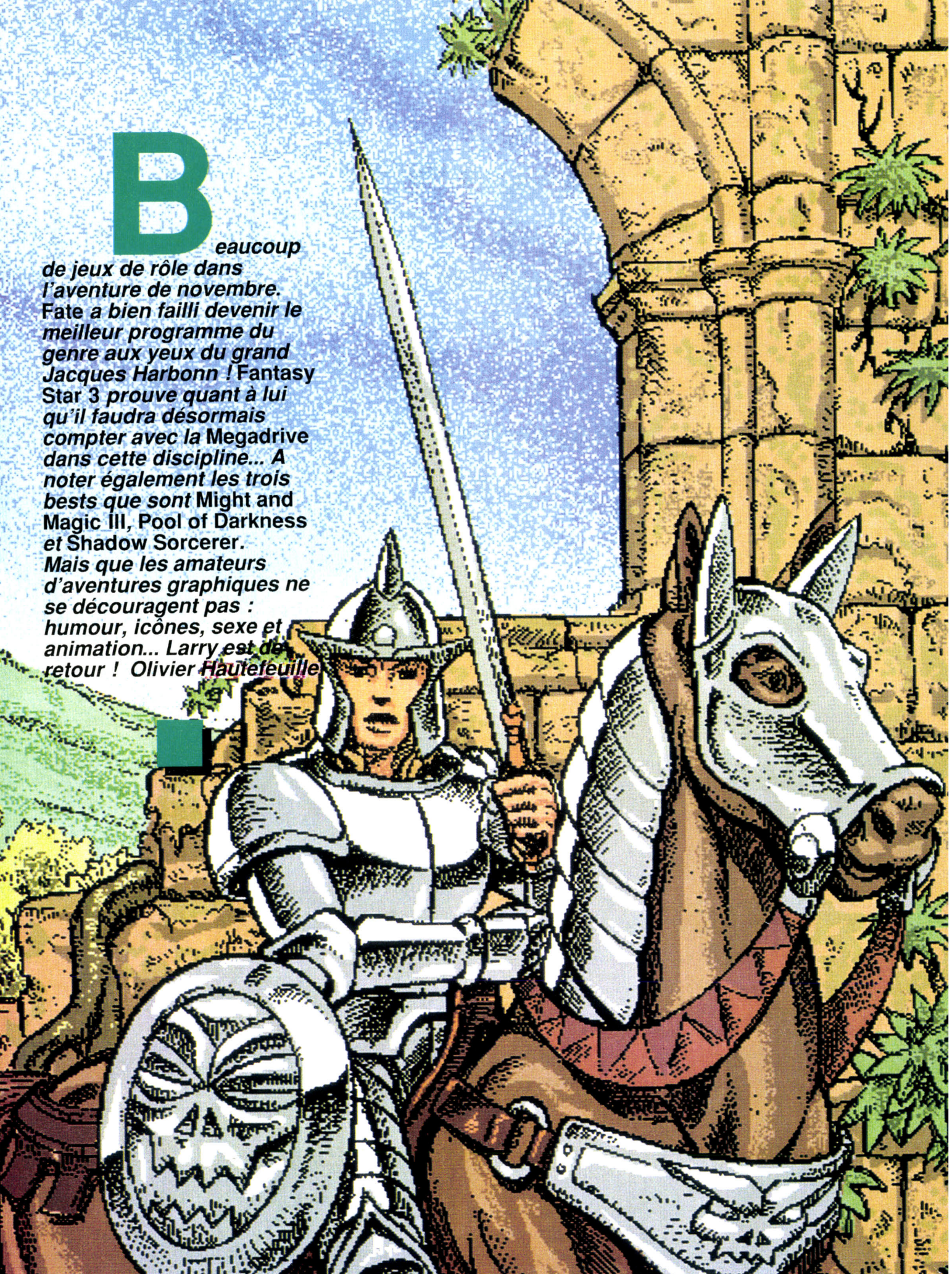
Tilt 95

NOM ----------

Prénom ----------

Adresse----------

Code postal + Ville ----------



Beaucoup de jeux de rôle dans l'aventure de novembre. Fate a bien failli devenir le meilleur programme du genre aux yeux du grand Jacques Harbonn ! Fantasy Star 3 prouve quant à lui qu'il faudra désormais compter avec la Megadrive dans cette discipline... A noter également les trois bests que sont Might and Magic III, Pool of Darkness et Shadow Sorcerer. Mais que les amateurs d'aventures graphiques ne se découragent pas : humour, icônes, sexe et animation... Larry est de retour ! Olivier Hautefeuille

Pool of Darkness

PC CGA/VGA

Pool of Radiance était bon, _Curse of the Azur Bonds_ et _Secret of Silver Blades_ moyens, il était normal que SSI finisse en beauté : _Pool of Darkness_ est en tous points supérieur à ses prédécesseurs. De longues nuits d'aventure en perspective pour les amateurs d'AD&D...

SSI. Programmation : Russ Brown et Jim Jennings ; scénario : Dave Shelley ; « Art manager » : Tom Wahl.

Vous trouvez le Beholder bleu un peu maladif ? Normal, c'est un mort vivant mais cela ne l'empêche pas d'être particulièrement efficace !

Voici donc le quatrième et dernier épisode de cette série de jeux de rôle tirés de AD&D. Dix ans ont passé depuis *Secret of the Silver Blades*, et le pays connaît la paix et la prospérité. Après un très long voyage et de nombreuses aventures, vous revenez enfin à Phlan, la ville que vous avez assainie dans le premier épisode. Le calme et la tranquillité règnent partout et on vous considère même comme une source de troubles potentielle. Le Conseil vous charge néanmoins de servir de garde du corps à une mission diplomatique vers une ville voisine. Vous quittez donc cette jolie ville, quand soudain (tiens, encore !) une image géante du dieu Bane, qui n'a rien de sympathique, apparaît : Phlan et quelques autres villes disparaissent, et les ténèbres envahissent le monde. Votre mission sera bien entendu de tout remettre en ordre ! Pour ce dernier épisode, de nombreuses améliorations ont été apportées. Tout d'abord, des graphismes 256 couleurs, très agréables, agrémentent le jeu. Les séquences fixes sont superbes, chaque univers dispose de sa carte (il faut voir votre troupe se promener sur un corps géant !) et les personnages de rencontre nombreux. Comme dans *Champions of Krynn* (une autre saga qui se situe dans le monde de *Dragon Lance*), le scénario est fouillé, travaillé. Enfin et surtout, l'univers dans lequel vous évoluez est immense ! Outre la totalité des « Realms » (c'est-à-dire l'étendue des trois précédents épisodes), vous devrez traverser les dimensions pour visiter le monde des araignées, un corps géant et bien d'autres endroits aussi inattendus. Arriverez-vous à sauver Phlan, transférée sous terre pour l'occasion ? Le principe du jeu n'a guère changé. Vous dirigez une équipe de six aventuriers (les demi-orcs et autres illusionnistes ne sont toujours pas disponibles...), qui se déplacent dans une vue 3D et combattent en 3D isométrique. Le contrôle se fait au clavier ou à la souris, la première option étant la plus pratique. Les combats sont toujours le point fort de ces jeux et ils donnent lieu à de vrais petits war-

Votre terrain de manœuvre...

games. Les sorts (boule de feu, météores, etc.) sont superbement représentés tandis qu'une carte sonore vous fait entendre le « Haaaa » du monstre qui meurt.

Tous vos personnages débutent avec 1 500 001 XP : un voleur mono-classé débutera donc l'aventure au niveau 16... Il est de plus possible de progresser de façon illimitée (j'ai actuellement un mage de niveau 26 et un clerc de niveau ... 32 !). La quasi-totalité des sorts inclus dans le livre du joueur de AD&D première édition sont présents, et seuls les sorts « improgrammables » ne sont pas inclus, comme les « Wishes » (sou-

L'introduction, superbe, vous raconte comment Phlan a disparu de la carte.

haits). Les monstres sont à la hauteur de vos compétences et les Beholders et autres dragons de couleurs variées sont monnaie courante. Malgré cet étalage de niveaux et de puissance, le coté « Grosbill » se ressent très peu, ce qui est une prouesse (précisons que le terme « Grosbill » s'applique aux joueurs qui désirent plus gagner des points d'expérience et trouver des objets magiques que participer à l'aventure. C'est une maladie fréquente chez les jeunes joueurs...). Du côté technique, rien à dire, les programmeurs de SSI sont rôdés et produisent de bons jeux, même si

Non, ce n'est pas Eye of the Beholder !

c'est loin de valoir *Eye of the Beholder* (du même SSI, d'ailleurs). Les graphismes sont parfois excellents, souvent bons, et les animations d'un Drider ou d'un ver géant valent le coup d'œil. Seule la musique est décevante, voire même hideuse ; si vous disposez d'une carte sonore, *ne l'utilisez pas*, vous ne pourriez être que déçu !
Le scénario est complexe, très complexe même, les histoires simultanées sont nombreuses et la liberté d'action (presque) totale. Le niveau de difficulté est réglable et je vous conseille, au moins au début, de le mettre sur « facile ». Pour conclure, ce jeu est excellent, très prenant et d'une durée de vie importante. Les combats, qui ralentissaient artificiellement la progression de *Secret of Silver Blades*, sont nettement moins fréquents et seul le scénario permet une telle longévité. Ceux qui ont apprécié *Pool of Radiance* retrouveront l'ambiance de ce premier épisode et peuvent acheter les yeux fermés.

Jean-Loup Jovanovic

INTERET : 16

TYPE _____ Jeu de Rôle

GRAPHISMES _____ ★★★★★
Le passage de l'EGA (pour les épisodes précédents) au VGA est bien agréable, même si d'autres jeux sont bien plus beaux.

ANIMATION _____ ★★★
Ce n'est pas le point fort des jeux de rôle, mais voir les monstres bouger est quand mêmeun bon point.

BRUITAGES _____ ★
Ouille, mes oreilles !

C'est sans conteste le meilleur de la série. Ce n'est évidemment pas *Eye of the Beholder*, mais sa durée de vie est aussi bien plus longue.

Amis ou ennemis ?

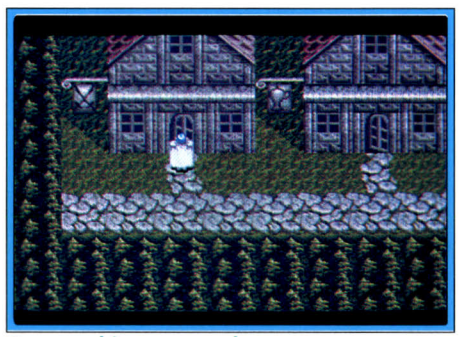
Phantasy Star III

MEGADRIVE

Editeur : Sega

L'un des domaines où les micros surpassent les consoles est le jeu de rôle. Cependant, cet écart tend à diminuer. Pour preuve, *Phantasy Star III*, avec lequel la *Megadrive* obtient ses lettres de noblesse pour ce type de jeux.

L'histoire est présentée par une séquence animée dans laquelle vous n'intervenez pas. Dans *Phantasy Star II*, vous avez combattu et vaincu la « Force Obscure » et sauvé ainsi votre peuple. Au début de ce troisième épisode, vous êtes Rhys, prince de sang. Une jeune fille étrange a été trouvée sur la plage et la seule chose dont elle se souvienne est son nom : Maia. Les mois ont passé, et vous lui avez demandé sa main. Vous vous présentez donc, au jour de vos noces, devant le roi votre père, quand soudain un monstre ailé apparaît et enlève votre fiancée sous vos yeux ! Qu'à cela ne tienne, vous êtes quand même un prince, et votre premier mouvement est de lancer vos troupes à sa poursuite. Malheureusement, le roi n'est pas de cet avis. Le démon a, semble-t-il, été envoyé par le peuple auquel Maia appartient, une très ancienne race présumée disparue. Comme vous ne voulez pas entendre raison, il vous fait enfermer dans un cachot pour vous laisser le temps de reprendre vos esprits. Vous y trouvez de l'or, une dague et une carte magique. Une amie, Lena, vient vous libérer et vous partez en quête de Maia. Le scénario est le grand point fort de ce jeu, par rapport (par exemple) à *Sword of Vermillion*. Vous allez devoir parcourir une étendue immense (sept monde, deux lunes, une flopée de donjons et de villes, etc.) pendant... trois générations ! En effet, quand vous aurez retrouvé Maia (ce qui devrait déjà vous prendre quelques semaines), vous aurez le choix entre l'épouser et épouser Lena. L'enfant qui naîtra sera différent, de même que ses aventures. A la fin de sa quête, il aura aussi la possibilité de choisir entre deux femmes, et vous pourrez donc diriger quatre petits-fils différents dans la troisième partie du jeu ! Autant dire que, quand vous l'aurez fini, il ne vous restera plus qu'à recommencer en faisant d'autres choix ! L'univers dans lequel vous évoluez est lui aussi des plus étonnants. Il y a mille ans, avant le désastre, votre peuple disposait d'une technologie avancée, de robots et d'engins volants sophistiqués. Tout cela a disparu ! Vous évoluez au départ dans un pur « médiéval fantastique », avec ses armes et ses boucliers, sa magie et ses potions. Mais des traces du passé apparaissent très vite. Ainsi, le premier compagnon qui se joint à vous est une androïde (qui a donc plus d'un millénaire !). Par la suite, vous trouverez des armes modernes variées, ainsi que Wren, un droïde transformable qui peu voler, plonger...
Le système de jeu est très classique. Vous dirigez au début Rhys, mais plusieurs compagnons vont se joindre à vous. Vous vous déplacez dans une vue de 3/4 proche du dernier *Ultima* et vous combattez avec un choix d'options proche de *Bard's Tale*. Il est possible de faire deux sauvegardes (sur piles), ce qui est un minimum pour ce type de jeux. Le graphisme des villes est très réus-

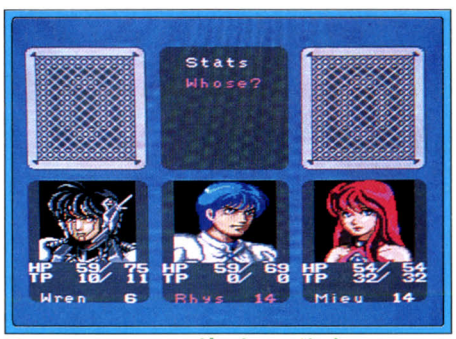

Des graphismes superbes...

Trois aventures bien ficelées et un monde gigantesque font de Phantasy Star III un jeu indispensable pour tous les possesseurs de Megadrive !

Les combats, à la Bard's Tale, sont le seul point faible. Les monstres sont variés, les armes et les sorts pour les trucider ne le sont pas moins.

Les donjons sont superbes ! Alternativement modernes ou médiévaux, ils sont toujours très peuplés. Ils recèlent en contrepartie des trésors et des armes fabuleuses.

si, mais c'était déjà le cas pour *Sword of Vermillion*. Celui des scènes en extérieur n'a, lui aussi, rien d'extraordinaire (sinon que vous traversez des mondes de glace, des déserts, etc.).
En revanche, les donjons sont tout simplement étonnants.
Cela va de la cave type *Ultima* à des passerelles métalliques très « art moderne », en passant par des bases hyper-technologiques.
Le tout bien entendu sur des scrollings multidirectionnels comme les meilleurs concepteurs savent en faire sur la *Megadrive* : c'est superbe.



Vous pouvez contrôler jusqu'à cinq personnages. Au départ, vous dirigez Rhys. Puis, deux androïdes (dont l'un transformable) se joignent à vous.

Seuls les monstres sont un peu décevants. Ce n'est pas qu'ils ne soient pas beaux, loin de là, mais leur animation reste très limitée et les combats se limitent à choisir des options et à ordonner de frapper. L'ergonomie est très bonne et il est facile de s'habituer au maniement du joystick. Le déplacement des personnages, quant à lui, aurait gagné à être un peu plus rapide. Si *Phantasy Star III* est encore très loin d'un *Dungeon Master* ou d'un *Eye of the Beholder*, il soutient presque la comparaison avec *Ultima*. Il lui manque encore la liberté de mouvement (la possibilité de prendre un objet et de le déposer ailleurs, par exemple) et certaines limitations sont frustrantes : chaque personnage ne sait utiliser que certaines armes et ne peut apprendre le maniement des autres ; idem pour la magie qui, de plus, est limitée aux sorts curatifs et aux sorts offensifs. En conclusion, malgré ces défauts, *Phantasy Star III* est un bon jeu, au scénario très complexe et d'une durée de vie importante. Je le recommande chaudement à tous les possesseurs de Sega *Megadrive*.

Jean-Loup Jovanovic

INTERET : 15

TYPE _____ Jeu de rôle

GRAPHISME _____ ★★★★★
C'est toujours beau, parfois superbe. Les possibilités graphiques de la MD ont été très bien exploitées.

ANIMATION _____ ★★★
Les monstres bougent peu et mal, le déplacement aurait pu être plus fouillé et plus rapide. Certains fonds mouvants ou scrollants sont par contre superbes.

BRUITAGES _____ ★★★
Ce n'est pas que la musique n'est pas réussie, mais elle est répétitive et lassera rapidement. Qui plus est, elle n'accompagne pas toujours l'action (musique de victoire quand vous vous faites tailler en morceau, par exemple).

PRIX : E

Un scénario en béton et des graphismes superbes en font un très bon jeu. En revanche, certaines limitations l'empêchent d'atteindre le niveau des jeux sur PC.

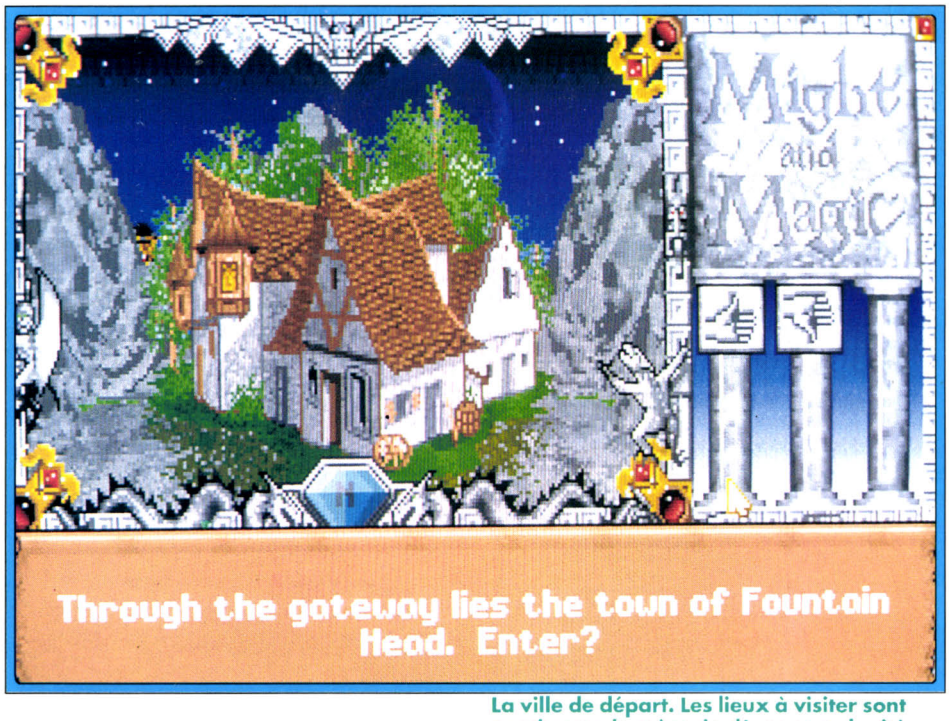
Might and Magic III

PC 386 VGA

Un peu de *Dungeon Master*, beaucoup de *Bard's Tale*, une tonne d'aventures et un zeste de fantaisie, telle est la recette de ce nouveau jeu de New World Computing. Pour faire monter le tout, ils ont ajouté des graphismes VGA somptueux et des musiques de circonstance. Un bijou pour *PC* très puissants...

Disquettes New World Computing ; conception : Jon Van Caneghem ; programmation : Mark Cadwell ; direction artistique : Louis Johnson ; musique : Todd Hendrix.

Dans l'épisode précédent *(MM2)*, Corak le magicien, aidé de quelques aventuriers, a libéré le monde de Terra de la présence maléfique d'un autre magicien. Mais Corak n'est pas un combattant, c'est un érudit qui recherche avant toute chose la connaissance. Il a donc proposé à un groupe d'aventuriers d'aller visiter Terra et de lui rapporter des informations et des légendes sur ce qui s'y passe. Il a déjà visité toutes ces contrées et vous a préparé un petit « Guide de survie ». Le manuel de ce jeu (c'est de cela dont il s'agit) est des plus étranges. Il présente un univers, sans donner de détail sur telle arme ou tel sort. Après les *Bard's Tale* et autres *Ultima*, c'est pour le moins dépaysant ! Il comporte en outre un petit historique de Terra, qu'il est conseillé de parcourir. La création des personnages est similaire à celle de *MM2*. Vous disposez de dix caractéristiques, tirées aléatoirement, que vous pouvez répartir comme bon vous semble. Cinq races sont disponibles, ainsi que dix « classes ». Je vous conseille de prendre plusieurs personnages mixtes, sachant à la fois combattre



La ville de départ. Les lieux à visiter sont nombreux, le scénario d'une complexité merveilleusement dosée, les missions se croisent et s'entrecroisent.

Des monstres dans le désert...

et utiliser la magie, comme l'archer ou le paladin. Vous ne disposez au début que de quelques sorts mineurs (lumière, créer une corde – pour descendre dans les donjons ! –), et il vous faudra soit acheter les autres, soit les trouver. Vos personnages disposent, en plus de leurs compétences, d'un certain nombre de « skills » (capacités), comme l'orientation, la nage, le sens du danger, etc. Ces skills sont d'une importance majeure et il ne faut pas hésiter à les apprendre, même si la contrepartie en est souvent une grosse poignée de pièces. Une liste des missions en cours est accessible en permanence, une autre vous indique celles déjà accomplies. Corak vous a remis un manuel très complet, auquel vous pouvez accéder à tout moment et qui vous donne des informations sur tous les endroits où vous parvenez. Les monstres sont nombreux, très variés et souvent inattendus (comme ces têtes « folles », ou ces miasmes colorés...), les pièges ne le sont pas moins (des pendules-haches dignes de E.A. Poe, des trappes diverses, des rayons de la mort et autre joyeusetés) ; les énigmes nombreuses et souvent corsées : des « *Qu'est-ce qui fait tout tourner, mais qui ne bouge pas ?* » (réponse : mirror) du début, on passe à « *Ajoutez ces noms, enlevez ça, agitez bien* »... et prenez une aspirine ! Ces énigmes ont un inconvénient majeur : elles sont en anglais. Et des jeux de mots qui seraient évidents pour un Anglais le sont nettement moins pour nous. Cela dit, il n'y a pas de passage obligatoire et il est tout à fait possible d'avancer sans répondre à toutes les énigmes. Si vous bloquez vraiment, les pyramides vous apporteront les solutions recherchées (il ne vous reste qu'à trouver comment y entrer !). Les graphismes sont somptueux. Les photos ne leur rendent qu'imparfaitement justice, car tout est animé. L'eau coule dans les fontaines, les monstres se déplacent et s'animent (parfois de façon humoristique), les pièges sont mobiles... Le jour et la nuit sont représentés et interviennent sur votre consommation en nourriture. La musique est, elle aussi, très réussie, accompagnée de très nombreux bruitages. Contrairement aux jeux de style *Bard's Tale*, on voit les monstres arriver et il est possible de tirer dessus à distance. Comme dans *Bard's Tale*, en revanche, les combats sont divisés en tours, même si le monstre est à distance. Vous tirez ou lancez un sort, il avance et, quand vous en êtes au corps à corps, vous faites agir vos personnages chacun à leur tour. Un petit goût de *Dungeon Master* (ou d'*Eye of the Beholder*), mais sans plus.

Attendez de voir son papa !

L'ergonomie est excellente. Tout est géré à la souris, via un panneau d'icônes.
Ce jeu est excellent, presque génial, mais souffre d'un défaut majeur. Il est lent. Très lent. Je l'ai testé sur deux machines, un 386sx et un 486. Si, sur la seconde, le jeu est parfait, rapide et très agréable, sur le 386sx en revanche le jeu est à la limite du supportable. Ce n'est pas aussi lent qu'*Ultima VI* (qui est un record en ce domaine), mais attendre quinze ou vingt secondes qu'une feuille de personnage s'affiche, cela devient rapidement lassant. Les accès disques, très nombreux, sont eux aussi assez lents, et il est impensable de jouer sur un *PC 286* ou inférieur. Cette vitesse d'escargot m'empêche de mettre une excellente note. Si vous disposez d'un 386 rapide, de mémoire étendue et d'un disque dur très rapide, courez acheter cette merveille.

Jean-Loup Jovanovic

Dans chaque ville, se trouve une guilde des magiciens. Elle vous permettra d'acquérir des sorts... contre de l'argent !

INTERET : 18

TYPE : Jeu de rôle

GRAPHISMES : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Tout est très beau, que ce soit les monstres, les villes, les donjons, les différents types de terrain (bois, montagne, glace, désert, lave...).

ANIMATION : ★ ★ ★ ★ ★ ★ (486)
Tout bouge !

BRUITAGES : ★ ★ ★ ★ ★ ★ (avec carte)
★ ★ ★ (sans carte)
De très nombreuses musiques différentes ponctuent le jeu et les bruitages sont nombreux, variés et très réussis. Avec une carte sonore, vous aurez droit dans la présentation à une séquence en synthèse vocale.

PRIX : D
Quel regret que ce jeu soit si lent ! Il est certain qu'il est difficile de jouer à tous les jeux sur un 8088, mais là, ce n'est même pas la peine d'essayer.

Leisure Suit Larry 5

PC, EGA/VGA

Editeur : Sierra On-Line ; conception : Al Lowe ; graphismes : Jane Cardinal ; programmation : Brian K. Hughes ; musique : Craig Safan.

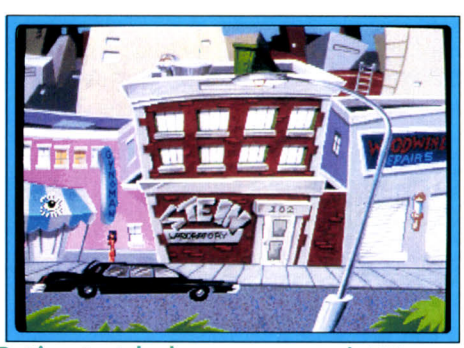
Toutes aux abris, Larry revient ! Après quelques mois d'absence (durant lesquels il a pu réitérer ses premiers exploits sur *PC* VGA), le séducteur le plus ringard de la galaxie est de retour dans *Leisure Suit Larry 5 : Passionate Patti Does A Little Undercover Work.*

Des séquences animées viennent expliciter l'intrigue. Ici, les différents pontes de la Mafia cherchent un moyen de renflouer le marché des vidéos « de charmes ».

En apprenant la nouvelle, certains d'entre vous auront peut-être un coup au cœur : « *Larry 5* ? ! Aurais-je manqué le numéro 4 ? ». Rassurez-vous, ce n'est qu'une petite blague de Larry qui estimait que 5, ça faisait plus rond...

Comme l'indique le titre, vous aurez également le plaisir de retrouver la pulpeuse Patti, l'ex-fiancée de Larry. Celle-ci a été engagée par les services secrets pour enquêter sur les opérations louches de la Mafia dans le monde de la musique. Larry, quant à lui, a été désigné par le patron de la Porn-ProCorp pour « auditionner » (en profondeur) les candidates au titre de *la fille la plus sexy des Etats-Unis*. Pourquoi Larry ? Parce que *la fille la plus sexy des Etats-Unis* doit être capable de tomber dans les bras de n'importe quel homme, fut-il aussi minable que Larry Laffer... Notre dragueur professionnel part donc à la recherche de nouvelles conquêtes, après avoir récupéré le dossier des jeunes filles et quelques petites fournitures (adresses diverses, cassettes vidéo, carte de crédit...).

Patti, elle, s'est équipée d'un émetteur d'un genre bien particulier (c'est un gynécologue qui a procédé à l'opération) et d'un soutien-gorge « 38 spécial ». Elle va ensuite s'infiltrer dans le milieu musical et essayer de rapporter un maximum d'informations sur les agissements de la Mafia.



Patti sortant des bureaux secrets du FBI.

Larry à la recherche de la fille la plus sexy.

Apparemment, les derniers morceaux de rap et de hard rock à la mode comportent des incitations subliminales à la violence qui entraînent une forte augmentation de la criminalité au USA... Lors des nombreuses séquences cinématographiques où le joueur n'agit pas, on se rend compte petit à petit que les deux affaires sont liées... Larry va-t-il retrouver Patti (dont il avait réussi à se faire véritablement aimer) et, si oui, comment leurs retrouvailles vont-elles se passer ? Mystère... Le scénario est aussi bien charpenté que dans les précédents volets, avec toujours beaucoup d'humour et de références « coquines » (mais rien de bien

Une luxueuse limousine a été mise à la disposition de Patti durant sa mission.

méchant). Le jeu bénéficie évidemment de la nouvelle interface Sierra, à base d'icônes et de clic souris. C'est beaucoup plus agréable que l'ancien interpréteur et les possibilités de jeux étant plus évidentes (puisque sous la forme de combinaisons d'icônes), on se retrouve rarement bloqué. Certains passages vous demanderont cependant une bonne dose d'astuce et il vous faudra ouvrir l'œil pour repérer certains objets bien dissimulés... Les graphismes VGA sont de très bonne qualité (voir le magnifique portrait noir et blanc de Patti dans la présentation !). Comme dans tous les derniers produits Sierra, ils ont été dessinés à la main puis scannés et retravaillés. Les animations sont nombreuses, amusantes et bien réalisées. D'autre part, le jeu est plus fluide que la majorité des autres Sierra. Cependant, on n'échappe pas à la lenteur parfois pénible des accès disque dur et aux temps de décompactage relativement longs pour les images complexes (en VGA). C'est un peu frustrant mais ça reste supportable... Au niveau sonore, il est préférable de disposer d'une carte AdLib ou Soundblaster. Vous aurez alors droit à des musiques digitalisées ainsi qu'à des bruitages qui collent à l'action (bruits de voitures à l'extérieur de l'aéroport, musique d'ambiance dans les palaces et les casinos...). Ce n'est pas ce que l'on a enten-

Larry dans son cabinet de travail. Admirez les graphismes VGA mais n'oubliez pas de récupérer quelques objets fort utiles.

du de mieux sur *PC* (je pense notamment aux productions Origin) mais cela ajoute indéniablement à l'atmosphère du jeu.

A noter également, pour les anglophobes, que la notice a été traduite et qu'une version intégralement en français pourrait voir le jour dans les mois à venir...

A mon avis, *Leisure Suit Larry 5*, sans être absolument incontournable, plaira à tous les aficionados des épisodes précédents (et Dieu sait s'ils sont nombreux).

Je dois d'ailleurs ajouter que ce volet m'a paru plus accessible que ses prédecesseurs, sur lesquels j'avais lamentablement séché. Coquins de tous poils, les bras de Patti (et éventuellement de Larry) vous sont grands ouverts. N'hésitez pas !

Dogue de Mauve

INTERET : 17

TYPE _____ aventure animée

GRAPHISME _____ ★ ★ ★ ★ ★ (VGA)

Les graphismes sont un peu inégaux mais certaines planches absolument superbes et le grand nombre de couleurs relèvent l'ensemble.

ANIMATION _____ ★ ★ ★ ★ ★

Les animations sont à la fois amusantes et réalistes (voyez la démarche féline de Patti !). Une réussite.

BRUITAGES _____ ★ ★ ★ ★ (AdLib)

Des musiques nombreuses et variées et des bruitages de bonne qualité. Tout à fait honnête.

Prix : D

Un excellent jeu d'aventure bien construit et bourré d'humour. Sans oublier l'aspect « sexy » qui n'enlève rien à la qualité du soft, bien au contraire...

Shadow Sorcerer

ATARI ST

Ce nouveau jeu de rôle, dans la lignée de *Dragonlance*, fidèle à *Advanced Dungeons and Dragons(AD&D)*, est bien réalisé. Toutefois, le principe très particulier adopté risque de séduire les uns mais de décourager les autres.

Editeur : SSI/US Gold. Programmation : Graham Lilley ; graphisme : Kevin Bulmer, Arc Developments.

Dans la dernière salle de la ruche, des abeilles attaquent de toutes parts. Une fois débarrassé d'elle, récupérez le miel pour le rapporter au roi des nains. Le cadeau qu'il vous fera ensuite n'est pas à dédaigner...

US Gold nous propose un nouveau jeu de rôle, écrit en collaboration avec SSI, et fidèle à l'esprit et à la lettre d'*AD&D*(autant que faire se peut). Vous allez vous replonger dans l'univers de *Dragonlance*, parcourant le pays de Krynn et combattant les hordes de Draconians. Le scénario de cet épisode est tout à fait original. Vous guidez les pas de quatre héros, choisis parmi une population plus nombreuse. Votre quête n'est pas des plus aisées. En effet, vous devrez trouver un abri sûr pour les nombreux réfugiés qui vous suivent. Le temps presse car les armées des Draconians ne vont pas tarder à emprunter le passage que vous avez suivi pour vous débusquer et vous tuer. Le jeu se déroule d'une manière très particulière. Au début, l'écran est en mode carte, cette carte ne fournissant que des renseignements très succincts dans un premier temps (collines et montagnes). Mais au fur et à mesure de votre progression sur cette carte, les autres éléments vont se révéler : chemin, forêt, ville, lac, rivière, etc. Outre ce mode carte, très utile pour les déplacements rapides, le programme offre un mode 3D isométrique au relief et au graphisme travaillés. Vous pouvez passer de l'un à l'autre facilement d'un clic souris. Ce mode 3D permet de reconnaître les lieux plus finement (les aventuriers pouvant se déplacer

Ecoutez bien les conseils du roi.

Utilisez tous les moyens possibles pour convaincre les réfugiés.

ensemble ou séparément), de rentrer et de circuler dans des édifices et des donjons, ou de découvrir des objets utiles à votre équipement ou à votre quête. C'est aussi ce mode qui entre en vigueur lors des rencontres. Dans certaines occasions, le dialogue est préférable à l'attaque, comme dans le cas du gardien de la ville des nains. Mais le plus souvent, le combat est obligatoire. Celui-ci se déroule en temps réel et il faut faire vite, très vite. Heureusement, le programme peut se charger de la gestion d'un ou de plusieurs de vos héros. Je vous conseille de lui laisser les deux

Le relief des paysages en 3D isométrique.

guerriers et de vous occuper des sorts du magicien et du clerc. Les possibilités sont assez riches : combat par arme de jet ou au corps à corps, lancement de sort, déplacement, retraite automatique éventuelle si le personnage concerné est trop blessé, etc. Les sortilèges des lanceurs de sorts sont d'une grande diversité et suivent les règles d'AD&D, que ce soit pour leur acquisition, leur mémorisation ou leurs effets. Ainsi prenez garde en lançant une boule de feu qu'elle ne consume pas aussi vos partenaires qui ont déjà fort à faire avec les monstres. Ceux-ci sont assez musclés et la mort n'est pas bien loin au début, tant que vous n'aurez pas acquis un niveau suffisant. Si tout se passe bien, vous pourrez soigner vos blessures (l'option intelligente évite les manipulations fastidieuses). Si un ou plusieurs de vos héros sont décédés, il faudra rejoindre les réfugiés pour compléter votre équipe avec de nouveaux arrivants. Ces réfugiés vont d'ailleurs vite devenir la bête noire du groupe. Il faut les alimenter, les attendre souvent pour qu'ils vous rejoignent et surtout les convaincre de vous obéir, ce qui n'est vraiment pas facile. En dépit de vos efforts de persuasion (par la douceur, le raisonnement, l'appel à la loyauté ou même les coups éventuellement), ils risquent rapidement de n'en faire qu'à leur tête. Cette perte de temps devient vite dangereuse car vous n'avez quasiment plus aucune chance si les armées des Draconians et leur redoutable dragon vous rejoignent. Le scénario est loin d'être inintéressant pourtant, avec des astuces à trouver et des quêtes secondaires utiles à la mission de départ. Ainsi, si vous allez chercher le miel dans la ruche pour les nains, ceux-ci vous récompenseront en fournissant de la nourriture aux réfugiés tout au long du chemin. Malheureusement, deux problèmes viennent entacher la jouabilité. Tout d'abord, en mode carte, rien ne signale qu'un objet se trouve là où vous êtes. Cela oblige donc à toujours passer en mode 3D pour vérifier, au moins la première fois, ce qui ralentit considérablement le jeu. De plus, si la 3D est excellente, elle rend les combats quasiment injouables en forêt. Vos personnages se « cachent » sous les arbres et il faut cliquer au hasard pour les retrouver. Et comme pendant ce temps, vous subissez les attaques ennemies, il est fort probable que ce combat tournera mal. Un dernier point encore : sur la Béta-version dont nous disposions, le programme plantait dès les premières secondes du jeu sur *STE*. Bien que bourré de bonnes idées, *Shadow Sorcerer* m'a laissé une impression mitigée. Si les inconvénients dont je vous ai parlé ne vous gênent pas trop, achetez-le sans hésiter car le scénario est riche de rebondissements. Sinon faites-vous une idée avant.

Jacques Harbonn

INTERET : 16

TYPE _____ jeu de rôle

GRAPHISME _____ ★ ★ ★ ★ ★
Des graphismes en 3D isométriques de qualité. Un mode carte beaucoup plus banal.

ANIMATION _____ ★ ★ ★
Rien d'extraordinaire. Les monstres bougent, ce qui n'est pas si mal dans un jeu de rôle.

BRUITAGES _____ ★
Les quelques bips ne risquent pas d'enrichir l'ambiance.

Prix : C
Le concept est original mais la jouabilité est, dans certains cas, prise en défaut.

Fate-Gates of dawn

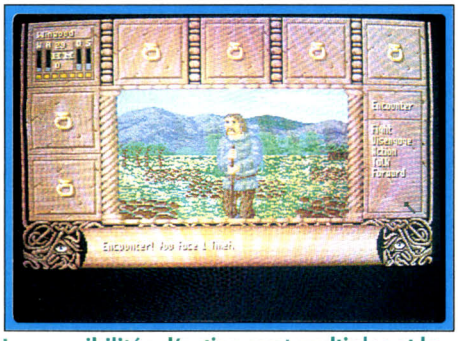
AMIGA

Fate offre un monde vaste et varié et des possibilités d'actions qui concurrencent celles d'_Ultima VI_, ce qui n'est pas rien, le tout servi par des graphismes agréables et des bruitages hors pair. Regrettons seulement que le scénario ne soit pas un peu plus vif.

Editeur : Reline. Programmation : Olaf Patzenhauer ; graphismes : Frank Knust, Matthias Kästner, Ingo la Tendresse, Rüdiger Skwarczynski, Andreas Gehrke, Thomas Langhanki, Thomas Andrae, Michael Plöger, Olaf Patzenhauer ; bande son Matthias Steinwachs, Karsten Obarski, Olaf Patzenhauer.

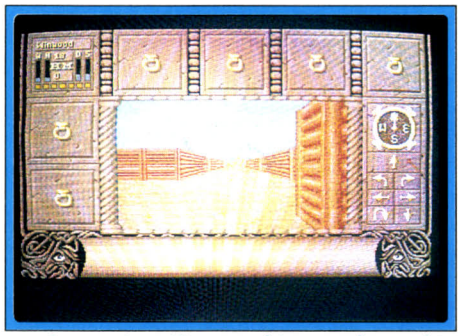
Reline, l'éditeur d'outre-Rhin, nous a concocté un bon jeu de rôle qui s'apparente à plus d'un titre au « vieux » *Altered Reality* mais en beaucoup plus riche. Le thème est assez particulier. Notre héros, Winwood, dormait tranquillement sur son divan en cette belle année de 1656. Tout à coup, il se trouve transporté au 20e siècle, mais dans un monde ayant subit une évolution très différente du nôtre et où la magie est omniprésente. Pour en sortir, il devra aider à défaire le puissant mage Thardan qui l'a kidnappé. Au début, vous vous trouvez seul dans une forêt. Ce qui frappe tout de suite, c'est la richesse de l'ambiance sonore. On entend le pépiement des oiseaux, le bruit du vent dans les feuillages, etc. Outre le réalisme qu'ils procurent, ces bruitages servent aussi directement le jeu. Ainsi, l'approche des créatures humanoïdes est signalée par des bruits de pas qui vont croissants, tandis que l'on entendra le froissement des herbes produit par un rat en goguette. Cette ambiance est aussi bien rendue par les changements de luminosité en fonction de l'heure et par les conditions atmosphériques variables

Essayez donc d'enrôler la barbare.



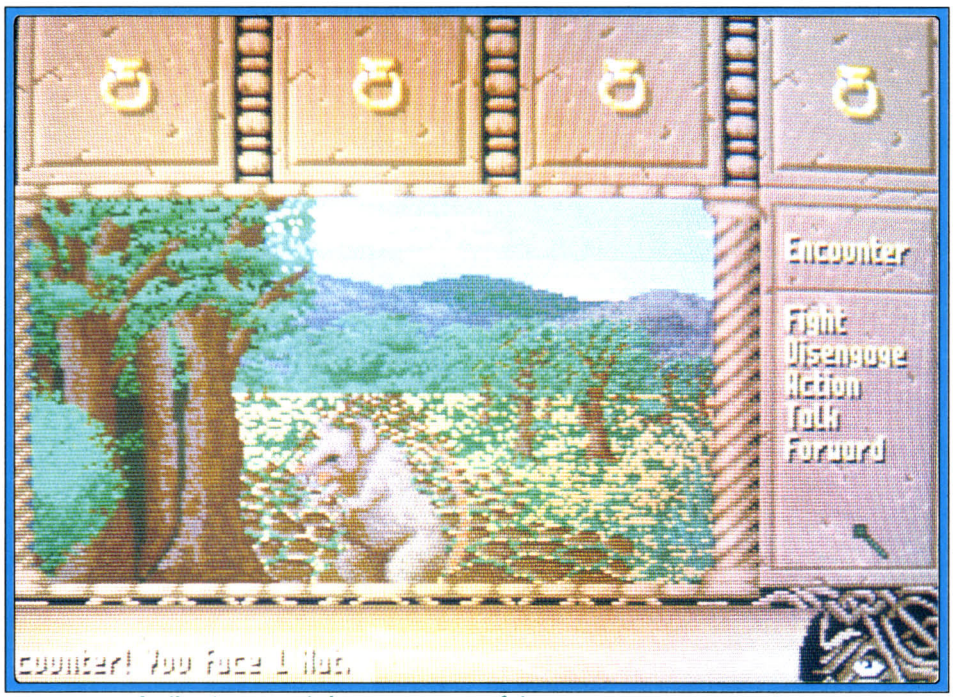
Les possibilités d'action sont multiples et la magie bien gérée.

(pluie, orage, bourrasques de vent, etc.). La première chose à faire est de vous diriger vers le nord pour rejoindre la ville de Larvin. Vous n'allez d'ailleurs pas tarder à mettre le pied sur une chaussée pierreuse qui guidera alors facilement vos pas, d'autant que des poteaux indicateurs signalent les directions à chaque carrefour. Vous allez sans doute rencontrer quelques créatures au passage. Outre les rats faciles à éliminer, vous croiserez quelques errants dont certains pourraient faire d'utiles recrues. Votre groupe peut en effet comporter jusqu'à sept personnes et il est préférable



Les décors des villes sont bien rendus mais un peu trop monotones.

de le compléter au plus vite pour accroître votre puissance. Si la créature n'est pas agressive, un dialogue peut s'établir. Vous pouvez essayer de lui soutirer des renseignements utiles pour votre quête, lui demander son métier et ses habitudes ou commencer à préparer le terrain pour l'engager. Une fois parvenu à la ville, vous allez la parcourir pour compléter votre équipe par les mêmes moyens. Les villes disposent de toutes les boutiques habituelles pour se soigner, se reposer et se nourrir, entreposer son argent, compléter son équipement en armes, armures, objets divers et magiques etc. Je vous conseille de faire un plan car la topographie des lieux est assez complexe et vous aurez vite fait de vous y perdre. Bien que les villes soient assez sûres, vous pouvez cependant y faire quelques mauvaises rencontres. Outre les dialogues déjà présentés, un grand nombre d'autres possibilités sont offertes : fuite, tentative de corruption, chant viril, cri de guerre, prière, se cacher, blaguer, se moquer et bien d'autres. Parfois, cependant, le combat est inévitable. Celui-ci se déroule selon un système de tours. Là encore, l'éventail proposé est vaste. A coté des habituels combats à l'arme blanche au corps à corps, à l'arme de jet ou par magie, on peut recourir à toute une série de manœuvres spéciales propres à certains personnages : distraire l'adversaire, le voler, faire une feinte, se moquer de lui en plein combat, se cacher et même utiliser des aptitudes spéciales de corps à corps. La magie est d'une incroyable diversité, avec 200 sorts regroupés en 20 types différents, et sa gestion facile. Une fois en possession d'un équipement correct, vous allez pouvoir commencer à explorer le monde environnant. L'univers de *Fate* est assez étendu, avec cinq villages et quatre villes reliées entre elle par voie de terre ou par un « métro ». Vous y trouverez aussi les indispensables donjons mais je vous conseille de ne vous y aventurer que lorsque votre équipe



Les rats sont faciles à tuer mais leurs rencontres fréquentes tant que vous n'aurez pas rejoint la chaussée de pierre qui mène de ville en ville.

aura de puissantes capacités de combat et de défense. En effet, ces donjons sont gigantesques et peuplés de monstres particulièrement redoutables. *Fate* dispose encore d'autres atouts, comme la notion d'heure qui intervient pour l'ouverture des boutiques de la ville ou la fréquence des rencontres en pleine nature. Le programme propose un système de carte très original basé sur des pierres magiques qui révèlent les environs (une seule fois malheureusement pour chacune). Certains éléments sont gérés très intelligemment. Ainsi, en cas de mort d'un ou plusieurs de vos personnages, vous ne pourrez les ramener à la ville que si vous disposez d'un nombre suffisant de « porteurs ». Face à une découverte importante (sculpture, fontaine, trou, précipice, etc.), le programme donne le choix entre un vaste choix d'actions, digne des jeux d'aventure les plus complets. Toutefois, il est bien dommage que ces « découvertes » ne soient pas visibles à distance et qu'il faille poser le pied dessus pour les voir, ce qui oblige par exemple à parcourir toutes les cases des villes pour ne rien rater. Je trouve aussi le scénario un peu mou, en ce sens qu'il laisse le joueur faire ce que bon lui semble sans relancer par moment l'intérêt. La réalisation est d'un bon niveau. Je vous ai parlé de l'ambiance sonore très riche qui ponctue chacun de vos actes et sert aussi directement le jeu. Les graphismes utilisent une fausse 3D à la manière de *Dungeon Master*. Toutefois, si les extérieurs sont assez réussis, en revanche les villes sont trop uniformes. Les créatures sont très variées mais elles ne sont malheureusement pas animées.

En définitive, *Fate* est un excellent jeu de rôle qui ne décevra pas les habitués, en partie grâce à sa grande richesse dans de nombreux domaines, mais un scénario plus vif à la *Champion of Krynn* lui manque pour accéder au peloton de tête.

Jacques Harbonn

INTERET : 18

TYPE _____ jeu de rôle

GRAPHISME _____ ★ ★ ★ ★
Des graphismes agréables sans pour autant sortir de l'ordinaire.

ANIMATION _____ ★ ★ ★
Le scrolling est correct mais les monstres inanimés.

BRUITAGES _____ ★ ★ ★ ★ ★ ★
C'est du tout bon. L'ambiance est bien rendue et les bruitages sont directement utiles au jeu.

Prix : C

D'une grande richesse, et doté de quelques options originales, il ne manque qu'un scénario plus enlevé.

dans la prison. Syd sonne à la porte d'entrée et Ed sort de sa chambre. Bernard y entre, prend le hamster et la *card key* qui se trouve derrière ce dernier. Il ouvre la tirelire et prend l'argent qui s'y trouve. Aller maintenant au WC de la momie, mettre la poignée du robinet sur le robinet de la douche et actionner celle-ci : on peut lire le numéro de téléphone d'Edna.
Dave monte au quatrième. Bernard lui donne les pièces de monnaies. Syd va à la bibliothèque et téléphone à Edna. Bernard entre dans sa chambre, prend la *small key* et monte dans la salle du coffre-fort. Dave entre dans la salle de la plante carnivore, lui donne l'eau de la piscine, puis le pepsi. Bernard fait de la lumière dans la salle du coffre-fort et tire le tableau. Dave monte dans la salle du périscope puis insère une pièce dans la machine, presse le bouton de droite, insère une nouvelle pièce et presse à nouveau le bouton de droite. Regarder dans le périscope : on y lit la combinaison du coffre. Bernard ouvre le coffre, prend l'enveloppe et l'ouvre : un *quarter* s'y trouve. Syd téléphone et Bernard peut sortir de la chambre. Il donne la *small key* et le *quarter* à Dave qui va en prison... Il récupère le badge de l'extra-terrestre (important : seul celui qui a le badge peut couper le courant) puis coupe le courant (l'interrupteur se trouve près de la porte de la prison). Bernard, monté dans la salle des câbles électriques, les répare avec les outils. Dave attend que le tentacule violet vienne à la cave et lui donne le badge. Ensuite, rétablir le courant. Dave peut monter à la salle de jeu, y ouvrir le *meteor ness* avec la *small key*, y insérer le *quarter*, puis jouer. Lire les *high scores* (Attention : il faut que le Dr Ed y ait joué !). Descendre à la cave. Ouvrir la porte du labo avec la *glowing key* (les deux cadenas). La deuxième porte s'ouvre grâce aux scores vus sur le *meteor ness* (le code secret est généralement le score du Dr Fred). Aller dans le labo 2, prendre la combinaison se trouvant dans une armoire, complètement à droite. Ouvrir la porte avec la *card key*. Baisser l'interrupteur, prendre le *meteor*, sortir par la porte de droite. Mettre le *meteor* dans le coffre de la voiture, fermer le coffre, faire démarrer la voiture avec la *yellow key*. Il ne vous reste plus qu'à regarder l'amusante séquence finale !

REMARQUES :

Il faut faire de l'exercice pour pouvoir ouvrir le garage et la grille du canal. A un certain moment, le docteur fait une expérience : il n'y a alors plus de lumière dans la maison (ne coupez pas le courant à ce moment-là).
Les dialogues entre les personnages sont amusants : cela vaut la peine de les lire très attentivement.
Bonne chance et à la prochaine.

Police Quest II

Je m'appelle Malibu. Si cela fait longtemps que je n'ai pas écrit pour le Message in the Bottle, c'est tout simplement parce que j'étais sur une enquête plutôt complexe. Maintenant, tout est fini ! Je viens de me marier avec Marie et je profite de l'un des rares moments de tranquillité qu'elle m'octroie pour vous compter mon aventure...

PRISE DE CONTACT DANS LE COMMISSARIAT...

L'aventure commence dans ma voiture, alors que j'arrive devant le commissariat. J'ouvre la boîte à gants, afin de prendre la carte magnétique et mon trousseau de clefs. Dehors, je me dirige vers la porte. Il faut la déverrouiller pour entrer dans les locaux de la police. Dans le hall, il y a quatre portes. Elles mènent, de gauche à droite, au bureau des narcotiques, au bureau des homicides, aux vestiaires et au bureau des vols. Je remarque aussi deux comptoirs, l'un fermé par une grille, l'autre plus sur la droite. Pour cette première visite dans le commissariat, je me rends tout d'abord aux vestiaires. Mon placard personnel est le premier que je trouve sur la gauche. Mais encore faut-il en posséder la combinaison. Il me suffit en fait de retourner la carte magnétique prise dans la voiture et de lire les chiffres qui y sont inscrits. Dans le ves-

LISTE DES GAGNANTS
CONCOURS CONSOLES + / ATARI LYNX

1ER PRIX : 1 console de jeu Lynx portable couleur avec 17 jeux, 1 pare-soleil, 1 adaptateur voiture, 1 sacoche de transport

Pierre-François Laligant
Les Robines
36220 LUREUIL

2e au 40e PRIX : 1 console de jeu Lynx portable couleur avec 4 jeux California Games, 1 adaptateur secteur

Thomas Maillot
24 grande Allée Léon Blum
77186 NOISIEL

Jean-Oratien Blondel
11 rue Edmond Valentin
75007 PARIS

Guillaume Dorison
46 rue de Bercy
75012 PARIS

Nicolas Jean
Champ du Pré Ouest
07430 SAVAS

Trang Bui
12 rue Louis Marchandise
94400 VITRY SUR SEINE

Marc Hadjadj
9 rue Dumont d'Urville
13008 MARSEILLE

Simon Clausure
465 rue du Groslier
69210 L'ARBRESLE

Thomas Briselance
18 les Primevères
25130 VILLERS LE LAC

Julien Masliah
35 allée de la Grange de Malassis
91190 GIF SUR YVETTE

Thomas Justier
22 chemin de la Borne Grise
78800 HOUILLES

Laurent Muller
10 rue de la Plante aux Pierres
51390 ROSNAY

Mickaël Berge
13 bis rue du Chef de Ville
77440 ARMENTIERES EN BRIE

Serge Pacatte
140 rue de Viller
54300 LUNEVILLE

Nicolas Pequignot
75 rue Olivier de Serres
75015 PARIS

Vincent Ruf
9 allée de la Mare
91350 GRIGNY

Yakai Chen
41 rue du Faubourg du Temple
75010 PARIS

Vincent Dubocq
10 rue Nungesser
94310 ORLY

César Chuffart
20 rue des Jardins
59800 LILLE

Stéphane Rapiné
Avenue de Martigny
84110 VAISON LA ROMAINE

Cédric Vaudremer
87 rue Saint Germain
60510 LAVERSINES

Christopher Thomas
95 rue de la Libération
34400 LUNEL

Victor Dillinger
68 rue Saint Louis en l'Ile
75004 PARIS

Valéry Biar
36 bd de l'Europe
68100 MULHOUSE

Eric Fontès
151 rue du Commandant Charcot
69110 SAINTE FOY LES LYON

Olivier Froment
18 place Foch
80000 AMIENS

Alexis Ostrowski
54 rue du Port
17110 ST GEORGES DE DIDONNE

Sébastien Martin
159 rue d'Isaac
72000 LE MANS

Jérémie Ducrot
6 impasse des Aygues Brunes
84110 VAISON

Ludovic Lemaréchal
18 allée Gabriel Fauré
78000 VERSAILLES

Loïc Vimeney
9 place du clos du Prieuré
33440 AMBARES

Ophélie Corradini
96 rue Foch
57700 HAYANGE

Laurent Bouchard
28-30 rue Mascard
31500 TOULOUSE

Frédéric Gilles
106 rue Salvador Allende
92700 COLOMBES

Cyril Mosqueron
4 impasse Gilles Renault
14980 ROTS

Sylvain Michel
Le Chaffard
38630 LES AVENIERES

Raphaël ARBUZ
33 rue des Alouettes
75019 PARIS

Olivier Place
Les Pépinières du Las
234 avenue des Routes
83200 TOULON

Thierry Barrière
Résidence El Vives
Bâtiment F10
66000 PERPIGNAN

Sébastien Cardon-Benaben
1 lot Bourès
Rue Estival
47240 BON ENCONTRE

tiaire, il faut empocher divers ustensiles plutôt utiles pour la suite, à savoir les menottes et une arme de fort calibre ainsi que ses munitions. Le vestiaire refermé, me voici dans la peau d'un flic de toute première qualité, prêt à toutes les missions qu'on lui proposera. Sur la droite se trouve le stand de tir. Il est très important de s'entraîner avant une mission périlleuse. Je commence par demander à l'homme qui se trouve là un casque de protection pour les oreilles. Ensuite, il me faut entrer dans la cabine située le plus sur la gauche. Le casque est en place, j'arme le pistolet et vise la cible. Ensuite, la manœuvre est plutôt complexe. Je dois baisser l'arme, appuyer sur le bouton qui rapproche la cible en carton et bien observer les impacts. Le tournevis qui est disponible ici me permettra de régler mon arme, pour essayer ensuite une autre série de tirs. Ça y est, mon score augmente, ce qui me prouve que l'arme est désormais fin prête pour la suite. Mais puisque mon chargeur est vide, il me faut bien sûr demander de nouvelles munitions à l'homme qui se tient dans la salle. Maintenant, passons aux choses sérieuses et en route pour la visite au grand chef.

JESSIE BAINS S'EST EVADE...

Dans le bureau des homicides, je découvre toute une équipe en plein travail. Dans le fond, un panneau d'information attire mon attention. Il relate les dernières nouvelles recueillies par le service. A proximité se trouvent également des clefs que j'empoche. Mon bureau se trouve au milieu de la salle. J'explore tour à tour le casier et le tiroir, pour découvrir une lettre de convocation. Il me faudra témoigner contre Jessie Bains, un truand que j'ai arrêté il y a peu. Dans le tiroir, je trouve également ma carte de police et une lettre d'amour de Marie, une bonne amie à moi... Mais pas de place pour la tendresse dans ce genre d'aventure, car le boss m'appelle maintenant. Le capitaine Hall est à son bureau. Il m'informe du procès de Jessie. Il n'y a rien à faire de plus pour l'instant. Dans le hall, j'en profite pour empocher ma mallette tous usages (une véritables valise de James Bond !) qui se trouve dans l'armoire du comptoir de droite. C'est en repassant devant le bureau du capitaine que la nouvelle tombe. Bains s'est échappé, il est de nouveau en cavale, avec une vieille rancune contre moi. Et pire que tout, il a pris un otage... Il va falloir glaner plus d'informations sur cet escroc avant de partir à sa poursuite. Dans la police, il faut parfois faire preuve d'initiative. Le patron ne m'a pas tout dit sur l'affaire. Sur son bureau, je repère un papier qui a de l'importance. Il s'agit de codes d'accès (MIAMI, ICECREAM, PISTACHIO), codes secrets bien sûr, qui me permettront d'entrer en contact avec l'ordinateur principal. Ensuite, je me dirige vers le meuble de droite. A l'intérieur se trouve le dossier de Bains. J'y trouve des choses très intéressantes, comme un portait de l'homme qu'il me faut combattre à nouveau. Je remets le dossier en place et referme le meuble. Il est temps maintenant de passer à l'action et de partir sur les routes de la cité.

LA PRISON, LE LIEU DU DRAME

Ma voiture de fonction est dans la cour du commissariat. Elle est de couleur bleue et plutôt nerveuse... Le temps de mettre la valise dans le coffre et me voilà au volant. Keith, mon partenaire, vient me rejoindre. Nous ne serons pas trop de deux pour faire la chasse à un homme tel que Jessie Bains ! Première destination : la prison. La route est dégagée et nous atteignons en moins de deux le sinistre édifice. Dans le parking, je dépose mon arme, comme il est de coutume, dans l'un des casiers situés à gauche de la porte, sous l'œil indiscret d'une caméra de surveillance. Dire que Jessie a réussi à s'enfuir d'un palace si bien protégé ! Pour ouvrir la porte blindée, il faut même que je montre ma carte d'identification à la caméra. A l'intérieur du bâtiment, c'est un employé paniqué qui me reçoit. Depuis la prise d'otage, tout le monde est sur les dents. Bains s'est enfui avec Pate, un jeune flic, et dans sa voiture en plus. Pour bien débuter mon enquête, il me faut plus de renseignements. L'employé est décidé à me fournir tous les documents intéressants. Dans le fichier de Bains, je collecte à nouveau une photo d'identité. Le dossier de Pate, l'otage, est lui aussi très intéressant. Quant à sa voiture, j'apprends de l'employé qu'il s'agit d'une Corvette. Utile pour la suite. Enfin, il y a cet homme qui a assisté au drame. Il me donne un résumé des faits assez précis, dont je ne tire aucun indice pour le moment. Mais sait-on jamais ? Les moindres petits détails ont leur importance. Pour l'instant, les pistes sont assez faibles. Je retourne au bureau.

LA VOITURE VOLEE...

Nous traversons maintenant la cité pour rejoindre le bureau. La radio crache ses messages et, soudain, nous informe que le véhicule de Pate vient d'être retrouvé, abandonné sur le parking du grand magasin Oak Tree Mall. Changement de direction et nous sommes sur les lieux en moins de cinq minutes. Là, un officier de police nous attend. Il faut inspecter la voiture sans tarder. Dans la boîte à gant, je découvre des indices qui me font froid dans le dos. Il y a le holster de Pate, ce qui signifie que Bains est maintenant armé. Dehors, l'officier de police vient de découvrir un nouveau témoin important. Cette dame vient en effet de se faire voler son véhicule. Il y a fort à parier que c'est Jessie qui est derrière tout ça. Je fonce dans ma voiture, allume la radio et communique à toutes les unités le signalement de ce nouveau véhicule. Keith et moi faisons ensuite route vers le bureau, pour la deuxième fois. Et là encore, c'est la radio qui grésille. Un nouveau témoin important nous attend à Cotton Cove. En route !

L'ATTENTAT

Gelespi est un de mes vieux amis. C'est lui qui est accouru dans le parc, suite à l'appel d'une charmante demoiselle. La fille est encore toute émue par sa découverte. Alors qu'elle faisait son footing quotidien, voilà qu'elle tombe nez à nez avec des traces de sang. Un craquement dans les branchages, des traces de pas boueux : voilà ce qu'elle a eu le temps de noter avant de prendre la fuite et de téléphoner de la première cabine téléphonique qui lui est tombée sous la main. Toutes ces nouvelles ne me disent rien de bon. Dans des cas comme celui-ci, il vaut mieux être prudent. J'ouvre le coffre de la voiture et saisis la mallette du parfait policier. Je dégaine aussi mon arme, la charge et avance doucement vers l'ouest, à travers les taillis. Keith me suis à quelques pas et il fait bien... A peine ai-je marché une dizaine de mètres que surgit mon ennemi juré ! C'est bien Jessie Bains qui décharge son arme sur moi. Mes réflexes sont bons et je réponds par quelques pruneaux bien ajustés. Est-il touché ? Pas sûr... Il s'enfuit en vitesse et la poursuite s'engage. Malheureusement, j'avais compté sans la voiture volée. Au détour d'un buisson, j'aperçois mon homme qui prend le volant et disparaît dans un crissement de pneus. J'ai tout juste le temps de prendre une photo de la voiture, il n'y a rien d'autre à faire. Il faut maintenant avertir le patron de ce qui vient de se passer. Bientôt, une équipe complète est sur les lieux. En attendant, j'ai fait ma petite enquête. Au bord de l'eau, près de la poubelle, j'ai pu collecter du sang et des empreintes (grâce à ma mallette spéciale). Dans la poubelle, ce sont des vêtements qui ont attiré mon attention. Ils appartiennent à Jessie Bains, ce qui voudrait dire que ce dernier s'est changé... Mais ce qui m'inquiète le plus, ce sont les traces au bord de l'eau. Keith vient d'appeler le service spécialisé dans l'exploration sous-marine. Bientôt, je me retrouve avec l'officier chargé de l'exploration. Là, il faut que je sois prudent. Première chose, retrouver le certificat qui prouve à mon collègue que je suis un spécialiste de la plongée sous-marine. Je cherche, je cherche et le trouve... dans mon portefeuille, au côté de ma carte de police. Ensuite, il faut que je m'équipe. Dans le camion de la police se trouve tous les appareils nécessaires. Je vérifie les bouteilles d'oxygène et bien m'en prend... Une seule d'entre elles est vraiment vide. Un peu plus et c'était l'accident. Me voilà fin prêt pour l'exploration du lac.

CADAVRE ON THE ROCKS

Le fond du lac est une véritable décharge. On y trouve de tout, des vieilles bouteilles mais aussi des indices très importants. Sur la gauche, alors que j'explore le fond avec attention, un reflet attire mon attention. C'est un couteau... Mais bien sûr ! Ne m'a-t-on pas dit à la prison que Bains possédait une lame. Mais patience, je continue mes recherches. Plus sur la droite cette fois, un autre reflet. C'est un badge qu'il me faudra identifier. Mais le plus sinistre, c'est sur l'extrême droite du bassin que je le découvre. Alors que je sonde les rochers, une main apparaît ! Et derrière la main, un bras puis... un cadavre. Horreur ! C'est Pate bien sûr, le malheureux officier de police pris en otage par Bains. De retour à la surface, il me faut me changer et avertir le bureau central de nos tristes découvertes. Keith vient de me rejoindre. Ensemble, nous entrons dans la voiture pour rejoindre le bureau. La journée à été dure et penser qu'il va falloir annoncer à sa famille la mort de Pate n'est pas pour me redonner courage.

UNE FAUSSE PISTE...

Sur la route, c'est encore un message de la radio qui vient tout remettre en cause. L'officier de police qui avait pris Bains en filature après sa fuite du parc vient d'annoncer qu'il a perdu sa trace près de l'aéroport. Impossible de laisser passer une telle piste. Sur les lieux, je découvre la voiture dont s'est servi Bains. A l'intérieur, j'inspecte tout et effectue surtout les examens essentiels, notamment les prises d'empreintes digitales. Il nous faut maintenant enquê-

AMIE LE PRO.

NOVEMBRE, LE MOIS DU DISQUE DUR !
POUR L'ACHAT D'UN DISQUE DUR AMIE VOUS OFFRE 1 Mo DE RAM ! *

EXEMPLE : Disque Dur GVP pour Amiga 2000
52 Mo + 2 Mo = ~~4.590 F~~ 4.140 F

Offre valable pour les achats payés comptant ou en VPC et groupés le même jour.
Disque dur + Extension de mémoire.

POUR BIEN DÉMARRER EN INFORMATIQUE !

*** DISQUETTES 3"1/2 DF-DD**
Par 100 : **3 F** l'unité. Par 50 : **3,50 F** l'unité.
Par 10 : **4 F** l'unité

*** EXTENSION MEMOIRE 512 Ko**
Atari : **250 F**
Amiga : Sans horloge : **340 F**
Avec horloge : **390 F**

*** LECTEUR EXTERNE**
Amiga ou Atari : 3"1/2 : **550 F**
5"1/2 : **990 F**

*** TRACK BALL**
Amiga ou Atari : **390 F**
Plus rapide, précis et pratique que la souris !

*** LOGICIEL DUPLIQUEUR**
Logiciel AMIGA X COPYPRO + CYCLONE : **340 F**

*** MONITEUR COULEUR**
AMIGA OU ATARI: **2.190 F**

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 2000
45 Mo **2.950 F**
52 MoQ **3.290 F**
105 MoQ **5.690 F**

DISQUES DURS A 500
45 Mo **3.650 F**
52 MoQ **4.190 F**
105 MoQ **6.390 F**

DISQUES DURS + EXTENSIONS MEMOIRE
AMIGA 500
52 Mo + 0Ko de mémoire
4.990 F
AMIGA 2000
52 Mo + 0Ko de mémoire
3.690 F

EMULATEUR PC
AT ONCE 500
1.890 F
AT ONCE 2000
2.440 F
POWER PC 500
2.390 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
0 Mo à 6 Mo
0 Mo **990 F**
2 Mo **1.900 F**
4 Mo **2.900 F**
6 Mo **4.900 F**

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
0 Mo à 8 Mo
0 Mo **950 F**
2 Mo **1.850 F**
4 Mo **2.390 F**
6 Mo **3.290 F**

PERIPHERIQUES ATARI

DISQUES DURS
40 Mo **3.990 F**
52 Mo **4.990 F**
80Mo **5.990 F**

EXTENSIONS MEMOIRE STE
+ 512 Ko **250 F**
+ 1 Mo **700 F**
+ 2 Mo **1.500 F**
+ 4 Mo **2.200 F**

MONITEURS
SM 124
1.190 F
SC 1435
2.290 F
MULTISYNC
3.990 F

SCANNERS
A Main
GOLDEN IMAGE
1.990 F
A Plat
PRINT TECHNIQUE
4.990 F

SOURIS
CHIC MOUSE
170 F
GOLDEN IMAGE
490 F
TRACK BALL
390 F

EMULATEURS
MAC SPECTRE GCR
3.790 F
PC: Super Chargeur
2.890 F
AT: ONCE PLUS
2.190 F (NF)

NOUVEAU

AMIGA 500 PLUS

	Sans Moniteur	AvecMoniteur Coul.
AMIGA 500 PLUS	2.990 F	4.990 F
AMIGA 500 PLUS + Ext. 1Mo	NC	NC

AMIGA 500

	Sans Moniteur	AvecMoniteur Coul.
AMIGA 500	2.790 F	4.490 F
AMIGA 500 + Ext. 512 Ko	2.990 F	4.690 F

AMIGA 2000

	Sans Moniteur	AvecMoniteur Coul.
AMIGA 2000	5.290 F	6.990 F
AMIGA 2000 + Ext. 2Mo	6.690 F	8.390 F

ATARI 520 STE

	Sans Moniteur	AvecMoniteur Coul.
ATARI 520 STE	2.490 F	4.690 F
ATARI 520 STE + Ext. à 1Mo	2.690 F	4.890 F

ATARI 1040 STE

	Sans Moniteur	AvecMoniteur Coul.
ATARI 1040 STE	3.290 F	5.490 F
ATARI 1040 STE + Ext. à 2Mo	3.540 F	5.740 F

ATARI MEGA STE 2 OPEN

	Sans Moniteur	AvecMoniteur Mono
ATARI MEGA STE	6.490 F	7.490 F
ATARI MEGA STE + Ext. à 4Mo	6.990 F	7.990 F

LES "PLUS" d'AMIE

.REMISE 2% pour paiement comptant
.GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
.CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
.REPRISE Votre viel ordinateur ATARI ou AMIGA
repris à 50% de sa valeur**
.REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE OCCASION	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.47.74.11

NOUVEAU

CDTV

AMIGA 500 + LECTEUR CD ROM
Avec softs :
CODE DE LA ROUTE - MUSIC MAKER
SIM CITY - LTV ENGLISH - MIND RUN
5.490 F

CONSOLES

SEGA
MEGADRIVE
1.090 F
+ 1 JEU
1.190 F

SEGA
GAME GEAR
1.190 F
+ 1 JEU
1.290 F

ATARI
LYNX
790 F
+ 1 JEU
890 F

PHILIPS

MENU SPECIAL 1er EQUIPEMENT

Micro-ordinateur PCD 386 M* Philips
AT 286/12,5 Mhz
RAM 1 Mo - Disque dur 40 Mo
2 slots d'extension disponibles
Ecran VGA Mono - Souris
Livré avec MS DOS,
MS WORKS 2.0, PC SHELL
8.990 F TTC

+

Imprimante NMS 1433 Philips
Imprimante 9 aiguilles - 80 colonnes
160 cps en mode listing
Fonction parking
Livrée avec 2 polices de caractères
2.360 F TTC

=

~~**11.350 F TTC**~~
7.990 F TTC

*Avec écran VGA COULEUR **8.990 F TTC**

REMISE NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. OFFRES VALABLES JUSQU'AU 30 Novembre 1991

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM .....
ADRESSE .....
VILLE .....
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL .....
MON ORDINATEUR .....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F Par colis/ C.R 80 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

SCOR -TILT 11-91-RC 86 B 2526

ter dans l'aéroport. La fatigue commence à se faire sentir. Je manque de me faire écraser en traversant la route et juge plus prudent d'utiliser le bouton qui déclenche le feu tricolore. Sur le trottoir d'en face, une fleuriste m'accoste. Même s'il y a urgence, je pense quand même à Marie que je vais retrouver ce soir. Dites-le avec des fleurs... A l'intérieur de l'aéroport, ça grouille de monde. Une envie pressante me mène dans les toilettes. Dans la cabine du milieu, je remarque que la chasse d'eau ne fonctionne pas très bien. Et pour cause, c'est le flingue de Bains qui y est caché. Une découverte que je déposerai plus tard comme preuve devant le coroner. Au guichet de l'aéroport, Keith et moi commençons notre enquête. La routine, celle que l'on nous enseignait à l'école de police de Lytton. Il faut montrer sa plaque, puis poser des questions. Très vite, la jeune femme qui se trouve là reconnaît l'homme de la photo d'identité que nous lui présentons. Il s'est inscrit sous le nom de Pate, le policier, et a pris un avion il n'y a pas une demi-heure. Aucune hésitation à avoir, Keith et moi prendrons le prochain vol... Pour passer le temps et parce qu'un vrai flic ne peut s'empêcher de poser des questions, je furète tout de même dans l'aéroport. Sur la droite, un guichet de location de voiture. Je n'y apprends rien. Mais à gauche, la réponse que je reçois de l'employée est toute différente. Oui, elle connaît cet homme, oui, il a loué une voiture il y a à peine une heure. Et je comprends tout à coup. Le billet d'avion, c'était une fausse piste. Bains est encore en ville ! Il ne nous reste plus qu'à prendre le signalement de ce nouveau véhicule pour lancer à nouveau toute la brigade sur les traces du criminel.

DE RETOUR DANS LES LOCAUX DE LA POLICE...

Dans le hall du commissariat, il me faut tout d'abord enregistrer toutes les preuves découvertes. C'est au guichet du fond que je m'adresse à l'employée de service. Il ne faut rien oublier et je fais le tour de mes poches pour lui remettre le couteau, le badge, les vêtements, le holster, le revolver, les douilles et tous les prélèvements (sang ou empreintes) que j'ai effectués jusque-là. Keith est assis à son bureau, je le rejoins et observe ma corbeille à message. Marie m'a appelé dans la journée. Il me faut la joindre à tout prix. Le téléphone est très utile pour ne pas perdre de temps. Le service des renseignements (N° 411) me communique les coordonnées de ma bien-aimée (555-4169). Qu'il est doux d'entendre le son de sa voix ! Nous avons rendez-vous ce soir chez Arnie's, un petit resto où l'on sert le homard le plus savoureux de la ville. J'ai assez donné pour aujourd'hui. Dehors, je retrouve ma voiture personnelle (une petite Austin blanche). Quelques minutes plus tard, me voilà assis en face de Marie. Une rose, un homard et quatre baisers d'amoureux nous suffisent pour décider de finir la soirée dans un endroit plus calme. La suite ne vous regarde pas...

CADAVRES EN SERIE...

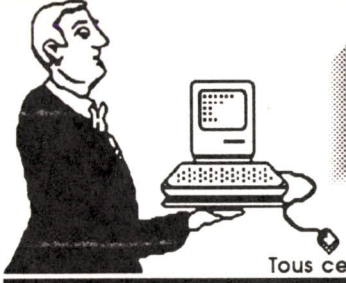
Le lendemain, je trouve sur mon bureau le résultat des analyses consécutives aux douilles découvertes. Mais le patron m'interpelle déjà. Il y a une nouvelle victime, au 753 Third Street. Keith et moi sommes de nouveau sur la route. Dans un terrain vague, l'officier de police Gelespi nous montre la voiture de location utilisée par Bains. Dans le coffre, un homme dort pour l'éternité, la tête transpercée par une balle de fort calibre. Après avoir collecté du sang pour analyse et inspecté l'homme et le coffre, je découvre qu'il s'agit de Woody Roberts, l'un des témoins qui avait permis il y a peu d'emprisonner Jessie Bains. Un coin d'enveloppe déchiré, une note de menace, une adresse, celle d'un motel, voilà qui complète les indices de ce début de matinée. Je commence vraiment à avoir peur. Quelle sera la prochaine victime de Bains ? Marie m'avait demandé de passer la voir. Serait-il déjà trop tard. La voiture fonce vers le 222 West Peach. La maison de ma douce semble calme. Sur la porte, une note dit « Je suis partie faire des courses, à bientôt, Marie ». Mais alors que j'ouvre la porte, ma gorge se sert. L'appartement est saccagé. De toute évidence, Bains a enlevé Marie. Pire encore, un morceau de papier à moitié calciné dans le cendrier me glace les os. Il s'agit d'une liste, celle des quatre personnes qui ont lutté autrefois contre l'assassin : Woody Roberts, Marie Wilkans, Dan Colby et moi-même. Bains semble bien décidé à se venger et maintenant, c'est sûr, Marie est en danger de mort ! Après avoir appelé le bureau, nous décidons d'essayer l'adresse du motel. Après tout, c'est le seul indice réellement intéressant pour retrouver la trace de Bains. Le concierge de cet établissement de troisième ordre reconnaît en effet notre homme. Bains s'est inscrit sous le nom de Cole et il habite la chambre 108. Le temps de demander par radio un mandat de perquisition et de le montrer au concierge, nous voici munis de la clef de la chambre. Mais, prudence, l'ennemi est rusé. A peine ai-je introduit la clef dans la serrure qu'une charge explosive troue la porte de part en part. Heureux homme que votre serviteur qui, par méfiance, est resté sur le côté ! Dans la chambre, nous faisons, Keith et moi, le tour du propriétaire. Dans la salle de bain, dans l'évier, je découvre une carte magnétique. Elle appartient à Dan Colby, la prochaine victime sans doute. Je note l'adresse et le téléphone. Il faudra prévenir cet homme sans tarder. Au pied du lit, je frémis en apercevant une petite mare de sang. J'en prélève un échantillon. Dans le tiroir de la table de chevet, c'est l'enveloppe de la lettre envoyée par Bains à Woody Roberts. Voilà qui m'explique comment l'assassin a attiré sa victime dans un guet-apens. Enfin, de l'autre côté du lit, un tube de rouge à lèvres attire mon attention. C'est la marque qu'utilise Marie ! Il est grand temps de rejoindre le bureau. Je dépose tous les nouveaux indices au guichet principal, passe au bureau des vols pour collecter les résultats d'enquête et retrouve mon bureau. Un coup de téléphone à Dan Colby s'impose (407-555-3323). Il habite maintenant la ville de Steelton. L'homme est sûr de lui. Il ne semble pas comprendre la menace que représente la fuite de Bains. En revanche, le lieutenant Miller, de la police de Steelton (407-555-2677), prend bien plus au sérieux mes avertissements. Il placera la ligne de Colby sur table d'écoute et assurera une surveillance... Pour ma part, je sais qu'il me faut prendre l'avion à l'instant même. Si ça se trouve, Bains a déjà exécuté ma douce Marie !

DETOURNEMENT D'AVION

A l'aéroport, notre carte de police fait des merveilles. L'employé a vite fait de nous décrocher un billet pour Steelton et le douanier nous laisse passer sans plus de vérification. Dans le hall de départ, je salue au passage une vieille connaissance (c'est Larry, un héros coureur de jupons) et m'engouffre dans la passerelle qui mène à l'avion. Ceinture bouclée, discours du capitaine, comme je trouve le temps long ! L'hôtesse nous apporte un verre d'eau et le voyage continue quand, soudain, deux hommes masqués surgissent de l'arrière de l'appareil. L'un court directement dans la cabine de pilotage, l'autre saisit l'hôtesse à bras-le-corps et lui braque son revolver sur la nuque. Un détournement, il ne manquait plus que ça ! Figé dans mon fauteuil, un doute m'assaille. Mon revolver : est-il chargé ? Est-il aussi toujours bien réglé ? Mais oui, je me souviens, je suis passé au stand de tir du commissariat de Lytton juste avant de partir ! Discrètement, je pousse le cran de sûreté. Dès que l'homme lâche l'hôtesse, c'est à moi de jouer. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, me voila debout, le bras tendu, l'arme au poing. Le premier terroriste s'écroule sous ma première balle, le deuxième ne résiste pas plus longtemps. Mais ce n'est pas gagné pour autant. Ces deux hommes n'ont-ils pas annoncé tout à l'heure qu'ils avaient dissimulé une bombe dans l'appareil ? Aussitôt, je fouille les cadavres. Dans le premier, une paire de pinces coupantes. Je fouille ensuite l'appareil. C'est à l'arrière que je découvre la charge explosive, dans le distributeur de papier toilette. Plus que quelques minutes avant l'explosion... Comment débrancher l'engin sans qu'il explose ? Je retourne vers les deux hommes qui baignent dans leur sang à l'avant de l'appareil. L'un d'eux à un turban... Je comprends tout de suite que ce déguisement ne fut pas uniquement choisi par quelques programmeurs américains pour nous prouver l'origine des terroristes. Il peut aussi s'agir d'une cache. Dans le turban, je trouve en effet un mode d'emploi, celui de la bombe. Il me suffira d'exécuter en sens inverse les inscriptions de branchement de la charge explosive pour la désamorcer. Eurêka ! Le compte à rebours vient de s'interrompre. L'avion atterrira sans encombre sur l'aéroport de Steelton.

UNE VISITE DANS LES EGOUTS...

C'est le lieutenant Miller qui nous accueille à Steelton. Dans les bureaux de la police, nous apprenons la triste nouvelle. Dan Colby est mort, malgré les avertissements que je lui avais donnés par téléphone. Seul indice pour poursuivre l'enquête : il a reçu avant de périr un coup de téléphone en provenance d'une cabine publique située dans l'un des parcs de la ville. Munis de radios portatives, Keith et moi décidons sur le champ de visiter ce lieu. Les pelouses sont superbes, les fontaines emplissent de petits bassins où paressent quelques canards californiens... Mis à part ce punk qui veut me faire la peau au détour d'un sentier et que Keith capture sans trop de difficulté, je ne découvre rien d'intéressant tout d'abord. Mais plus loin, à l'est, une couverture posée sur le sol, près d'un buisson, attire mon attention. Je la prends et découvre qu'elle cache en fait une bouche d'égouts. Pas une minute à perdre, il faut visiter les sous-sols de la ville. Brrrr ! Il ne fait pas chaud sous terre. Je passe un premier pont puis prend vers l'est, guidé par l'instinct qui caractérise



MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM - ROM 2.0
Workbench 2.4
2.990 F NOUVEAU

AMIGA 500

+ Péritel	2.790 F
+ Péritel + Extension	2.990 F
+ Moniteur Couleur	4.490 F
+ Moniteur Couleur + Extension	4.690 F

PROMO AMIGA:
Amiga 500 + Moniteur Couleur + Extension + Lecteur 3" 1/2 + Joystick + Souris + 50 disk 3" 1/2 : 5.190 F

AMIGA 2000

+ Joystick	5.290 F
+ Moniteur Couleur + Joystick	6.790 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.590 F
A2000+Monit. Coul.+2ème Lect. int.+ joyst.	7.090 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.190 F

AMIGA 3000 : Nous consulter

Reprise de votre Amiga ou Atari à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat d'un montant de **5.000 F**

IMPRIMANTES

PANASONIC
9 Aiguilles : ..... 1.590 F
24 Aiguilles : ..... 2.590 F
COMMODORE
MPS 1270
Jet d'encre : .. 1.790 F
STAR LC 200
Couleur : ..... 2.590 F

MICRO-CONSOLES-JEUX

AT 386SX 20 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram
Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur VGA
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
10.990 F

AT 386 1 Mo RAM
Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
Carte + Moniteur Couleur VGA
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

SX 16 Mhz	7.900 F	DX 33 Mhz	10.990 F
SX 20 Mhz	8.300 F	486 DX 25 Mhz	16.900 F
DX 25 Mhz	9.990 F	486 DX 33 Mhz	17.800 F

Avec montage 1 Mo supplémentaire : + 390 F
1 lecteur supplémentaire : + 450 F

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	570 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Disque Dur Amiga 500 42 Mo	2.990 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	570 F
Souris Amiga	185 F
Tapis Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Paint Brush Stylo Amiga	570 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.290 F
Sound Blaster Pro	1.990 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Adaptateur Rom Kickstart	250 F
Free Boot	150 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	330 F
Extension mémoire 512 Ko	249 F
Deluxe Paint 4	790 F
Genlock	1.150 F
Joystick Amiga /Atari (à partir de)	70 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2)	149 F

PROMO
Disque Dur Amiga 500 52 Mo extensible à 8 Mo ..... 3.590 F
Sauvegardez vos originaux !
Lecteur Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo ..... 710 F

Commodore
CDTV + 5 CD
6.590 F

CONSOLES

NEO-GEO : 2.790 F
avec 1 jeux : 3.290 F
SEGA MEGADRIVE FR : 1.090 F
Nomb. Jeux Mégadrive

DISQUETTES

5"1/4

par 10	2.60 F
par 100 ...	2.50 F
par 300 ...	2.30 F

3"1/2

par 10	3.20 F
par 100 ...	3.00 F
par 300 ...	2.80 F

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ **(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24**

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30 - mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
..... Code Postal : ..... Ville : .....

Désignation	Quant.	Prix Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
Offre valable jusqu'au 30/11/91		TOTAL TTC	

Tél.: .....

Règlement : ☐Chèque ☐Mandat
☐Contre rembours† ☐Carte Banc.

N° : .....
Date Expir. .....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature

Tilt 95

les véritables héros. Soudain, une étrange odeur, les yeux me piquent... J'accélère l'allure, vers le sud cette fois. Il me semble que certaines galeries sont polluées d'un gaz mortel... Il faudra être prudent ! En empruntant maintenant le chemin qui mène vers l'ouest, je découvre, quelques mètres plus loin, une sorte de placard à même le mur. Cette cache n'est pas fermée à clef. Elle contient un masque. Ma foi, voilà qui m'évitera l'asphyxie plus tard... Je marche encore vers l'ouest, puis au sud, toujours au sud et vers l'est enfin pour bientôt remarquer une porte métallique. Un doux parfum emplit mes narines et, cette fois, c'est celui de Marie. Ma douce est là, dans une salle étroite, ficelée sur une chaise et gémissant comme une damnée. Je la calme de quelques mots rassurants, la détache et l'embrasse. Mais pas de place pour la tendresse dans cette aventure : des pas approchent et avec eux le danger, la mort peut-être... Vif comme le guépard, je me cache derrière le gros tuyau sur la gauche et charge mon arme. C'est Jessie Bains qui vient aux nouvelles. L'ennemi me fait face, mais il ne comptait pas sur ma rapidité et sur mes réflexes de fauve. Les armes crachent ensemble, l'homme s'abat sur le sol. Le cauchemar est fini. Il ne me reste plus qu'à devenir le mari de Marie.

SKY WALKER

Je cherche des codes et astuces pour ***Twinworld*** *et* ***James Pond****. Salut.*

ARGOS

Pour Fabian qui reste bloqué dans le dédale de ***Dungeon Master :*** *pour ouvrir la grille de la Riddle Room, il suffit de placer le miroir dans la première niche à gauche (en arrivant du niveau 4), la pièce d'or dans la deuxième, la gemme bleue dans la première à droite et l'arc dans la seconde. Non seulement la grille s'ouvre, mais une clef de fer apparaît dans une niche secrète.*

Pour ma part, je lance un appel à tous les aventuriers car je me trouve coincé au niveau 8. Comment ouvrir la grille au nord-ouest du labyrinthe, celle derrière laquelle se trouve un coffre et des dalles coulissantes ? Autrement dit, comment accéder au niveau 9. Merci d'avance pour vos réponses.

SANDRA BIG SMACKS

J'ai un problème avec ***Twinworld****. Lorsque j'arrive au château du deuxième niveau, je ne parviens pas à saisir l'amulette. Merci à tous.*

CLAUDIE

Dans ***Iceman****, où se trouve le microfilm ? Comment sauver la jeune fille noyée au volley-ball ? A plus.*

MCST

Pour Alexandre qui lutte dans ***Rocket Ranger*** *sur* Amiga, *voici les phrases que tu dois répondre au docteur et à sa fille dans le Zeppelin :*

1 : I'm on a mission from god.
2 : You'll shave to trust me.
3 : You're being foolich.
4 : I oughtta teach you.
5 : I took the scenic route.
6 : Can you use some help.

Dès que tu auras découvert la base allemande, organise la résistance sur celle-ci afin que ton espion transfère du lunarium dans ton dépôt de fuel.

Je cherche quant à moi le moyen de faire une sauvegarde dans ***Powermonger*** *et aussi toutes les astuces possibles pour* ***Dungeon Master****. Bye !*

REM

Pour Amisteph (Tilt 93) dans ***Millenium 2.2****, tous les vaisseaux que tu enverras à proximité de Mars seront toujours perdus... N'oublie pas que c'est la guerre entre les deux colonies ! En ce qui concerne le Grazer envoyé vers Jupiter, je ne vois qu'une explication : il s'est fait intercepter lui aussi ! La méthode à suivre pour continuer la colonisation est d'envoyer tout d'abord un probe. Ensuite, si la colonisation semble possible, envoie une SIOS et en même temps un Carrack muni de deux générateurs MKV et MKVI (cela suffit amplement), deux lasers et un chasseur. Voilà, bon courage, et rendez-vous sur Deuteros, la suite de ce fabuleux programme.*

Mes questions maintenant : dans ***Crash Garett****, comment ouvrir le coffre qui se trouve dans le bureau du faux impressario ? Peut-on ouvrir le puits, au début du jeu, dans la propriété ?*

Dans ***Zak****, impossible de me servir du cristal bleu sur le dauphin. Dois-je jouer du gazoo avant ? Le curseur ne semble pas détecter l'animal. Merci.*

LUDOVIC

Sur Amiga, *comment fait-on pour avoir des vies infinies dans* ***Ninja Warriors****,* ***After the War*** *et* ***Strider*** *? Encore merci à tous.*

LOIC

Dans ***BAT****, voici comment vous allez peut-être débusquer l'ignoble Vrangor. Il faut avoir au moins 5 500 crédits, être accompagné de Sloane et louer un drag dans ce hangar si bien gardé par la police terranéenne. Dès que vous avez décollé, dirigez votre engin vers le point rouge, c'est la base de Vrangor. Lorsqu'elle est en vue, tirez ! Manœuvrez ensuite le drag de façon à vous engouffrer dans la brèche que vous venez de pratiquer. Ensuite, suivez la flèche, insérez la carte d'accès et tapez le code suivant, de bas en haut : gauche, droite, gauche, droite, droite, gauche, droite, gauche. La porte s'ouvre... Vrangor est là ! Défendez-vous, actionnez vos champs de force 7 et 8 (ce n'est pas de trop, croyez-moi !) puis sortez et ... bravo ! Bon courage à tous et à toutes.*

LAURENT

Je cherche des vies infinies pour ***Gods****,* ***Great Giana Sister*** *et du temps pour* ***Super Hang On****, le tout sur* Amiga. *Merci.*

TILTUS

Pour Cutty Ranks, voilà comment tu pourras réparer le fil de ***Maniac Mansion :*** *pendant que Dave rappelle Edna, Bernard se dirige vers les fils. Il ouvre la radio et utilise les piles avec la lampe de poche. Il allume celle-ci. Pendant ce temps, Dave va voir Edna pour aller en prison. En sortant de la prison, il éteint le disjoncteur (attention, seul le personnage qui possède le badge peut couper le courant). Maintenant Bernard peut réparer les fils électriques et Dave rallumer le disjoncteur. Bonne chance.*

CPCKITA

Dans ***Orphée****, je cherche le dragon et ne le trouve pas. Qui se souviendrait de la solution ? Même chose pour la clef en rubis... Que faire enfin de la demi-étoile ? D'avance, merci beaucoup.*

J-F

Chers aventuriers, je vous envoie par la présente quelques turcs, pardon trucs pour ***King's Quest****. Allez à droite dans le village et fouillez dans un tonneau pour prendre un poisson pourri. Entrez ensuite dans une échoppe. Vous trouverez à la sortie une pièce d'argent qui brille à l'endroit même où un homme réparait la charrette. Sortez maintenant du village. Près de l'arbre, un ours est en train de saccager une ruche. Faites-le fuir à l'aide du poisson et prenez du miel dans le trou de l'arbre. Ramassez aussi un morceau de bois et marchez vers le nord. Un chien attaque une termitière ? Il suffit d'effrayer l'animal à l'aide de la branche. De retour au village, vous fouillez la meule de foin. Tout seul, vous ne seriez arrivé à rien... Mais les termites, reconnaissantes, vous aideront dans votre recherche. Vous possédez maintenant l'épingle en or. Grâce à cet objet, on peut acheter diverses choses, soit une cape chez le tailleur, soit une médaille chez la diseuse de bonne aventure, soit encore une luge chez le marchand de jouets. La médaille sert à éviter les sorcières. Pour les deux autres indices, je ne connais pas encore leur utilité. Chez la boulangère, vous pourrez également investir dans une tarte, avec la pièce d'argent.*

A partir de la roulotte du gitan, on atteint, en marchant vers l'ouest et en longeant les rochers, une oasis. Je sais qu'il faut se cacher là mais ensuite... Que faire ? A bientôt sur le message.

LOXI

Je pose une question à tous les fidèles du Message. Dans ***It Came From The Desert****, comment persuader la police, le maire et l'armée de l'existence des fourmis ? Où se trouvent les zones à asperger avec l'avion et comment entrer dans les mines ? Merci à tous.*

TILTUS

Pour Pete STE et tous les aventuriers qui cherchent un utilitaire d'exploration pour modifier des datas sur leur disquettes ST et Amiga, *je leur conseille d'investir dans* Discoscopie, *un soft français, récent (test de la prochaine version dans* Tilt *96) et maniable. Pour* ST, *je citerais également* Mutil *et* Disk Doctor. *Bons octets à tous.*

IMATH 93

*Tout d'abord, nous remercions Fang pour son astuce, Bernard de Maubeuge pour la solution d'*Elvira *et Elrick pour celle de* Eye of the Beholder.

Pour Fonzie dans ***SW4****, tu auras des vies infinies en activant Caps Lock et en tapant pendant le jeu (mets en pause) NCC-1701-D. Désactive ensuite Caps Lock et enlève la pause.*

Pour Wasp, dans ***Chuck Rock****, tape Uncle Sams pour avoir de l'énergie infinie.*

Pour Front maintenant, dans ***Saint Dragon****, nous n'avons pas d'énergie infinie à te proposer. En revanche, les vies infinies sont au menu si tu appuies simultanément sur fire et le bouton gauche de la souris. Pour choisir ton niveau, appuie juste sur Caps Lock.*

Pour le jeu ***Robocop II****, il est possible d'obtenir de l'énergie en tapant pendant le chargement « Serial Interface » puis la touche F9. F10 changera le niveau.*

Pour ***Atomic Robokid****, tapez pendant l'intro « Tuesday 14th ».*

Pour ***Cabal****, il est possible de passer au niveau supérieur pendant le jeu. Tapez « Schlika » puis F2.*

Pour ***Switchblade II****, appuyez sur Fire dès que vous avez mis la disquette dans le drive et maintenez jusqu'à la fin du chargement.*

Longue vie à tous !

NICOLAS

Qui me donnera des vies infinies pour

binaire
INFORMATIQUE

OUVERTURE D'UN DÉPARTEMENT VIDÉO-INFO NEUF ET OCCASIONS

AMSTRAD
COMMODORE
COPAM
S.B.I.
STAR

NEUF

SBI 286-16

80286-16 Mhz, 0 wait state
Ecran 14 pouces sur socle orientable

Vidéo	Disque dur 40 Mo (28 ms)	Disque dur 80 Mo (18 ms)
VGA mono	**5 990** TTC	**7 450** TTC
VGA couleur	**7 590** TTC	**8 890** TTC
S-VGA couleur	**8 490** TTC	**9 690** TTC

SBI 386 - SX 20*

80386 SX 20 Mhz, 0 wait state
Ecran 14 pouces sur socle orientable

Vidéo	Disque dur 40 Mo (28 ms)	Disque dur 80 Mo (18 ms)
VGA mono	**7 190** TTC	**8 390** TTC
VGA couleur	**8 990** TTC	**10 450** TTC
S-VGA couleur	**9 990** TTC	**10 990** TTC

SBI 386 DX 33 CACHE*

80386 DX 33 Mhz avec 64 Ko de cache
Ecran 14 pouces sur socle orientable

Vidéo	Disque dur 40 Mo (28 ms)	Disque dur 80 Mo (18 ms)
VGA mono	**9 490** TTC	**10 890** TTC
VGA couleur	**11 590** TTC	**12 790** TTC
S-VGA couleur	**12 450** TTC	**13 690** TTC

Binaire c'est aussi le **486**, appelez-nous

Systèmes livrés avec :

- 1 méga de RAM
- 1 lecteur 5/4 (1.2 Mo) ou 3/2 (1.44 Mo)
- 2 sorties série ; 1 / / et 1 port jeux
- Clavier français 102 touches

* *Boîtier plat ou mini tour*

Matériel garanti 1 an P. et M.O.
Prix indicatifs révisables sans préavis

Autres configurations, nous consulter

PROMO

~ Une bonne base graphique ~

SBI AT 386-SX20 *

VGA couleur
+
souris
+
Laser STAR LP 4 Postscript
2 Mo de Ram
.+
Garantie sur site 1 an (Laser)
=

20 990 F TTC

- Carte 386 SX a 20 Mhz
- 2 Mo de RAM
- 1 lecteur 5/4 ou 3/2 hte densité
- Disque dur de 40 Mo
- Carte VGA 16 bits 256 Ko
- Ecran VGA couleur 14 pouces
- Souris 3 boutons
- Laser postscript 300 DPI
- 2 Mo de RAM
- 35 polices ADOBE

~ Une base évolutive ~

SBI AT 286-16 *

Couleur VGA
+
Imprimante star LC 20
+
Souris
=

8 990 TTC

- Carte mère 80286 à 16 Mhz
- 1 Mo de RAM
- 1 lecteur 1,2 Mo ou 1,44 Mo
- Disque dur 40 Mo (28 ms)
- 2 sorties série ; 1 / / et 1 port jeux
- Carte VGA 16 bits 256 Ko
- Ecran VGA couleur 14 pouces
- Imprimante STAR LC20
- Souris

* *Boîtier plat ou mini tour*

Facilités de paiements

OCCASIONS

DÉPÔT VENTE

Toutes nos occasions sont garanties 6 mois
Rachat de votre ancien ordinateur pour l'achat d'un neuf.

LES OPTIONS

Lecteur supplémentaire ..... **450 F** TTC
SIMM 1 Mo 60 Ou 70 ns ..... **390 F** TTC
Disque dur 120 Mo ou plus ..... *Nous consulter*
Autres options ..... *Nous consulter*

COPROCESSEUR (INTEL)
Chez BINAIRE tous les coprocesseurs DX sont au même prix :
80387 DX 16, 20, 25, 33 ..... **2 250 F** TTC
Même chose pour la série SX :
80387 SX 16, 20 ..... **1 350 F** TTC
80287 XL (6, 8, 10, 12, 16 Mhz) ..... **950 F** TTC

Souris 3 boutons ..... **150 F** TTC
Sound blaster ..... **1 190 F** TTC
Sound blaster Pro. ..... **1 990 F** TTC
Cartes Modems ..... *Nous consulter*

Imprimantes :
STAR LC20 ..... **1 850 F** TTC
STAR LC24-10 ..... **2 850 F** TTC
STAR LP4 (1 Mo) ..... **8 990 F** TTC
Autres ..... *Nous consulter*
Scanner ..... *Nous consulter*

Expédition dans TOUTE LA FRANCE

—•—

Demandez nos tarifs revendeurs

283, rue du Fb Saint-Antoine 75011 Paris - Tél. : 43.70.82.45
Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation
2 bis, rue Gonnet - 75011 Paris - Tél. : 43.70.82.45

message in a bottle

Strider II *sur* Atari STF *? Merci d'avance.*

EANOU

Salut à tous les shootés du Game Boy. *Je vais vous parler aujourd'hui de deux de mes découvertes...*

Dans ***Tortues Ninja****, une nouvelle option apparaît lors de la sélection du level si vous pressez simultanément A, B et SELECT.*

Dans ***Super Marioland****, lorsque vous êtes dans le monde 2.2 et que vous arrivez en-dessous des huit pièces empilées (à droite se trouve un nuage), on remarque quatre petits carrés au-dessus de l'eau. Placez-vous dessus avec un Mario de petite taille et, oh miracle, voilà que vous marchez sur l'eau !*

Je cherche quant à moi la solution complète de ***Castle Master****. Tchao.*

BLUE EAGLE

Salut ! Dans ***Countdown****, je ne suis plus bloqué chez Fontaine ! Je vous livre le résultat de mes recherches, de quoi parvenir quasiment à la fin de cette superbe aventure...*

Quand vous arrivez chez Fontaine, ouvrez le conteneur à ordures et entrez-y. Attendez que Fontaine s'arrête devant vous, puis utilisez la fléchette sur lui. Posez-lui toutes les questions possibles et allez au QG de Black December. Si vous souhaitez gagner 10 points, faites sauter le perroquet grâce aux explosifs. Pour se rendre à Athènes, il faut prendre l'avion (ce moyen de transport est indispensable, sinon...). A Athènes, cachez-vous derrière le muret et placez-y le bras de la catapulte. Attendez le bon moment pour aller chercher la pierre. Allez près du levier de la catapulte et baissez-le. Puis, mettez-y la pierre. Trouvez l'instant favorable pour actionner le levier afin de réduire le garde en bouillie. Sauvez la partie et entrez par la porte du fond. Cachez-vous derrière les caisses situées devant vous et utilisez, au bon moment, les explosifs sur les moniteurs de contrôle pour faire sauter le garde. Allez ensuite parler à l'otage sur sa chaise (à droite). Utilisez le CAD pour vous renseigner sur Jackal. Attention, il ne faut pas faire sauter le coffre avec les explosifs ! Allez à Barcelone voir Carlos, donnez-lui $500 et faites 2 fois Bluff *et 2 fois* Pleasant. *Offrez-lui le vin et posez-lui toutes les questions. Allez à Athènes, ouvrez le coffre avec le* lockpic *puis rendez-vous à Venise. Lisez le journal sur le bar. Parlez ensuite au barman, posez-lui des questions, payez-le $500. Allez à droite dans la salle et parlez à la femme assise. Posez-lui les questions traditionnelles et quittez-la. Jouez à la machine puis attendez. Ne rentrez dans la loge que lorsque le garde du corps est parti et que la fille est sur la scène. Dans la loge, prenez la boîte de maquillage et la clef au-dessus de la porte : ouvrez avec la boîte à bijoux. Regardez le bureau et ouvrez le tiroir en haut à droite avec la clef. Prenez le papier et déchiffrez-le avec le CAD. Sortez de la loge et questionnez le barman sur Buzz Bidule. S'il ne vous dit pas où il se trouve, questionnez Golden D. Allez voir ce Buzz Truc et payez-le $500. Faites 2 fois* Hassle *et 1 fois* Bluff, *puis questionnez-le. Allez voir Scorpio et posez-lui des questions. Rejoignez Lisa à Rome puis J. Quinn.*

Au Lion, attendez de tomber et entrez par la première porte. Sortez par la seconde en actionnant le levier au passage. Bougez les os, prenez le grappin et la corde pour monter à la fenêtre. Attrapez le sac, le blueprint, le pic et bougez le sac en papier. Prenez la carte postale et décodez-la avec le CAD. Trouvez le microfilm. Lisez le journal et bougez la deuxième pierre en partant du bas à gauche du pied du type puis sortez.

Dans le train, lisez le journal, avancez, lisez le télégramme et entrez dans le premier compartiment. Ouvrez le lit, ouvrez le portefeuille. Rentrez dans tous les compartiments ouverts. Parlez avec Jackal. Faites Bluff, Hassle *et* Help. *Rapidement, mettez les capsules dans la nourriture et sortez très vite. Allez à droite et attendez dans le wagon de droite. Revenez, ouvrez le casier et prenez l'outil. Prenez l'attaché-case et ouvrez-le. Saisissez-vous des vêtements et allez dans le wagon de droite. Ouvrez le cercueil avec l'outil et prenez les explosifs. A la gare, faites* Help *et* Bluff, *offrez l'attaché-case. Arrivé à l'endroit où se trouve la bombe, prenez la porte de gauche et l'engrenage par terre puis revenez. Mettez-vous sur le plus petit engrenage et actionnez les leviers. Passez le canal vide et montez par l'échelle. N'ouvrez pas la porte du fond mais faites sauter celle de droite, puis entrez. Bougez l'éléphant et la pierre du mur (trouvez-la !) puis regardez la bombe. Dévisser les 4 vis. Avec rapidité, tournez 1 fois le bouton vert, 3 fois le bleu, 2 fois le rouge. Enfin, dans l'ordre, coupez le fil vert, le rouge et le bleu. Voilà, bonne chance à tous et à la prochaine.*

DOCTOR HARBONN

Pour Jean-Christophe, je me souviens très bien de ce délicat passage du tapis roulant dans le niveau 9. Il faut beaucoup d'adresse pour passer ce cap. Voilà la technique que je te conseille. Lorsque tu arrives sur le tapis, tourne-toi tout de suite d'un quart de tour à droite (vers l'extérieur du tapis) et guette le mur. Tu verras défiler deux excavations. L'une te procurera des potions, l'autre te donnera accès à la suite du niveau. Pour sauter dans ces salles, le plus sûr est de jouer au clavier. A la souris, tu devras tenir compte du retard de réaction et donc anticiper le saut. Bonne chance et à bientôt.

BLOOD ANGEL

Dans ***Infestation****, pour Danger Robot, le mot de passe est KAL SOLAR. D'ailleurs, tu peux connaître le chemin à suivre dans le complexe en tapant HELP.*

Pour ma part, j'aimerais savoir comment obtenir du carburant pour le jet pack dans ***Rotox****, ainsi que des vies infinies. Viiite, je craque !*

ELESSAR

Help me dans ***Guilde of Thieves****. Je passe la statue dans le temple et accède à un tunnel. Mais ensuite, je me noie ! Comment aussi attraper le miel et libérer l'ours ? Que faire enfin face au garde qui propose des paris lorsque l'on sort de la maison ?*

Dans ***Meurtre à Venise****, comment arrêter la femme qui se prétend femme de ménage dans le duplex ? Merci d'avance.*

REMUS

Dans ***Out Run****, tapez Starion pendant le jeu. A vous de trouver ensuite les touches qui gèrent le temps infini et les changements de niveaux !*

TILTUS

Voilà de nouveau résumés les ordres à donner à Indy pour qu'il résolve l'énigme des crânes, après qu'il ait utilisé le fouet sur le crochet et qu'il ait rejoint la salle qui se trouve juste sur la gauche :

– grimper l'échelle, diriger Indy dans la pièce autrefois remplie d'eau, descendre, aller à droite dans la salle du mécanisme, utiliser cordon rouge sur machine, utiliser roue, sortir, aller dans la salle aux trois sculptures, regarder le journal du Graal, pousser, tirer les statues pour avoir un dessin équivalent au journal, une porte s'ouvre, la passer, continuer jusqu'à la pièce aux six crânes, regarder le journal du Graal, pousser les crânes pour reproduire la partition (crâne 1 = DO, crâne 2 = MI, crâne 3 = SOL, Crâne 4 = SI, etc.), entrer dans le corridor qui vient de s'ouvrir, continuer son chemin et... Indy arrive près du tombeau. Il faut l'ouvrir, regarder à l'intérieur, aller à droite, tirer la vieille serrure, aller sur le chemin, puis ouvrir la trappe d'égouts, sortir et, enfin, rendez-vous en Autriche. Indy est maintenant devant le château. Entrer à l'intérieur, sélectionner l'option « donner un coup de poing », le domestique est KO. Aller vers l'entrée du haut. Après : sud, est, sud, prendre la porte à gauche d'Indy, et là un soldat ivre ! Pour la suite, à vous de jouer...

DRAGON DREAM

*Pour Cobi PC (*Tilt *n° 90), dans* ***Bard's Tale III,*** *sache que les tunnels sont bourrés de portes secrètes, en faisant* Knock *sur chaque pan de mur, on découvre facilement des passages. L'escalier que tu cherches, enfin, est quelque part dans les salles en bas du plan.*

Voici maintenant quelques conseils plus généraux : à Arboria, les monstres sont très dangereux. Vous avez intérêt à éviter les groupes trop nombreux, et à ne pas vous éloigner de Cierra Brannia, afin d'être près du temple en cas d'urgence, et à vous procurer un armement correct (admt ou dmd). Quand on arrive à Arboria pour la première fois, on rencontre Hawkslayer. Ce monstre amical vous propose de rejoindre le groupe. Il est très efficace. Le problème, c'est qu'il disparaît si l'on revient au monde normal. Il y a pourtant un moyen d'éviter cela :

– sauvez le jeu avant d'aller à Arboria ;
– téléportez-vous ;
– embauchez Hawkslayer ;
– faites tuer le groupe qui reviendra ainsi au camp des réfugiés ;
– quittez le jeu ;
– chargez le jeu sauvegardé ;
– allez chercher Hawkslayer au camp de réfugiés ;
– ressuscitez-le.

Il sera alors au camp à chaque fois que vous aurez besoin de lui...

Pour ma part, j'ai quand même des problèmes dans ce même jeu. Par exemple, je ne trouve pas le sorcier des sous-sols de Skara Brae. Où est, de même, Tslotha Garnath, dans la Festering Pit (c'est le sorcier que l'on est censé éliminer...)? Et en quel endroit de la Valarian Tower se trouve le Nightspear (il paraît qu'il est nécessaire pour tuer le sorcier)?

Quelques questions encore... Concernant ***King's Quest,*** *que faut-il faire pour se débarrasser de la sorcière et retrouver le cœur de la princesse-saule? Comment tuer le serpent qui obstrue le passage?*

Dans ***Lord of the Ring,*** *si seulement un aventurier pouvait m'indiquer la solution pour traverser la vieille forêt et me retrouver chez Tom Bombadil... Je voudrais bien savoir aussi si le père barbu de* ***Mystical,*** *celui qui balance des anges à la fin du premier monde, est sensible à une stratégie particulière?*

Voilà, maintenant je peux retourner en paix à mon éternel combat contre les forces du mal.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret ✆ (1) 42 27 16 00
Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Dimanche 14h à 18h
7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER ✆ **67 58 39 20** de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

520STE + 10 Disquettes	2490F
520STE 1M°Ram + 10 Disquettes	2790F
520STE 2M°Ram	3490F
520STE 4M°Ram	4290F
1040STE + Tapis 10 Disquettes	3290F
1040STE + SM124	4290F
AMIGA 500	NC
AMIGA 500 1M° Ram	2990F
AMIGA+ & 50 Disquettes	3290F
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 1083S Commodore	1990F

NEC DUO
Console + CD Rom Intégré
+ 1 CD au choix
3490F

Disquettes Konica
200F les 5 Boîtes/10
(3,5P DF DD
Marque + Etiquettes)

LYNX II + Alimentation	SEGAGEAR + 1 jeu
790F	990F
S. FAMICOM + 1 jeu	MEGADRIVE +1 jeu +1 joy
NC	1290F
NEC GT + 1 jeu	NEO GEO + 1 jeu
2490F	3490F

*BUY TWO, GET ONE FREE

* Une cartouche gratuite pour deux achetées 300F pièce,
offre valable pour jeux Nec et Megadrive

LOCATION JEUX
NEC & MEGADRIVE
50F le Week End
100F la Semaine

MEGADRIVE

ATOMIC ROBOT KID
AXIZ FZ
BATTLE GOLFIER
BONENZA BROTHER
DANGEROUS SEED
DICK TRACY
FIRE MUSTANG
FIRE SHARK
GAIN GROUND
CAVARES
GRANADA X
HARD DRIVING
HEAVY UNIT
I LOVE MICKEY MOUSE
JOE MONTANA FOOTBALL
JUNCTION
KA GE KI
MAHJONG DETECTIVE
MEGA PANEL
RENT A HERO
STAR CRUISER
SUPER AIR WOLF
SUPER HANG ON
SUPER MONACO GD PRIX
SUPER SHINOBI
TIGER HELI
VERYTEX
VOLFIEF
WADONA FOREST
WAGA LAND
WORLD CUP SOCCER
ZERO WING

NEC PC ENGINE

04 CHAMPION
ALICE IN WONDERLAND
ARMED FORCE
CHASE HQ
CYBER COMBAT FORCE
DROP ROCK
ETERNAL CITY
FINAL SOLDIER
FANTAZY ZONE
GOLF BOY
HATRIS
HURRICANE
JAPAN WARRIOR
KADDASHU
KICK BALL
MANIAC PRO WRESTLING
METAL STOKER
OPERATION WOLF
OVER RIDE
OVERHOLLED MAN 2
PC KID 2
POWER ELEVEN
POWERFUL DELIVERY BOY
PROFESSIONAL BASEBALL PUZZLE BOY
RACING SPIRIT
SILENT DEBUGGERS
SOKOBAN
SPACE INVADERS
STRANGE ZONE
THUNDER BLADE
TITAN
TOY SHOP BOY
TRICKY
TV SPORT FOOTBAL
VEIGUES
VIOLENT SOLDIERS
W RINGWALLABY

JEUX NEC CD ROM

350F Pièce,
2 ACHETES
1 GRATUIT

CD AVENGER
CD CRAZY CAR RACING
CD DOWN LOAD 2
CD EGUZAIRU
CD JB AROLD MURDER
CD L-DIS
CD LAST ARMAGEDON
CD LEGEND OF 3 HEROS
CD MANHOLE
CD MASTER OF MONSTERS
CD MILITARY COMMANDO
CD POMPING WORLD
CD PROFESSIONAL BASEBALL
CD RANMA 1/2
CD RAY XAMBER
CD ROAD SPIRITS
CD SHANGAI 2
CD SHERLOCK HOLMES
CD SPLASH LAKE
CD SUPER DARIUS
CD VASTEEL
CD WONDERBOY 3
CD YS III

PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA avec Horloge/Interrupteur	390F
EXT 512K AMIGA	290F
512K pour STE	390F
512K pour STF	590F
2 M° pour STE	990F
4 M° pour STE	1900F
Portfolio ATARI	1790F
Portfolio + Interface //	1990F
Scanner Golden Image	1490F
Souris Optique ST/Am	450F
Boîte Rgt 40 Disquettes	40F
Boîte Rgt 100 Disquettes	70F
Tapis de Souris	50F
Cable Minitel	150F
Adapt peritel 1083S/1435	250F

Livraison en 48h
Paiement en 4 fois sans frais (sous réserve d'acceptation du dossier par Cetelem/Sofinco).
CB Visa, Carte Aurore
Ctre Remboursement

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : .....
Adresse : .....
.....
CP : ..... Tél : .....
Ville : .....
Mode de réglement : Chèque Bancaire
CB : N° ...../...../...../.....
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Tilt 95

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....

Signature
Total Port.....
Total Commandé .....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

Bonjour à tous ! Le courrier, ce mois-ci, est particulièrement éclectique. Vous y trouverez, entre autres, un défenseur du* CDTV*, le virus qui inverse les mouvements de la souris sur* ST*, un comparatif* PC/Amiga*. La guerre* ST/Amiga *est en phase de règlement diplomatique, mais il ne faudrait pas que cela évolue vers un traité d'alliance contre les* PC *ou les consoles ! Une petite réponse en passant à tous ceux qui désirent nous écrire (il semble que cela ne soit pas très clair), envoyer un « Message in a Bottle », une lettre d'éloges, une petite annonce ou une solution complète. Il suffit d'envoyer votre courrier à l'adresse de Tilt (qui est sis, nous le rappelons, au 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris cedex 15, en précisant la rubrique concernée. Et c'est complètement-entièrement-totalement gratuit ! Génial,, non ?

Inverse Mouse

Je ne ferai pas quatre pages d'éloges. Je tiens à te demander une chose qui m'intrigue beaucoup : j'ai acheté un *520 STE* en mars de cette année et la souris a, semble-t-il, des ratés. Lorsque je parcours des jeux d'aventure comme *Indy III*, *les Voyageurs du Temps* ou *Opération Stealth*, la commande « haut » de la souris devient « bas », et inversement. Croyant avoir affaire à un problème de poussière, je m'empresse de démonter ma souris et de tout nettoyer : rien à faire ! Je ne sais pas ce qui arrive.

Deuxième point : lorsque j'introduis mon disque langage *STE*, juste avant de tomber sur le bureau Gem, un message incomplet apparaît :

-ERROR : THIS STE ROM IS NOT EC...

Sont-ce les nouvelles ROM qui sont à l'origine de ceci ? Et est-ce que cela pourrait m'empêcher d'exploiter à fond mon *STE* ?

Troisième point : comment faites-vous pour arriver à la fin d'un jeu comme *Dungeon Master* en si peu de temps ? Bravo à l'équipe qui y est arrivée, moi je bloque au quatrième niveau...

Quatrième et dernier point : Que pensez-vous de l'idée suivante : étant donné la bonne (très bonne, même) qualité sonore des 16/32 bits, que pensez-vous de digitaliser des musiques ou des chansons sur disk, accompagnées par exemple d'images digitalisées du groupe ou du chanteur ?

Oh, j'oubliais ! Souhaitant acquérir une extension mémoire pour un *STE* (*Cyber Paint* et *Audio Sculpture* obligent !), je vous demande combien coûte une extension 512 Ko ou 1 Mo, et est-il nécessaire de démonter ce cher *STE* si performant (regardez *Turrican II* et ses musiques !). **MacGyver le terrible !!!**

■ *1) Il s'agit d'un virus bénin, qui inverse simplement les mouvements de la souris. Il suffit d'éditer les premiers secteurs de tes disquettes infectées et de les remettre à 00. En revanche, la question est de savoir où tu as pu attraper ces virus. Si ce sont des originaux, je te conseille dorénavant de toujours protéger tes disquettes en écriture. Dans le cas contraire, cela t'incitera peut-être à acheter les jeux...*

2) Est-ce la disquette fournie avec ton STE *? Si c'est le cas, c'est pour le moins bizarre ! Sinon, c'est normal, les deux versions du* STE *avaient des ROM légèrement différentes et certains programmes le détectent.*

3) C'est ça les pros !

4) Pourquoi pas ? Le problème, c'est que de la musique de bonne qualité prend beaucoup de place et qu'une seule disquette sera insuffisante...

5) Une extension mémoire de 1 Mo ne devrait pas te coûter plus de 500 F. Il faut ouvrir ton STE*, mais ton revendeur doit pouvoir te l'installer gratuitement.*

Ce sont des barrettes de mémoire standardisées, donc aucun problème pour ce qui est de la qualité.

CDTV

Voici quatre ans que je suis abonné à votre revue et je dois dire que je n'ai jamais pris la plume pour vous écrire.

Mais là, vous allez trop loin au sujet du *CDTV*. J'ai moi-même le privilège et surtout la chance de posséder un *CDTV* depuis mi-août et je dois dire que j'en suis satisfait et que je ne regrette pas.

Je ne le vois nullement comme étant un vulgaire *Amiga*. Ceci pour plusieurs raisons :

1 - Le *CDTV* a un nouveau processeur sonore Roland 32 voies stéréos. La qualité sonore d'un jeu *Amiga* mis sur *CDTV* est largement meilleure que pour l'original.

2 - J'ai pu remarquer que la haute résolution du *CDTV* vibrait moins que celle de l'*Amiga*, ce qui se révèle très pratique pour le dessin en haute résolution.

3 - Quant aux prises MIDI, vous n'en avez pour ainsi dire pas parlé. Ne me dites pas que cette prise ne vaut pas celle de l'*Atari ST*, surtout que l'*Amiga* dispose de logiciels utilisant correctement cette interface.

4 - Je tiens à préciser que la démo de *Planet Side* existe sur *CDTV*. Elle est vendue avec *Lemmings* (qui est vraiment une bête version CD-ROM) et cette démo montre bien que le *CDTV* dans ce domaine supplante ses concurrents.

5 - *LTV English* est un bon éducatif d'anglais. La photo d'écran que vous avez montré était celle des paramétrages.

6 - Cinq softs sont livrés avec le *CDTV*, la notice précisant que *LTV English* sera envoyé contre le bon de commande se trouvant en dernière page.

7 - Le *CDTV* ignore la langue utilisée. Il utilise la langue paramétrée, pour peu que celle-ci soit disponible sur le CD. Sinon, il utilise la langue de base, l'anglais.

8 - Quant à *Sim City*, d'accord, ça ressemble un peu à l'*Amiga*, mais les déplacements dans les décors sont beaucoup plus fluides, plusieurs époques sont disponibles et le mode zoom est du plus bel effet.

9 - Le *CDTV* n'est toutefois compatible qu'à 80 % avec l'*Amiga*. Est-ce dû aux ROM ? **LC**

■ *Le* CDTV *est une bonne et belle machine, chère et disposant de peu de programmes valables.*

1) Super. Il est regrettable qu'il soit impossible pour beaucoup de jeux de couper cette musique, d'autant que, par exemple pour les présentations, vous devez attendre qu'elles soient terminées... Un quart d'heure avant chaque partie de Defender of the Crown*, c'est dur, même si les musiques sont superbes !*

2) Cela dépend je suppose de l'écran et du type d'images affichées.

Pour un dessin plein de couleurs, la vibration est imperceptible, même sur Amiga*. Il n'empêche que le* CDTV *sera la plupart du temps utilisé en mode entrelacé et donc qu'un petit composant destiné à limiter cet effet aurait été appréciable...*

De plus, faire du dessin sur CDTV*, c'est bien joli. Mais quand tu as fini, qu'en fais-tu ? Comment les sauvegardes-tu ?*

3) Une prise MIDI permet certes d'écouter des musiques MIDI sur les instruments le permettant, mais surtout, à l'inverse, de les enregistrer.

Là encore, comment les sauvegardes-tu ?

4) Je peux même te préciser que Planet Side*, la superbe (c'est un euphémisme !) démo de Psygnosis est fournie avec tous les* CDTV *anglais.*

5) et 6) Je n'ai pas vu LTV English.

7), 8) et 9) Le problème du CDTV *est, hormis le petit nombre et la faible qualité des produits disponibles (cela va probablement*

changer), son prix élevé. Pour 7 000 F, on a tout de même un Amiga *avec disque dur...*

Message in a bottle

Je suis un lecteur « expérimenté » de *Tilt*, mais je ne connais pas le moyen de donner des solutions de jeux dans Message In a Bottle. /.../ A la fin de *Drakkhen*, le message dit « Vous vivrez d'autres aventures dans Drakkhen II ». Est-ce une fausse alerte ? **Grégory**

■ *C'est fort simple, il te suffit d'envoyer tes solutions dans une enveloppe à l'adresse de* Tilt *avec la mention « Message in a bottle ». C'est tout. Il a été question d'une suite à* Drakkhen, *mais pour l'instant, aucune nouvelle.*

Jouabilité

Je t'écris aujourd'hui pour te parler de la « jouabilité ». Je possède en effet un Atari *520 STF*, une *Megadrive* et une *Supergrafx*.
Lorsque j'achetais, sur mon *ST*, de bons jeux d'action, je m'amusais dans le pire des cas pendant deux semaines (il m'a fallu un mois pour finir *Opération Thunderbold* !).
Maintenant, avec les jeux sur console, qui coûtent pourtant le double ou le triple, je ne m'éclate que pendant deux ou trois jours. Récemment (je ne parle pas des *Heavy Unit*, *Operation Wolf* et autres *Jackie Chan* sur *Supergrafx* !), j'ai terminé *Sonic* en quatre jours, *Steets of Rage* en trois jours et, comble des combles, *1941* (500 F) sur *Supergrafx* en deux (2 !!!) jours. Alors, de deux choses l'une : ou les Japonais sont nuls et les jeux leurs sont adaptés, ou je suis un super-joueur (je ne rigole pas) ! Croyez-moi ou non, c'est mon porte-monnaie qui en pleure.
Jérôme

■ *C'est ça d'être trop doué ! Je peux t'assurer que tu est une véritable bête, que tu peux sans problème te présenter à tous les concours que tu trouves. Deux jours pour* 1941 *? Wouahhhh ! Je l'ai depuis une semaine et j'arrive tout juste au niveau six !*

« Dealer »

Nombreux sont ceux qui utilisent leur micro comme un gagne-pain, il suffit pour s'en persuader d'ouvrir n'importe quel magazine micro à la page des petites annonces (« Vends hot-news pas cher... »). Je trouve cela complètement honteux, et surtout dégueulasse, car c'est abuser de la bonté, voire de la crédulité de certaines personnes.
Bien souvent, ce sont des jeunes qui se font avoir, ils sont alléchés par l'idée d'avoir une logithèque importante et variée, ils achètent les yeux fermés. Ce sont de tels comportements qui favorisent le développement d'arnaqueurs qui se font un fric fou, surtout que rien ne les arrête, ni la peur de l'APP, ni la soit-disant censure des journaux spécialisés. /.../ **Daisy Dee**

■ *Si le fait de copier une disquette chez un copain est répréhensible, il ne s'agit pas là d'un acte délibérément illégal, simplement de l'attrait de la facilité. En revanche, ceux qui vendent (même à bas prix) des jeux, qu'ils ont souvent récupéré chez des crackers (qui déplombent en général pour s'amuser et qui n'y font plus attention après), récupèrent sans avoir rien fait l'argent destiné aux programmeurs.*
Donc, avis : si j'attrape un de ces « dealers », il passera un mauvais quart-d'heure.

Adaptateurs

Je vous lis depuis que je possède un *CPC*.
1) Je voudrais savoir s'il est possible de connecter une *MD* japonaise sur un moniteur.
2) Existe-t-il un cordon pour mettre une prise Péritel sur une *MD* japonaise non modifiée ? Où me le procurer et à quel prix ? **Michaël**

■ *Si tu désires brancher ta* MD *sur le moniteur Amstrad, il te faut un adaptateur qui coûte environ 200 F. Une pub est passée dans un numéro récent de* Console+, *mais je n'arrive pas à mettre la main dessus. Ah si ! Voilà, c'est Uni'Ser, Service C, 20 rue Paul Appell dans le 14e. Je n'ai pas le téléphone.*
2) Il te suffit d'un simple câble. Il aurait d'ailleurs dû t'être fourni

20F
OFFRE PRIORITAIRE
ROBECOM
LA DISQUETTE 5" 1/4
30 F LA DISQUETTE 3" 1/2
FRAIS DE PORT GRATUITS

Disquettes de logiciels du Domaine Public International pour PC et compatibles.

BON DE COMMANDE
à renvoyer avec votre règlement à
ROBECOM B.P. 30 - 34502 BEZIERS CEDEX

☐ 245 - FINGER PAINT
Un superbe logiciel de dessin.
☐ 343 - 3D CHESS
Votre jeu d'échecs en 3 dimensions.
☐ 352 - STRIKER
Votre simulateur de vol en hélicoptère.
☐ 505 - QUBECALC
Un tableur en 3 dimensions.
☐ 527 - WAMPUM
Une gestion de base de données puissante.
☐ 565 - GEITEXTE
Un très bon traitement de texte.
☐ 603 - GESTBANK
La gestion de vos comptes bancaires.
☐ 604 - AGENDA II
Gérer votre temps avec votre PC.
☐ 607 - NUMERO
Un mystérieux logiciel de numérologie.
☐ 609 - FORTUNE
Logiciel de prédiction basé sur les cartes.
☐ 654 - SIMPLICITY
Une gestion de base de données facile.
☐ 659 - COPY ALL
Un utilitaire de sauvegarde.
☐ 716 - COMPIL - JEUX
6 jeux en français pour vous divertir.
☐ 720 - GEIBUDGET
Votre gestion de budget domestique.
☐ 722 - HOROSCOPE
Votre logiciel de prévision astrologique.
☐ 723 - REFLEX POINT
Jeu de réflexes et d'habilité.
☐ 725 - FORCE 4
Le célèbre jeu Force 4.
☐ 729 - REVEIL
Enfin l'heure sur votre écran.
☐ 732 - PUZZLE
A vous de retrouver le bon morceau.
☐ 735 - MAP
Un logiciel éducatif de géographie.
☐ 752 - CAPTAIN COMIC
Un superbe jeu tout en couleur.
☐ 754 - EGA GAMES
Une compilation de 5 jeux couleur.
☐ 756 - GAMES GALOR
Une compilation de 4 jeux d'arcade.
☐ 760 - LINEWARS
Un impressionnant jeu d'action.
☐ 771 - SPACE RESCUE
3 jeux dans l'espace.
☐ 775 - FREEWORD
Le légendaire traitement de texte.
☐ 780 - CHARTS UNLIMITED
Votre logiciel de présentation graphique.
☐ 803 - VIDEOTHEQUE
Gérer vos vidéo-cassettes.
☐ 807 - SOUND MAKER
Visualiser les sons sur votre PC.
☐ 811 - 25 UTILITAIRES
25 Utilitaires PC en français.
☐ 813 - ASTROGRAPH
Dessinez les cartes du ciel.
☐ 815 - AGENDA
Votre agenda sur PC.
☐ 816 - GEN
Un générateur d'hyper-texte.
☐ 817 - QUESTIONNE
Logiciel éducatif en français.
☐ 819 - PASCAL
Un véritable cours de programmation.
☐ 828 - LOYERS
Gérer vos biens en locations.
☐ 831 - MICRO-GRILLE
Pour résoudre vos mots croisés.
☐ 832 - COMPILATION
5 Jeux différents pour vos soirées.

(commande minimum 8 disquettes)

Mettez le nombre d'exemplaires dans les cases qui vous intéressent. TOTAL ☐ disquettes de type.....
Disquettes gratuites : 2 pour 10, 5 pour 20, 10 pour 30.
☐ Je désire recevoir votre catalogue gratuit.
Nom.....Prénom.....
Adresse.....
Code postal.....Ville.....
Règlement par : ❑ chèque ❑ mandat
❑ contre-remboursement + 40 F. signature
☐ Je règle avec ma carte bleue.
Expire fin :☐☐ mois ☐☐ année.
TILTML. 11/91

avec ta machine. Adresse-toi à un revendeur de MD *japonaises.*

PC et Amiga

Je prends la plume car la rentrée universitaire approche et l'équipement informatique devient toujours plus nécessaire ; c'est pourquoi je te demande de me fournir quelques renseignements à propos des compatibles IBM *PC* :
1) Quelles sont les différences remarquables entre les processeurs 386 et 386sx (pourcentage de perte de vitesse, etc.)
2) Quel processeur et quelle vitesse d'horloge faut-il à un *PC* pour pouvoir reproduire l'animation d'un *Amiga* sur un logiciel tel que *F29 Retaliator* ?
3) Est-ce qu'un *PC 386* peut raisonnablement fonctionner avec juste un 1 Mo de RAM, et quels problèmes pose l'utilisation de la mémoire étendue (je sais qu'un logiciel prend tant de mémoire sur les 640 Ko disponibles sous DOS mais je ne connais pas la place utilisée, par exemple, pour un driver ou autre, qui occupe de la RAM sur ces 640 Ko...)
4) Dernière question : est-il possible d'estimer les puissances respectives des *PC* équipés des différents processeurs.

Philippe Verbeke

■ *Tes questions sont délicates, car il existe plusieurs façons d'évaluer les performances d'un microprocesseur. Je vais néanmoins tenter d'y répondre.*
1) Il existe deux différences entre le 386 et le 386sx. La première, évidente, est la fréquence. Les processeurs 386 tournent à 25 ou 33 MHz, les 386sx à 12, 16 ou 20 MHz. Cela intervient directement dans la vitesse des machines. La seconde nécessite des explications plus délicates. Le 386 (aussi appelé 386dx) est un vrai 32 bits. Il travaille sur des doubles mots à toutes les étapes, aussi bien en calcul qu'en transfert de données. Le 386sx est un 16/32 bits, qui calcule sur 32 bits, mais transfère les données par paquets de 16 bits. C'est parfaitement transparent à l'utilisation et il se contente en fait à chaque fois d'envoyer un mot deux fois plutôt que deux mots à la fois (un mot = 2 octets = 16 bits). Le calcul est donc aussi rapide sur un 386sx que sur un 386 à fréquence égale, mais les transferts de données sont deux fois plus lents. On considère en gros qu'un 386sx à 20 MHz est moitié plus lent qu'un 386 à 33 MHz.
2) Cela dépend du programme. LHX *est aussi rapide sur 8088 que sur* Amiga, *alors que d'autres programmes « rament » dramatiquement. Il est très difficile de faire une correspondance entre l'*Amiga *et le* PC, *d'autant que l'*Amiga *dispose de processeurs spécifiques qui accélèrent les animations. Le* PC *n'est pas vraiment fait pour les jeux d'arcade, mais sur le plan des simulateurs et de la 3D vectorielle, il écrase tout le monde (sauf l'*Archimède*...).*
3) La mémoire du PC *est l'une des choses les plus compliquées qui soit. Pour des raisons diverses et variées, le DOS (même le DOS 5.0 !) ne sait gérer que 640 Ko de mémoire. Pour pouvoir tirer parti de la mémoire située au-dessus de ces 640 Ko, il est nécessaire d'utiliser des drivers spécifiques, sous forme d'EMS (expanded memory) pour les programmes anciens et pour la majorité des jeux ou sous forme d'« extended memory » pour Windows et pour certains programmes récents. Si tu n'utilises que des programmes « normaux » et que tu ne désires pas lancer Windows, tu peux parfaitement te contenter de 640 Ko (ou 1 Mo en l'occurrence). Pour Windows, 2 Mo permettent une utilisation beaucoup plus souple et, pour certains programmes de jeu (*Wing Commander I *et* II *par exemple), de la mémoire EMS permet d'avoir plus d'animations, de musiques, etc. Les drivers utilisent une quantité très variable de mémoire.*
Par exemple, pour jouer à Wing Commander II *et avoir un utilitaire de capture d'écran, j'ai dû enlever « Keyb FR ». Utilise des utilitaires comme* Norton *ou* PcTools *pour connaître l'utilisation de la mémoire. Le MS-DOS 5 dispose aussi d'un utilitaire qui te donne ce renseignement.*
4) Aïe ! La question piège. Si on s'en tient au Norton SysInfo, *on obtient à peu près :*
8088/4,77 MHz = 1
80286/8 MHz = 4,4
80386sx/16 MHz = 11,5
80386/33 MHz = 34,7
80486/33 MHz = 71,3
Mais ces chiffres sont purement indicatifs et, à l'utilisation, la « sensation » peut varier fortement, en fonction de la vitesse du disque dur, par exemple.

Wargames

Ça y est, je craque ! J'ai décidé de vous écrire pour vous demander quelques précisions sur un genre de jeux que j'adore : les wargames.
J'ai quelques questions à vous poser pour enfin savoir quel logiciel je dois acheter pour assouvir mes désirs.
Je possède un *PC 286* VGA couleur avec disque dur. Pour les *PC*, je n'ai encore vu aucun test dans votre revue présentant un wargame avec une note supérieure à 17 (c'est le seuil minimal qui me pousse à acheter un logiciel). Dans votre numéro de septembre, je viens de lire un test sur *Nobunaga's Ambitions II*. Résultat décevant : intérêt 15, graphisme EGA, musiques pauvres. Cela n'est pas très motivant !
D'où ma première question : existe-t-il sur le marché des wargames de (très) bonne qualité (auxquels vous donneriez une note supérieure à 17) ? Je suis prêt à commander à l'étranger, s'il le faut.
Ma deuxième interrogation concerne l'utilisation même du jeu. Les wargames sont-ils faits pour être utilisés seul contre l'ordinateur ou contre une autre personne ?
L'intérêt est-il moindre pour un joueur seul contre l'ordinateur ? Enfin, dernière question, quelle différence faites-vous entre les wargames et les jeux de réflexion/stratégie ? *Powermonger* n'est-il pas un wargame ? (j'aimerais tant qu'il sorte sur *PC*...) ? A quand un Tilt d'or du Wargame ?

Jérôme Picot

■ *Le fait est que les « purs » wargames ne sont pas légions, et que ceux qui existent sont peu folichons. Le wargame est un jeu de guerre, un point c'est tout. Il peut y avoir des connotations « alimentaires » (lignes de communication par exemple). Il ne faut pas confondre ces jeux avec les « jeux de royaume », qui mêlent gestion, stratégie et souvent hasard.* Powermonger, *de même que* Populous *ou* Mega Lo Mania, *sont des jeux de royaume auxquels a été ajoutée une touche militaire. La partie la plus importante de ces jeux est celle où vous faites fructifier ce que vous avez, les combats se passant souvent sur un mode automatique ou semi-automatique. Pour la même raison,* Nobunaga's II *n'est pas un wargame. La partie combat est limitée et la gestion est nettement plus importante.* Full Metal Planet *est à mon avis le meilleur exemple de wargame informatique. Il est simple d'accès et très profond dans sa stratégie, et il est possible de jouer seul ou à plusieurs. Il a d'ailleurs été Tilt D'or l'année dernière, ex aequo avec* Powermonger.
Battle Isle, *qui vient de sortir sur* Amiga *et devrait arriver en janvier sur* PC *est lui aussi une petite merveille. Enfin, je ne serais pas complet si je ne parlais pas de* UMS *et de* UMS II.
Ce sont de vrais wargames, lourds et ennuyeux à souhait, mais très bien faits. En revanche, ils nécessitent des PC *relativement puissants...*

Concours

Je vous écris pour savoir s'il est possible à une personne n'habitant pas en France de participer à votre génial concours de scénarios.

Pierre

■ *Pas de problème ! Nos lecteurs du bout du monde (et ils sont nombreux) sont les bienvenus. Alors, à vos plumes !*

Démos

Chers amis, je me permet de prendre la plume pour vous demander un petit renseignement. Voilà, depuis peu je m'intéresse à la création de petites démos, mais comme je ne programme pas, je cherche des logiciels capables de créer ces fameuses démos. Je possède seulement un *520 STF*. Y aura-t-il un problème de mémoire ? Quels sont les noms des logiciels, et où peut-on se les procurer ?

Thierry

■ *Le seul programme véritablement destiné à produire des démos est* Demo Construction Kit. *Cet excellent produit t'évitera les affres de la programmation, et se contente parfaitement d'un* 520 STF *(couleur de préférence !). Tu le trouveras chez tous les revendeurs.*

TILT, CONSOLES + ET MICROKID'S

organisent, sous le haut patronage du Ministère de la culture un CONCOURS NATIONAL de SCENARIO DE JEU VIDEO MICRO

ARTICLE 1
Les EDITIONS MONDIALES et MICRO KID'S organisent, par le magazine TILT, un concours de scénario de jeu vidéo-micro gratuit sans obligation d'achat, du 25 septembre au 30 novembre 1991.

ARTICLE 2
Le concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion du personnel des sociétés organisatrices et de leur famille.

ARTICLE 3
Les participants sont divisés en deux catégories:
. les juniors, âgés de moins de 16 ans au 30 novembre 1991
. les seniors, âgés de plus de 16 ans au 30 novembre 1991.

ARTICLE 4
Le concours consiste à créer un scénario composé des éléments suivants :
. un synopsis : résumé du jeu en 10 lignes maximum.
. une fiche technique de 2 pages maximum.
Le modèle de cette fiche, conforme à celle présentée dans le dossier paru dans TILT N°94, peut être obtenu sur simple demande à la rédaction de TILT, dans les boutiques MICROMANIA ou par minitel, en tapant 3615 TILT ou 3615 FR3.

ARTICLE 5
Les candidats devront faire parvenir leur scénario accompagné du bulletin de participation dûment rempli (découpé, recopié ou photocopié) avant le 30 novembre 1991 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Aucun envoi en recommandé ou insuffisamment affranchi ne sera accepté.

ARTICLE 6
Aucun envoi expédié après la date limite ne sera pris en compte. Les EDITIONS MONDIALES ne sauraient être tenues responsables en cas de pertes, vols ou avaries provenant des services postaux. Les bulletins illisibles, raturés ou incomplets ne seront pas pris en considération.

ARTICLE 7
Plusieurs auteurs peuvent s'associer pour créer un scénario. Il ne sera tenu compte que d'un seul bulletin par scénario et par foyer (même nom et même adresse) durant la durée du concours.

ARTICLE 8
Les scénarios ne répondant pas aux critères décrits aux articles 4 et 5 ne seront pas pris en considération. Les scénarios envoyés ne seront pas rendus. Les EDITIONS MONDIALES ne pourront en aucun cas être tenues responsables de toute copie ou plagiat des scénarios envoyés.

ARTICLE 9
Un jury composé de membres de la rédaction de TILT, de scénaristes, d'éditeurs, de distributeurs, et de représentants du Ministère de la Culture, déterminera le meilleur scénario de chaque catégorie. Le jury sera entièrement souverain dans ses choix.

ARTICLE 10
Les lots :
Le gagnant catégorie senior : recevra une bourse (délivrée par le Ministère de la Culture) valeur minimum de 30000 francs.
Le gagnant catégorie junior : recevra un micro-ordinateur d'une valeur de 5000 francs.

ARTICLE 11
Les résultats seront publiés dans le N°100 de TILT et seront annoncés dans MICRO KID'S. Les auteurs autorisent par avance les EDITIONS MONDIALES à publier à titre gracieux leurs photographie, nom et adresse à toutes fins commerciales. Les organisateurs se réservent à tout moment le droit de reporter, d'écourter ou d'annuler ce concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

ARTICLE 12
Le présent règlement est déposé à la SCP OUAZAN BENSOUSSAN, Huissiers de Justice à Paris, et peut être obtenu sur simple demande à

CONCOURS NATIONAL DE SCENARIO DE JEU VIDEO-MICRO
9/11/13 rue du Colonel Pierre Avia
75754 PARIS Cedex 15

La participation à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Les EDITIONS MONDIALES trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et/ou de l'application de celui-ci.

ARTICLE 13
Le présent règlement comporte treize articles.

CONSOLES + TILT MICROLOISIRS MICRO KID'S MICROS CONSOLES

BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal _____ Ville : _____

Tél : _____ Age : _____ Profession : _____

DECLARATION :

Je déclare sur l'honneur être l'auteur du scénario ci-joint. J'autorise les magazines TILT et CONSOLES + à en publier tout ou partie au cas où il serait primé, ce sans contrepartie.

Lu et approuvé.

Signature de l'auteur (ou signature parentale si l'auteur est mineur)

BOOK TOUJOURS

suite et fin

Par Mérillon Fabrice (SPEEDER)

Après les bonnes adresses, les manuels sur la programmation, la télématique, nous allons aborder des domaines plus spécifiques, tel que l'infographie et les algorithmes de compression.

INFOGRAPHIE, 3D, COMPRESSIONS...

Indépendamment de votre machine, des connaissances de base sur les principaux thèmes et algorithmes d'utilisation en micro-informatique vous seront indispensables pour envisager le développement d'applications intéressantes.
Voici donc quelques volumes pour parfaire votre culture informatique.

Infographie et animations 3D

Ce sujet étant particulièrement riche, une initiation préalable vous sera sans doute nécéssaire. De nombreux ouvrages d'initiation èxistent, parmi lesquels ELIMINER LES FACES CACHEES (éditions Masson, prix: B) tire son épingle du jeu en vous proposant de visualiser une scène 3D complète, à l'aide nombreux algorithmes en... basic !
Si vous avez déjà les bases indispensables à l'assimilation d'un ouvrage plus théorique, le meilleur rapport qualité/prix est à mon sens détenu par *ALGORITHMES POUR L'INFOGRAPHIE* de chez McGrawhill (bizarrement disponible dans les FNAC, prix: D) Cet ouvrage précis et clair décrit tous les algorithmes

On compresse !

Un seul ouvrage général, celui des éditions MASSON (*COMPRESSION DES DONNEES*, prix: B), qui est un peu dépassé, bien qu'une nouvelle édition en anglais circule déjà. Un livre à ne conseiller qu'aux mordus du sujet.
Plus spécifique mais absolument indispensable si vous avez un PC, le tout nouveau *FICHIERS GRAPHIQUES* de chez Armand Colin, décrit en détail la structure et les méthodes de compression des principaux formats d'images utilisés sur PC. Si vous rêvez de savoir décoder un FAX, foncez ! (Prix: A).

VGA A LA UNE

P'tite surprise ! Les dingues du PC, qui possèdent une carte VGA et qui de mieux ont un 386, vont ce régaler.
Voici deux programmes en GFA BASIC PC.
le symbole » signifie que vous devez faire un retour à la ligne (RETURN)

RASTER

Le premier vous démontre que le PC peut aussi bien faire des rouleaux couleurs que le ST ou l'Amiga.

```
SCREEN 18»
BOX 0,0,639,479»
PRINT
AT(12,29);"De bons
et gras rouleaux,
Made in PC...386
20MHz"»
REPEAT»
UNTIL
BTST(INP(PORT
&h3DA),3)»
ADD k,.1 »
l=(SIN(k)*200)+200
»
FOR o%=1 TO l»
NEXT o%»
FOR c|=0 TO (63-
(l*.16))+1»
OUT PORT
&H3C7,255»
OUT PORT &h3C9,c|»
OUT PORT &h3C9,0»
OUT PORT &h3C9,c|»
NEXT c|»
FOR c|=(63-
(l*.16))+1 DOWNTO
0»
OUT PORT
```

```
&H3C7,255»
OUT PORT &h3C9,c|»
OUT PORT &h3C9,0»
OUT PORT &h3C9,c|»
NEXT c|»
FOR c|=0 TO 63»
OUT PORT
&H3C7,255»
OUT PORT &h3C9,0»
OUT PORT &h3C9,0»
OUT PORT &h3C9,c|»
NEXT c|»
FOR c|=62 DOWNTO
0»
OUT PORT
&H3C7,255»
OUT PORT &h3C9,0»
OUT PORT &h3C9,0»
OUT PORT &h3C9,c|»
NEXT c|»
FOR c|=(63-
(l*.16))+1 TO 63»
OUT PORT
&H3C7,255»
OUT PORT &h3C9,c|»
OUT PORT &h3C9,c|»
OUT PORT &h3C9,c|»
NEXT c|»
FOR c|=62 DOWNTO
0»
OUT PORT
&H3C7,255»
OUT PORT &h3C9,c|»
OUT PORT &h3C9,c|»
OUT PORT &h3C9,c|»
NEXT c|»
OUT PORT
&H3C7,255»
OUT PORT
&h3C9,l*.08»
OUT PORT
&h3C9,l*.04»
OUT PORT &h3C9,0»
UNTIL INKEY$<>""»
EDIT»
```

SCROLL

Pour finir, une démonstration de scroll hard. ça fuzzze...

```
' Scroll hard »
SCREEN 18»
FOR n&=0 TO 500
COLOR
SUCC(RAND(15))
LINE
RAND(640),RAND(480),
RAND(640),RAND(480)»
NEXT n&»
COLOR 15»
BOX 0,0,639,479»
OUT PORT
&h3D4,&h11»
OUT PORT &h3D5,12»
REPEAT»
FOR x|=0 TO 239»
REPEAT»
UNTIL BTST(INP(PORT
&h3DA),3)»
PRINT
AT(RANDOM(33)+2,RA
NDOM(28)+2);" P'TIT
SCROLL.... OH QUE
C'EST ZOLIE..... "»
FOR n|=1 TO 7»
OUT PORT
&h3C0,&h33»
OUT PORT &h3C0,n|»
NEXT n|»
OUT PORT
&h3C0,&h73»
OUT PORT &h3C0,0»
OUT PORT &h3D4,&hD»
OUT PORT &h3D5,x|»
EXIT IF MOUSEK»
NEXT x|»
UNTIL MOUSEK»
EDIT»
```

NEXT TIME

Je ne sais pas ce que je vous reserve le mois prochain, peut être de l'amos, ou du GFA BASIC PC ou ST, ou bien de l'assembleur, qui vivra verra. Mais ce qui est sûr c'est que Clarkette est de plus en plus folle de moi !

Clarkette, Speeder, Juju.

ARRETEZ LES FRAIS !

N'ACHETEZ PLUS A N'IMPORTE QUEL PRIX VOS LOGICIELS ACCESSOIRES ET CONSOMMABLES

Au CLUB 25, vous bénéficiez systématiquement de 25% de REMISE sur les prix habituellement pratiqués!

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez vous
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires **(-5% sur la 1ère commande)**

FAITES VOS COMPTES ET REJOIGNEZ-NOUS!

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS OU D'ADHESION AU CLUB 25

(à retourner à Logiciels Service - CLUB 25
33 Bd Maréchal Juin 06800 CAGNES/MER
Tél: 93 09 67 24)

Nom Prénom : .....

N° ..... Rue .....

..... Code Postal .....

Ville .....

Ordinateur(s) utilisé(s): .....

❑ ST ❑ AMIGA ❑ AMSTRAD
❑ PC ❑ CONSOLE

❑ Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Atari TT n° 71, p. 31
CDI n° 69, p. 22
Euro XT n° 75, p. 30
Game Boy n° 73, p. 28
n° 77, p. 31
Konix n° 65, p. 23
n° 71, p. 30
Lynx n° 76, p. 29
Pocket Nintendo n° 77, p. 31
Sega 16 bits n° 77, p. 31
Stacy 4 n° 71, p. 31
Super Famicom, Game Gear, PC Engine GT n° 87, p. 82
Supergrafx n° 76, p. 28

Dossiers clés

Las Vegas n° 88, p. 94
Consoles 16 bits n° 73 , p. 100
Cours de dessin n° 74 , p. 98
De l'arcade au micro n° 68 , p. 80
Démos n° 91, p. 94
Devenir programmeur n° 67, p. 74
Emulateurs n° 78, p. 106
Gagner sa vie dans la micro n° 89, p. 96
Guerre des consoles n° 81, p. 104
Imprimantes n° 82, p. 120
Jeux d'aventure n° 70, p. 94
Jeux d'échecs électroniques n° 77, p. 86
Jeux de guerre n° 71, p. 96
Jeux de plates-formes n° 74, p. 82
Joysticks n° 80, p. 84
Maîtrisez vos mémoires n° 73, p. 126
Micro + Futur = CD n° 83, p. 134
Micro sans accrocs n° 86, p. 96
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
Presse internationale n° 87, p. 104
Réalité virtuelle n° 92, p. 96
Salon de la musique 89 n° 71, p. 110
Scanners n° 90, p. 96
ST, Amiga contre PC ou Mac? n° 84, p. 140
Les simulateurs de demain n° 68, p. 88
Scénario de jeux n° 93, p. 100

Challenges

Conseils de guerre n° 76, p. 90
Courses de voiture n° 87, p. 90
Football n° 80, p. 76
Golf n° 91, p. 82
Jeux à deux n° 69, p. 82
Jeux de combat n° 67, p. 82
Jeux d'exploration n° 79, p. 76
Jeux de plates-formes n° 92, p. 82
Jeux de réflexion n° 90, p. 86
Jeux de rôle n° 83, p. 114
Les meilleurs jeux d'aventure n° 88, p. 82
Les nouveaux jeux de combat n° 86, p. 80
Pilote d'essai sur PC n° 78, p. 92
Les shoot'em up n° 76, p. 90
Simulations de combats navals n° 89, p. 82
Simulations de conduite n° 75, p. 76
Simulations de Formule 1 n° 77, p. 74
Simulations de sports de ballon n° 70, p. 88
Simulations de tanks n° 84, p. 126
Tennis n° 82, p. 106

Hits

A-10 Tank Killer n° 78, p. 61
Advanced Destroyer Simulator n° 88, p. 48
The Adventure of Link n° 79, p. 51
Aero Blaster n° 86, p. 40
After the War n° 76, p. 62
Aldynes n° 90, p. 66
Alpha Waves n° 84, p. 88
The Amazing Spiderman n° 87, p. 59
The Apprentice n° 82, p. 58
Armour-Geddon n° 92, p. 62
Atomic Robo-Kid n° 84, p. 80
ATP n° 90, p. 61
Augusta Golf n° 92, p. 60
Awesome n° 86, p. 56
Battlechess II n° 84, p. 64
Battle Command n° 87, p. 64
Battle Squadron n° 74, p. 44
Battlestorm n° 89, p. 54
Beach Volley n° 69, p. 60
Block Out n° 76, p. 57
The Blue Max n° 84, p. 78
Booly n° 91, p. 66
Brat n° 92, p. 66
Bridge Player 2150 Galactica n° 78, p. 66
Bruce Lee Lives n° 76, p. 58
Budokan n° 74, p. 48
Cabal n° 73, p. 74
Cadaver n° 83, p. 72
Captain Planet n° 94, p. 66
Captive n° 84, p. 92
Car-Vup n° 88, p. 49
Castle of Illusion n° 88, p. 54
Castlevania n° 89, p. 58
Centrefold Squares n° 73, p. 64
Championship Run n° 89, p. 61
Chaos Strikes Back n° 74, p. 42
Chase H.Q n° 74, p. 66
Chess Champion n° 82, p. 53
Chess Player 2150 n° 73, p. 60
Chip's Challenge n° 91, p. 60
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
Crime Wave n° 86, p. 37
Cyber Lip n° 90, p. 64
Darius n° 74, p. 60
Darius Twin n° 91, p. 56
Dark Century n° 74, p. 58
Das Boot n° 84, p. 84
Days of Thunder n° 83, p. 86
Deuteros n° 93, p. 60
Devil Crush n° 82, p. 66
Devil Hunter n° 91, p. 64
Dick Tracy n° 90, p. 58
Disc n° 88, p. 59
Double Dragon II n° 74, p. 51
Down Load n° 81, p. 74
Dragon Breed n° 86, p. 60
Dragon Strike n° 81, p. 59
Dynasty Wars n° 80, p. 54
Elf n° 94, p. 68
E-Motion n° 77, p. 50
Escape from the Planet of the Robot Monsters n° 78, p. 58
ESS n° 75, p. 49
Eswat n° 83, p. 65
Extase n° 79, p. 56
F19 Stealth Fighter n° 81, p. 70
Fiendish Freddy's n° 94, p. 46
Fighter Bomber n° 75, p. 50
Final Fight n° 88, p. 50
Fire and Brimstone n° 80, p. 59
Fire and Forget II n° 84, p. 90
Flight of the Intruder n° 83, p. 66
Flight Simulator IV et Designer n° 90, p. 56
Flimbo's Quest n° 81, p. 66
Flood n° 81,p. 65
Fly Fighter n° 86, p. 35
Formation Soccer n° 81, p. 60
Fred n° 76, p. 55
Full Contact n° 90, p. 57
Full Metal Planete n° 76, p. 52
F29 Reliator n° 75, p. 59
n° 79, p. 47
n° 92, p. 59
Gauntlet III n° 93, p. 61
Genghis Khan n° 86, p. 36
Ghost Battle n° 92, p. 53
Ghostbusters II n° 73, p. 70
Ghosts'n Goblins n° 79, p. 50
Ghouls'n Ghosts n° 82, p. 56
Go Player n° 90, p. 59
Gods n° 90, p. 63
Gold of the Aztecs n° 82, p. 55
Golden Axe n° 77, p. 55
n° 86, p. 48
Grand Prix 500 II n° 88, p. 62
Grandzort n° 80,p. 55
Great Courts II n° 87, p. 53
Gunboat n° 79, p. 52
Gunship 2000 n° 94, p. 58
Le Gunstick n° 75, p. 56
Gynoug n° 89, p. 62
Hammerfist n° 80, p. 58
Hard Drivin' n° 74, p. 62
Hawaiian Odyssey n° 75, p. 57
Heavy Unit n° 76, p. 56
Hill Street Blues n° 91, p. 58
Hole in One n° 92, p. 60
Horror Zombies n° 88, p. 56
Hoverforce n° 92, p. 54
Icerunner n° 91, p. 55
Impossamole n° 79, p. 60
Indianapolis 500 n° 74, p. 64
n° 82, p. 64
International Soccer Challenge n° 82, p. 62
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
Jackie Chan n° 89, p. 52
James Pond n° 84, p. 72
Jetfighter II n° 92, p. 59
Jumping n° 78, p. 72
Jupiter's Masterdrive n° 86, p. 50
Kalaan n° 79, p. 48
Kick Off II n° 81, p. 62
Killing Cloud n° 91, p. 62
Killing Game Show n° 83, p. 80
Klax n° 78, p. 55
Knights of the Sky n° 86, p. 34
Legend of Hero Tonma n° 90, p. 72
Lemmings n° 89, p. 50
LHX Attack Chopper n° 78, p. 60
Life and Death II, the Brain n° 88, p. 57
The Light Corridor n° 84, p. 61
Links : The Challenge of Golf n° 89, p. 60
Logical n° 93, p. 63
Loom n° 78, p. 70
Lorna n° 90, p. 62
Lost Dutchman Mine n° 77, p. 56
Lotus Esprit Turbo Challenge n° 83, p. 90
Magic Pockets n° 94, p. 62
Manchester United n° 77, p. 60
Many faces of Go n° 93, p. 66
Märchen Maze n° 88, p. 55
MarvelLand n° 93, p. 56
Mean Streets n° 86, p. 44
Mega Man 2 n° 89, p. 53
Merchant Colony n° 91, p. 54
Metal Mutant n° 91, p. 53
Mickey Mouse : Castle of Illusion n° 87, p. 61
Microprose Golf n° 94, p. 48
Midnight Resistance n° 82, p. 78
Midwinter n° 76, p. 68
Midwinter II, Flames of Freedom n° 89, p. 56
M1 Abrams Tank Simulation n° 78, p. 54
Monster Business n° 94, p. 52
Moonwalker n° 83, p. 70
Mystic Defender n° 80, p. 62
Navy Seals n° 86, p. 52
New York Warriors n° 84, p. 82
Ninja Spirit n° 81, p. 68
Ninja Warriors n° 75, p. 53
North and South n° 73, p. 50
Oil Imperium n° 73, p. 52
Onslaught n° 93, p. 55
Operation Thunderbold n° 75, p. 51
Over the Net n° 86, p. 38
Pang n° 82, p. 60
Panza Kick Boxing n° 84, p. 60
PC Globe n° 74, p. 54
Pick'n Pile n° 86, p. 58
Pinball Magic n° 75, p. 60
Pipe Mania n° 77, p. 57
Plague n° 81, p. 80
Plotting n° 80, p. 53
The Power n° 90, p. 65
Powermonger n° 83, p. 82
P47 n° 76, p. 64
Prehistorik n° 92, p. 57
Prince of Persia n° 84, p. 74
Puzznic n° 84, p. 96
Quadrel n° 87, p. 55
Quartz n° 74, p. 50
Quick and Silva n° 92, p. 56
Railroad Tycoon n° 79, p. 62
n° 77, p. 61
RBI II Baseball n° 93, p. 57
Red Alert n° 78, p. 56
Red Baron n° 88, p. 53
Revenge of Shinobi n° 81, p. 63
Rick Dangerous II n° 82, p. 74
Robocop 2 n° 86, p. 41
Rodland n° 94, p. 56
R Type II n° 93, p. 59
Rygar n° 80, p. 56
Saint Dragon n° 83, p. 88
Shadow Dancer n° 87, p. 54
Shadow of the Beast II n° 82, p. 76
Shadow Warriors n° 81, p. 76
Sherman M4 n° 75, p. 48
Sideshow n° 76, p. 60
Silent Service II n° 82, p. 50
Silkworm n° 68, p. 42
Sim City n° 71, p. 70
Sim Earth n° 89, p. 64
Simulcra n° 82, p. 54
688 Attack Sub n° 68, p. 43
Sliders n° 84, p. 76
Sonic the Edgehog n° 93, p. 68
Space Ace n° 75, p. 54

Speedball II n° 86, p. 42
Spherical n° 68, p. 48
Spindizzy Worlds n° 87, p. 60
Stormlord n° 68, p. 53
Stormtrooper n° 67, p. 55
Strider n° 83, p. 78
The Strider n° 70, p. 62
Stunt Car n° 70, p. 60
SU-25 Soviet Attack Fighter n° 83, p. 64
Super Mario Bros II n° 67, p. 45
Super Monaco Grand Prix n° 82, p. 72
Super Off Road n° 84, p. 70
Super Volleybal n° 82, p. 80
Super Wonderboy in Monster Land n° 73, p. 68
Superstar Soldier n° 82, p. 52
Swap n° 87, p. 62
Switchblade n° 74, p. 56
Switchblade II n° 92, p. 50
SWIV n° 89, p. 59
Team Suzuki n° 87, p. 56
Team Yankee n° 87, p. 57
Tennis Cup n° 77, p. 48
Terminator II n° 93, p. 72
Test Drive II n° 67, p. 49
Thunder Chopper n° 69, p. 45
Thunder Force III n° 81, p. 58
Thunderstrike n° 80, p. 60
Tie Break n° 79, p. 46
Tiger Heli n° 77, p. 58
Tilt n° 91, p. 52
Time n° 75, p. 55
Toki n° 88, p. 58
Tournament Golf n° 89, p. 55
Tower of Babel n° 76, p. 70
Toyota Celica n° 86, p. 54
Triple Battle F1 n° 76, p. 61
3D Pool n° 69, p. 50
Turrican n° 79, p. 53
Turrican II n° 88, p. 51
Tusker n° 75, p. 58
TV Sports Basketball n° 77, p. 52
Ufo n° 73, p. 58
Ultimate Ride n° 84, p. 62
Unreal n° 80, p. 52
Vaxine n° 87, p. 52
Venus n° 81, p. 78
Verytex n° 91, p. 57
Vette n° 74, p. 47
Vigilante n° 68, p. 55
Vindicators n° 67, p. 48
Voyager n° 67, p. 52
Vroom n° 94, p. 50
Wall Street n° 77, p. 53
Wardner n° 92, p. 51
Welltris n° 81, p. 61
West Phaser n° 71, p. 66
Wing Commander n° 83, p. 76
Wing Commander : Secret Missions II n° 92, p. 52
Wings n° 82, p. 68
Wolfpack n° 80, p. 50
Wonder Boy III n° 71, p. 76
Wreckers n° 93, p. 64
X-Out n° 75, p. 52
Z-Out n° 86, p. 46
Zéro Wing n° 93, p. 53

SOS Aventure

Adventures of Robin Wood (The) n° 94, p. 104
Armaeth 1 n° 93, p. 116
Bandit Kings of anient China n° 93, p. 110
Bard's Tale III n° 86, p. 109
B.A.T. n° 74, p. 121
Battle Isle n° 94, p. 102
Battlemaster n° 84, p. 156
BattleTech II : Crecent Hawk's Revenge n° 87, p. 114
Betrayal n° 90, p. 107
Bloodwych n° 70, p. 132
Buck Rogers : Countdown to Doomsday n° 87, p. 112
Croisière pour un cadavre n° 93, p. 117
Centurion, Defender of Rome n° 92, p. 104
Champion of the Raj n° 92, p. 106
Champions of Krynn n° 81, p. 126
The Colonel 's Bequest n° 77, p. 94
Conquest of Camelot n° 79, p. 102
Countdown n° 89, p. 104
Crystals of Arborea n° 88, p. 111
Damocles n° 81, p. 128
The Dark Heart of Uukrul n° 91, p. 106
Death Knights of Krynn n° 91, p. 108
Déjà Vu II n° 67, p. 90
Dragonflight n° 83, p. 152
Dragon Wars n° 74 , p. 154
Dragons Breath n° 76, p. 110
Dragons of Flame n° 75, p. 100
Drakkhen n° 75, p. 96
Elvira n° 88, p. 104
Explora III n° 86, p. 107
Eye of the Beholder n° 90, p. 104
Fétiche maya n° 73, p. 138
The Final Battle n° 83, p. 148
Final Command n° 76, p. 107
Fire King n° 73, p. 144
Gold Rush n° 65, p. 105
Hard Nova n° 88, p. 107
Heart of China n° 93, p. 106
Hero Quest n° 92, p. 107
Hero's Quest n° 74, p. 114
Hillsfar n° 67, p. 95
Hound of Shadow n° 73, p. 140
Hunter n° 93, p. 114
Iceman n° 79, p. 130
The Immortal n° 82, p. 132
Indiana Jones et la dernière croisade n° 70, p. 130
Infestation n° 77, p. 97
Iron Lord n° 74, p. 116
Journey n° 68, p. 122
Keef the Thief n° 74, p. 117
King Quest V n° 88, p. 108
Kingdoms of England n° 71, p. 138
The Kristal n° 68, p. 123
Kult n° 67, p. 96
Legend of Djel n° 69, p. 112
Legend of Faerghail n° 80, p. 110
The Lord of the Ring Vol.1 n° 88, p. 110
Lords of the Rising Sun n° 67, p. 92
Manhunter 2 n° 71, p. 136
Maupiti Island n° 78, p. 116
Megalo Mania n° 93, p. 108
Megatraveller 1 n° 83, p. 150
Mokowe n° 88, p. 112
Moonstone n° 94, p. 106
Murders in Space n° 84, p. 152
Nobunaga's Ambitions II n° 93, p. 113
Obitus n° 89, p. 108
Operation Stealth n° 80, p. 113
Ooze n° 71, p. 140
Personal Nightmare n° 69, p. 116
Phantasy Star II n° 84, p. 154
Pirates n° 70, p. 128
Prophecy n° 68, p. 124
Quest for Glory II n° 86, p. 106
Rings of Medusa n° 80, p. 112
Rise of the Dragon n° 89, p. 106
Saga n° 88, p. 112
Savage Empire n° 87, p. 115
Sdaw n° 88, p. 112
Search for the King n° 82, p. 134
The Secret of Monkey Island n° 82, p. 136
The Simpsons : Bart VS the Space Mutants n° 94, p. 100
Shogun n° 69, p. 114
Space Quest III n° 68, p. 120
Space Quest IV n° 90, p. 106
Starflight n° 76, p. 109
Starflight II n° 77, p. 96
Star Vega n° 78, p. 118
Super Hydlide n° 83, p. 146
Sword of Vermilion n° 88, p. 106
Swords of Twilight n° 73, p. 142
Tangled Tales n° 76, p. 108
The Third Courier n° 80, p. 115
Ultima VI n° 78, p. 119
Les Voyageurs du temps n° 70, p. 126
Wizardry VI : Bane of the Cosmic Forge n° 91, p. 104
Wonderland n° 86, p. 104
Xenomorph n° 79, p. 100
Ys n° 82, p. 138

Hors séries

Guide 1990 n° 72S
Guide 1991 n° 85H
Micro jeux : 160 pages de listings n° 1

Solutions

Citadel n° 71, p. 144
Dungeon Master n° 61, p. 148 au n° 67, p. 100
Elvira, Mistress of the Dark n° 92, p. 112
Eye of the Beholder n° 93, p. 124
Fétiche maya n° 76, p. 116
Indiana Jones and the Last Crusade n° 77, p. 101
Last Ninja n° 67, p. 100
Leisure suit Larry III n° 89, p. 112
Lemmings (codes) n° 91, p. 113
Loom n° 90, p. 113
New Zealand Story n° 73, p. 150
Operation Stealth : Secret Defense n° 87, p. 120
Populous n° 79, p. 110 et 80, p. 120
Secret of the Monkey Island n° 94, p. 110
Shadow of the Beast n° 75, p. 106
Space Quest III n° 90, p. 110
Targhan n° 68, p. 129 n° 69, p. 120
Ultima VI n° 88, p. 114
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

7 Colors	PC	87	Leisure Suit Larry 5	PC	125
Abyss	Amiga	88	Little Beau	Amiga	90
Adrenalynn	Amiga	96	Lotus	Amiga	84
Adventures of Robin Hood (The)	Amiga	129	Megafortress	PC	72
Armalyte	Amiga	87	Might and Magic III	PC	123
Baby Jo	Amiga	94	Nascar Challenge	PC	64
Battlemaster	PC	129	Nebulus 2	Amiga	78
Billards II Simulator	Amiga	98	Phantasy Star III	Megadrive	122
Blues Brothers	Amiga	92	Pool of Darkness	PC	121
Booly	Amiga	96	Power (The)	PC	98
Boston Bomb Club	PC	86	PP Hammer	Amiga	94
Brainies (The)	Amiga	68	Pro Boxing Simulator	Amiga	90
Celtic Legends	Amiga	76	Publishing Partner Master 2.1	ST	104
Covert Action	Amiga	129	Raguy	NeoGeo	63
Deluxe Paint IV	Amiga	102	Secret Weapons of the Luftwaffe	PC	66
Demon Wars	Amiga	86	Shadow Sorcerer	ST	126
Drol	Amiga	96	Sirius 7	Amiga	98
Enchanted Land	Amiga	88	Space Quest 1	PC	129
F1 GP Circuits	Amiga	87	Street Rod	Amiga	92
Fate	Amiga	127	Tornado Ground Attack	Amiga	92
Gestcomptes 2	ST	40	Utopia	Amiga	80
HAM-E Workshop	Amiga	104	Visual Composer	PC	105
International Championship Athletics	Amiga	90	Wing Commander II	PC	60
Leisure Suit Larry 1	PC	129	Wizard Scan	Mac	106
			Wrath of the Demon	PC	94

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement,
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt* à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris.

Attention, les premiers numéros, jusqu'au numéro 72, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

_____

_____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

Délai d'expédition : 6 semaines.

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 coul. TBE + 120 jx env. (Bat, Panza, G.Axe, Turtles) + magazines + utils + disk : 3 000 F.**Grégory TERRIN, Domaine Bois-Puget T3, 645, av. Jean-Aicard, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.14.15.11.**

Vds jx pour Amstrad disk les Justiciers, Rick Dangerous I et II :100 F chacun ou 250 F les 3.**Sylvain CHAUVET, 10, rue de Serre, 25115 Pouilley-les-Vignes. Tél. : 81.55.41.98.**

Vds orig. CPC 6128 + péri. (D7, bte) Ach. ou éch. jx, man. pour Megadrive.**Bruno TRIOUX, 32, rue du Maréchal-Foch, 80200 Bouchavesnes-Bergen. Tél. : 22.85.12.21.**

CPC 6128 coul. + 50 jx + joy TBE : 1 700 F à déb.**Fabrice KUNN, 2, rue de la Futaie, 94240 L'Hay-Les-Roses. Tél. : (16-1) 46.65.96.50.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + bte rang. : 2 500 F.**Thomas LEGRENZI, 4, rue des Réservoirs, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.91.06.**

Vds 6128 coul. + nbx jx et utils + joys + manuel le tt. : 2 900 F.**Sébastien DIOLOGENT, 60, rue des Pépinières, 76100 Rouen. Tél. : 35.62.32.47.**

CPC 6128 + 142 jx + joys + Basic. TBE. Val. : 5 450 F. Px : 3 000 F.**François DECORSE, Rés. Bellevue, Bât. C13, 143, bd Pau-Claudel, 13010 Marseille. Tél. : 91.75.53.54.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + nbx jx orig. + livres + joy + souris tt en TBE : 2 500 F à déb.**Laurent PASCUAL, 89, bd Soult, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.08.06.**

Vds pour CPC 464 lot de 20 jx (l'anneau de Zengara + Barbarian + Boxing etc.) le tt : 400 F.**Sébastien DARGENT, 2, rue des Accacias, La Vallée Fleurie, 28260 Rouvres. Tél. : 37.51.28.74.**

Vds sur CPC 6128. Disk : Orientales, Games : 4 épreuves : Kendo, Karaté, Kun Fu, Sund, val. : 250 F. Vendu : 200 F.**Ludovic EVANNO, 2, rue Diderot, 54130 Saint-May. Tél. : 83.21.29.92.**

Vds CPC 6128 + tuner TV + réveil + bureau + jx + disco 6.0 : 3 000 F, vds Pistolet, jx, impr. DMP 2160.**Thomas POTTIER, 7, rue Albert-Camus, 80080 Amiens. Tél. : 22.52.38.20.**

Vds CPC 6128 bon état, Mono. + revues + 40 jx : 1 200 F.**Philippe BEDMAR, 10, av. de la Liberté, 92400. Tél. : (16-1) 47.88.26.82.**

Vds CPC 6128 coul. TBE, 1 an + impri. DMP 2160 + joy + 40 jx + manvel. Val. : 7 200 F. Px : 4 990 F.**David LERAY, La Flouriais, 22130 Plancoët. Tél. : 96.84.23.70.**

Vds CPC 6128 coul. + 100 jx : Alive, Bloodwich, North 1 South. Le tt : 3 500 F.**Thierry BERROU, 6, rue Albert-Thomas, 29000 Quimper. Tél. : 98.55.40.99.**

Urgent vds CPC 464 + jx (dble Dragon, Bomber, Great Courts, Last Ninja, Gunship) le tt. sacrifié à 990 F ! **Stéphane MESLAGE, 53, rue des Anémones, 60530 Ercuis. Tél. : 44.26.63.10.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + nbx jx + 3 joys + trait de tex + 2 cop (Discology – Hercule) + log. de des. : 3 000 F.**David Le Dortz, 6, rue Pierre-et-Marie-Curie, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.30.33.45.**

Vds CPC 464 coul. + lect. D7 DD + Kit télé + mble + jx (Fugitif, S.Dancer, Sim City). Le tt en TBE : 2 500 F.**Christophe PAUWELS, 16, rue Eugène-Delacroix, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.86.09.**

Vds CPC 6128 coul. + jx : 1 800 F. rég. Paris. uinq.**Michel LEBOUEDEC, 9, av. de la Marne, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.57.93.43.**

Vds : 44 livres pour CPC : 1 000 F, souris : 300 F, Scanner : 500 F RS232 : 400 F, 3 log.-CAO : 300 F la solution + Imprim. : 500 F.**Jean-Claude LAMEILLE, 3, allée Claude-Debussy, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.71.59.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + 60 jx + manuel : 2 000 F.**Daniel HEUZE, Tour Neruda, Appt. 51, rue Sacco et Vanzetti, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.74.53.**

Vds CPC 464 coul. + drive + dbleur de Joys + joys + nbx jx sur disc (orig). Px : 1 900 F.**Jean-Marc EDELINE, 7, rue André-Thome, 78490 Montfort-L'Amaury. Tél. : (16-1) 34.86.17.80.**

Vds GP 500 II (orig. + doc + embal.) pour CPC 464(+), 6128(+). Px incroyable : 200 F.**Pierre DELAMARRE, 1, bd des Capucins, 53200 Château-Gontier. Tél. : 43.70.13.27 (ap. 18 h).**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio-réveil + imp. Epson LX90 + joys + nb jx orig. (Arcade, Texte). : 3 500 F.**Henrique LAMOLINAIRIE, 30, allée des Hêtres, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.51.25.**

Vds 6128 coul. + bible + disks + revues + joys + multiface 2 + House clavier le tt TBE : 2 500 F, Urgent ! merci.**Jean-Christophe RENOLLEAU, 16-18, av. de la Cour de France, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.09.92.45.**

Vds CPC 464 (déc. 89) B.E., mon. coul. + 20 jx + magzines + prgrs, val. : 4 200 F, vendu : 1 000 F.**Nicolas WILGENBUS, 12, rue des Aulnaies, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 34.14.96.80.**

Vds CPC 464 + écran mono vert + nbx jx + 1 joy. Le tt sacrifié à : 1 000 F. Merci.**JEFF. Tél. : 64.07.35.75.**

Vds pour CPC carte Fodos : 200 F + la solution : 200 F + initiation à l'assembleur : 200 F.**Saint-Paul LOPEZ, 19, av. de Lavaur, 31500 Toulouse.**

CPC 1512, ext. 640K, coul. d. Dur : 20 Mo + 2 lect. 5 1/4 + nbx log. neuf orig. TBE. Px : 6000 F.**Aymeric GENOT, 44, av. du pt. Kennedy, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.41.79.**

Vds jx CPC D7 : 70 F l'un. Orig. + trucs, Soluces : North 1 South, Tintin, Hos Tages, Fighter Bomber, Dark Side.**Charles MOREAU, 15, rue de Chartres, 52200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.38.13.76.**

Vds CPC 6128 coul. + 60 dk de jx + bte rang + DMP 2160 + Multiface 2 + revues : 3 200 F.**Fabien HAMON, 53, rue de Boissy, 91480 Quinly. Tél. : (16-1) 69.00.87.34.**

Vds CPC 6128 + nbx jx (35) + mon. coul. +2 joys + manuel + revues. Le tt : 2 500 F (TBE).**Yann DESCAMPS, 7, av. Emile-Verhaeren, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.65.91.**

Vds CPC 664 (6128) moni. coul. nbx jx, livres et prgs le tt TBE :1 500 F.**Erwan BESSE, 3, place des Lotus, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.82.11.**

Vds CPC 6128 coul. + câble, 2 joys + 65 jx + impeccable 89. Val. : 4 000 F, vendu : 3 000 F.**Emilien ROSSETO, 4, allée des 3 Pins, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.51.16.62.**

Vds CPC 6128 coul. + 150 jx + 2 joys + cordons clavier, Télé et télé-écran. Px : 3 000 F.**Franck BELBEZIER, 1, allée de l'Aude, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.47.52.**

Vds 13 jx CPC et 2 Compils de 100 à 30 F ou le tt : 900 F.**Vincent TAUBERT, 2, rue du Pont-Oiry, 51200 Epernay. Tél. : 26.57.61.10.**

Vds nbx jx pour CPC 6128 : Robocop, Dragon Ninja, Wildstreet, Out Run, Rambo 3, etc. : 90 F pce.**Mickaël DEVASSINE, 30, rue Braine le Château, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.39.60.18.**

Vds CPC 464, joys, jx coul. : 1 400 F.**Dominique ALLIOT, 4, rue Pierre de Coubertin, 36100 Neuvy-Pailloux. Tél. : 54.49.54.07.**

CPC 6128, nbx jx, manuel, 2 joys, 1 dbleur le tt : 3 500 F.**Cyril HAMMELET, 85, rue des Rosiers, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.88.08 (ap. 20 h).**

CPC 6128 disk : log. bte : Miroir Astral et prévisions Astrale (semi-pro) les 2 : 400 F, franco port.**Brigitte ADISSON, La Cropte, 24380 Vergt. Tél. : 53.06.76.46.**

Vds pour CPC 464 nbx jx orig. Liste sur dem. (PKB, Robocop, Tennis Cup).**Olivier BOYAVAL, App. 106, « Les Anémones », Résidence le Tricot, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.81.14.84.**

464 + DDI Vds K7 orig. : 40 F, Synthé, Valcal/K7, Kit Téléch/disq : 50 F, copieur mir. Imager/464, K7 disq. vierges, livres, revues, bas px.**Thierry GRAVELET, 13, rue de Charmoisy, 74000 Annecy. Tél. : 50.52.97.97.**

Vds CPC 6128 moni. CTM 644 coul. Bon état + 2 compil. + 5 D7 vierg. Px : 2 000 F.**Stéphane BUGUEL, 36, av. du Gal-de-Gaulle, 94320 Thiais.**

Vds pour CPC 464 K7 50 jx pour 500 F le tt (val. : 1 600 F) + adp. Péri. mod. MP-2F peu servi à 300 F.**Jean-François BARONNET, 10, rue Henri et Robert de Cholet, 49220 Lion-d'Angers. Tél. : 41.95.62.14.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx (total Recall, Rick, Dangerous 1 et 2) + joys + manuel : 3 000 F.**Julien BEAUBIS, Les Pezauds, 24240 Monbazillac. Tél. : 53.58.25.43.**

Vds CPC 464 (BE) écran coul. + 130 jx + 2 man. : 2 000 F (avec housses protection).**Mickaël BREMAUD, 12, rue de Touraine, 86100 Antran. Tél. : 49.02.67.02.**

Vds pour CPC carte Fodos : 200 F, la solution : 200 F et intiation à l'assembleur : 200 F.**Jean-Paul LOPEZ, 19, av. de Lavaur, 31500 Toulouse.**

Vds CPC 6128 Coup. + impri. DMP 2000 + souris AMX + Scan. Dart + 65 jx orig. et nv. + 50 dk + util + BTS. Poss. Vte séparée.**Joé CHEMALI, 20, rue de la fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds CPC + RBI Base, Ball + Bat + Mokowe + North and Soute + compils : 5 700 F.**Vincent PALACIO-EYDOUX, 110, bd des Dames, 13002 Marseille. Tél. : 91.56.20.40.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + housse + 370 jx + Magneto + câbles + K7 + revues (80 env.). Px : 4 000 F.**Frédéric MEILLAND, 13, rue Clairmatin, 42360 Panissières. Tél. : 77.28.74.10.**

Vds clavier 6128 TBE + 40 revues + 35 jx récents + man. + radio-réveil. Px intér.**Emmanuel DUBUC, 19, av. Emile-Tardy, 27380 Fleury-sur-Andelle. Tél. : 32.49.25.70.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joys. + 160 jx + pist. Gun Stik, vendu : 2 500 F.**Mickaël BENGIOAR, 126, bd de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.88.88.**

Vds CPC 6128 + joys + livres + nbx jx + impri. + mon. coul. Px : 4 500 F (val. réel : 7 500 F).**Alexandre CLERICI, 33, av. de la Gare, 63130 Royat. Tél. : 73.35.66.11.**

Vds CPC 6128 + Tuner TV + jx + joys le tt ou séparément.**Mikaël HEDOUIS, Kerbotin, 56890 Saint-Avé. Tél. : 97.60.89.13 (ap. 18 h).**

Vds CPC 464 + moni. coul. + jx orig. + crayon opt. + manuel. Exc. état. Px : 1 400 F.**Stéphane COSYNS, 2, résidence Balzac, 59221 Bauvin. Tél. : 20.85.67.46.**

Vds 6128 coul. + adapt. TV + réveil Radio + bur. + manuel + joys + 170 jx + 6 log. + nbses revues. : 4 500 F.**Jean-Marc LOCHET, 4, rue du Muguet, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.73.48.78.**

Vds CPC 2086, VGA coul. + lect. 5 1/4 + 30 Mo + joys + nbx logs + ext. clavier. Px : 8 000 F (neuf : 14 000 F). **Nicolas FILLAUD, 26, av. des 3 mousquetaires, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.85.93.**

Vds CPC 464 K7, coul. + 3 joys + 50 jx : 1 000 F only (TBE) .**Jean-Pierre FRANCOIS, Plan de Braymefan, 83143 Le Val. Tél. : 94.86.43.11.**

Vds CPC 464 TBE moni. coul. + adapt. TV + joys + nbx jx + manuel, Px : 1 200 F.**Cyril GAVILAN, 174, Chemin des Pillières, 30300 Comps. Tél. : 66.74.55.54.**

Affaire. Vds CPC 6128 plus + livres + cart. (Robocop 2) + joys + 30 disk de jx + disks vier. + bte rang. Px : 4 000 F (ou à déb.).**Ludovic BOUCHART, 3, cité Floris, 62350 Saint-Venant. Tél. : 21.27.38.63.**

Vds CPC 6128 moni. coul. nbx jx, Joys, jx orig., mble Special : 2 500 F.**Laurent MAUDET, 2, rue de la Fontaine, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.60.71.**

Vds nbx jx sur K7 et D7 pour CPC.**Nicolas HERNANDEZ, 27, av. des Muriers, 31880 Salvetat-Saint-Gilles. Tél. : 61.07.49.82 (ap. 18 h).**

Vds pour CPC 6128 : Compils et jx de 50 à 100 F (liste sur dem. + éduc., util. + imp. DMP 2160 (999).**Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.**

Vds CPC 6128 coul. + 40 jx env. + joy. Turbo + t. de texte et impr. : 3 500 F/ordi. seul : 2 500 F/impr. : 1 000 F.**Rafaël FERREIRA, 29, av. Bosquet, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.94.62.**

Vds CPC 6128 + joy + jx + moni. mono : 500 F. Vds pour ST : Speedball 2 : 50 F, Cadaver : 100 F, Gods : 150 F, tt : 250 F.**Patrice BARET. Tél. : 76.05.93.97.**

Avec moi vous faites une affaire ! Vds CPC 6128 coul. TBE + 80 jx orig. + pist. + mble : 2 500 F.**Cédric TRANCHON, Le colombier, 04510 Aiglun. Tél. : 92.34.66.57.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + 60 jx + revues, px : 2 000 F à déb.**Daniel HEUZE, Tour Néruda, appt. 51, rue Sacco et Vanzetti, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.74.53.**

Vds jx CPC : Switchblade, Shadow, Dancer, Castle Master, F16 Combat Pil, sur Amiga : 3D constkit et jx NEC.**Pierre CADEOT, 23, rue Montagny, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.25.82.92.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + 15 jx ; 3 000 F. Vds NES + 2 jx (DD1, DD2) : 700 F.**Audrey CRESPIN, 36, rue Georges-Bizet, lot. Aige-Bleu, 13960 Sausset-les-Pins. Tél. : 42.44.70.04.**

Lect. D7 FD1 pour CPC 6128 : 500 F + Modem digitelec DTL 2000 + 600 F ou l'ensemble : 1 000 F.**Yvon DEBURE, 66, rue de l'Europe, 76260 EU. Tél. : 35.86.56.76.**

Urgent ! vds 6128 coul. (TBE) + jx + manuel + joys : 1 900 F.**Nicolas BURET, 1 bis, rue R. Grèban, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.59.44 (ap. 19 h).**

Vds télé + CPC 464 /MP1 + nbx jx + chaîne stéréo + Nitendo + nbx doc : 3 000 F le tt.**Nicolas. Tél. : (16-1) 69.42.56.72.**

Vds CPC 6128 coul. + jx joys + dble prise + manuel (TBE) + impri. 2160. + manu + pap. : 3 500 F.**Ronan LE BOURHIS, 21, Square de La Sarthe, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.14.99.**

Vds CPC 464 coul. BE + 26 jx + livres + lect. DD1 : 1 000 F ! à déb.**Eugénie TRUONG, 7, rue du Cdt-L'Herminier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.74.22.62.**

Vds CPC 664 + ext. 6128 + nbx jx + joy + utils + revues vendu : 2 200 F (très urgent) le tt en TBE.**Alexandre MONIER, 5, allée de la Blancharde, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.21.91.**

Vds CPC 464 coul. + 90 jx + 1 livre de 102 progs + revues : val. : 6 000 F. Px : 3 000 F.**Sébastien JAGOREL, 39, av. Leclerc, 69007 Lyon. Tél. : 78.61.19.57.**

Urgent ! cause Départ armée vds CPC 464 mono nbx jx + joys + manuel le tt : 1 500 F.**Freddy MORIN, 28, av. du Pdt-Wilson, 94340 Joinville-Le-Pont. Tél. : (16-1) 42.83.31.11.**

Vds CPC 464, moni. mono. B.E. + 64 jx + livres + 2 joy. Px : 2 000 F. Urgent.**Tanguy CATTEAU, 18, rue de Chantilly, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.05.23.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + joys + jx + Magn. + util + Cop + manuel. Val. : 6 700 F, Px : 2 500 F.**Guylain BOULAY, 92, place Louvois, 78140 Velizy-Villacoublay.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + manuel + utils + copieurs + nbx jx (D.Dragon, Foot, P. Detective, etc.)/2 500 F.**Laurent MINUT, 27, rue des Mimosas-Bias, 47300 Villeneuve-sur-lot. Tél. : 53.49.04.29.**

Vds CPC 464 + mon. mono + nbx jx + adapt. péri. + revues : le tt : 1 300 F.**Gérard MOIOLI, Lot. San Benedetto, 20167 Alata (Corse). Tél. : 95.25.36.38.**

Vds CPC 6128 mono + adapt. TV + 80 jx + joy + câble mini. + util. + housse + revues. Le tt. : 1 990 F.**Grégoire LUCCHINI, 21, rue des Rossays, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.25.76.**

Vds pour CPC 464, lect. DDI, 1 avec D7 3 » de jx et utils, le tt TBE, et seul. : 1 000 F ! **Anthony BILLEAUD, 7, lot. de la Mingollière, 79360 Beauvoir-sur-Niort. Tél. : 49.09.63.90.**

Vds nbx jx orig. sur K7 pour CPC 464 de 20 à 40 F.**Frédéric HUGUET, Rés. Port Frontignan, 143 av. Vauban, 34110 Frontignan.**

Vds 6128 coul. (1986). Exc. état + nbx jx orig. + 2 joys + Tuner MP3 + mbe. Le tt : 2 000 F.**Alexandre BAUDRY, 7, rue des Bordes, 27240 Avrilly. Tél. : 32.67.88.72.**

Vds CPC 464 coul. + nbx jx + joy + manuel + magazines. Px : 1 000 F.**Arnaud FRAPPART, 14, av. Flouquet, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 47.40.09.65.**

Vds CPC 6128 avec mon. coul. + env. 50 jx + livre + joy le tt : 1 200 F (achat : 5 000 F). **Sylvian CADARS, Clemencieux-Vernosc, Les annonay, 07430 Annonay. Tél. : 75.67.51.52.**

Vds jx 6128 disk Beach Volley, Les Aventuriers, Best of vol. 2 et Miroir et prévisions astrales.**Philippe FACQUEUR, 28, rue du Cdt-Charcot, 62330 Isbergues. Tél. : 21.02.93.58.**

Vds CPC 6128 coul. + 100 jx (éduc, utils + jx) + revues + 1 prog. générateur, TBE : 2 500 F.**Pascal NATANEK, 6 av. Jean-Jaurès, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 39.95.04.29.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + housse et revues, disk vier. + discology le tt : 1 500 F.**Emmanuel BARRAU, 20 bis, rue de Villiers, Adam, 95740 Frepillon. Tél. : (16-1) 39.60.51.29.**

Vds CPC 6128 coul. + adv. Ocp + nbx jx origx + manuel + log. + nbx mag. Val. : 7 000 F, vds : 3 500 F.**Florent DELVAL, 179, av. de Metz, 59500 Douai. Tél. : 27.98.17.01.**

Vds 6128 coul. TBE (91) + nbx jx (Tennis Cup 2, Robocop 2, Golden Axe, Kick Off 2 + joys : 3 200 F.**Stéphane GOMBART, 1, rue des Ormes, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.68.49.90.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + nbx jx + joys + util. + câble, Min. tél. le tt pour 3 500 F.**Stan CHAPUS, 47, rue Guersant, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.72.35.25.**

Vds clavier 6128 Plus (ss gar.) + disq : 1 500 F.**Baptiste VILLEGAS, Rte d'Arnay-le-Duc, 71400 Dracy-Saint-Loup. Tél. : 85.82.80.75 (ap. 18 h).**

Vds CPC 6128 coul. TEB + jx + utils + joys + synthé vocal : 1 890 F.**Jean-Christophe AUTIQUET, Résidence, Saint-Exupéry, le Patis Saint-Martin, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.83.54.67.**

Vds CPC 6128 n'ayant presque pas servi coul. + manuel + D7 + livre de prs. Px : 2 000 F TBE.**Sandra REMY, 18, rue d'Emburée, Le Bijou, 24400 Mussidan. Tél. : 53.81.28.23.**

CPC 464 K7 2 man. protège yeux, 47 jx (Barbarian 1, 2, Renegade, Operation Wolf, Gost Busters).**Matthieu JEMIN, 11, rue du Belvédère, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.22.40.**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + emb. + adapt. TV + 60 jx + câble disks mini. + livre. Val. : 8 000 F, vendu : 4 000 F.**Denis HERBELIN, 42 bis, av. Gabriel-Péri, Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.90.80.**

Vds jx orig. pour 6128, Swiv, Midnight, Résistance, Nightn Breed etc. Env. tbre pour liste.**Fabrice GROUBET, Vieux-Village, Montoison, 26800 Porte-Les-Valence.**

Urgent ! vds CPC 6128, coul. TBE + mble + adapt. TV + Kit téléch. + jx orig. + disq vier. val. : 6 700 F, cédé : 3 250 F.**Benoît PIRAM, 12, rue Jules-Herbron, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.38.60.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + 200 jx + 2 joy. Px : 3 800 F (exc. état).**Pierre-Manuel MENDES, 8 bis, rue de Pressbourg, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.77.82.**

Vds DMP 2160 + papier + 3 rubans + housse + Textomat + bombe nettoyage : 1 500 F. Pssède jx CPC 6128.**Jérôme BRESCHI, Cité n° 24, 01590 Dortan. Tél. : 74.77.73.82.**

APPLE

Vds 2 lect. 5 1/4 avec interface pour Apple II GS. Cher. lect. 3 1/2 pour GS (ach. ou éch.).**Denis ROUX, 1, rue Jean-Zay, 13200 Arles.**

Vds pour IIe écran mono, Image Writer I, Carte 80 colonnes + 64 Ko, 280, logs. Epistole.**Jean-Yves MAES, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.08.74.**

Vds pour Apple 2GS : lect. 3 1/2 : 800 F. Pour PC, Mac : câble mini : 150 F. carte Stéréo + digit. 2 GS : 1 500 F.**Gérard. Tél. : 40.18.16.40.**

Vds Apple II + lect. D7 5 1/2 + livres de 102 programmes mono. px : 1 000 F.**Alexandre SELLEM, 19, rue du Docteur Arnold-Metter, 75012 Paris.**

Vds Apple II GS, 1, 2 Mo, moni. RVB, 2 lect 3 1/2 + 5 1/4 + 250 D7 + 2 joys + docs. Vendu : 10 000 F.**Olivier BUCHARD, 43, rue des Fusillés civils, 59360 Le Cateau. Tél. : 27.77.81.20.**

Vds Apple Mac SE FDHD + log. : 6 000 F ou éch. ctre synthé Midi de même val. ch. contact Amiga.**Antony GOUIN, Les Hautes Noues, Place Triton, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.04.06.26.**

Vds pour Apple II : 2 drives 5 1/4 : 800 F, Multiplan : 200 F, Papyrus : 100 F. Cher. suris pour GS (même HS) .**Denis ROUX, 1, rue Jean-Zay, 13200 Arles.**

ATARI

Salut ! vds ou éch. jx pour 520 ST pas cher. Liste sur dem. rép. ass.**Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.**

Vds 520 STF/DF + bt. rang. + 70 jx + nbx Progs + joys + souris + tapis + Kit téléch. : Px : 2 700 F.**Franck TREUILLER, 7, rue Giraud, 33500 Libourne. Tél. : 57.74.10.65.**

Vds 520 ST lect. DF + écr. coul. + 2 joy + nbx log. jx + bte rang. + Freebot + GFA 30 + nbx acces., le tt 3 000 F.**Geoffroy POQUET, 2 bis, rue Louis-Aristide-Verdier, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.20.96.11.**

Vds 1040 STE très peu servi (6 mois) + 200 jx et util. + joy + souris. Px : 3 500 F.**Sylvain MAILLARD, 63 bis, rue Maison-Blanche, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.76.88.**

ST Lotus Esprit ; Cadaver ; F29 + Hard Drivin, Isofkick Off2 ; Combo + Wild Street ; Crackdown : 100 F ; Swiv + Batman ; Gods : 200 F.**Denis GACHET, 4, allée des Lys, 91230 Montgeron. Tél. : 69.03.68.93 (ap. 18 h).**

Vds 520 STF (dble Face) + moni. SC 1425 + 2 orig. + 47 disks (dt 10 vierges). Px : 3 600 F.**Arnaud PEYRANI, 5, rue du clos Cossard, 95620 Butry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.73.00.12.**

Vds orig. ST : Toyota : 75 F ; Lemmings, Swiv, Chess Champion 2175 : 100 F chaque.**Loïc DESMOTTES, 8, av. Gambetta, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.33.54.**

Vds 1040 STF + mon. mono SM 124 + souris + péri. + disk. TBE emb. orig. Px : 3 500 F.**Jean TEYSSIEUX, 18, rue Pierre-Boudou, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.91.41.98.**

Vds 6 orig. : I. J. Adv, KQ IV, Zak McKracken, Gold Rush, Bard Tale, Manhunter N. Y. ; sur ST. le tt : 350 F.**Sylvain PETIT, 9, rue du Gaz, 77220 Tournan-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.07.12.09.**

Vds 1040 STF + moni. coul. SC 1224 + log. + D7 + mble + 2 joys : 4 500 F.**Pascal HERY, 67, rue Pierre-Brossolette, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.38.11.27.**

Vds ou éch. orig. sur ST. Lombard, Rally : 100 F, Highway, Patrol2 : 60 F, Ikari Warriors : 60 F les trois : 200 F.**David PERILLAT, 4, rue des Cygnes, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.23.47.26.**

Vds orig. sur STF entre 130 et 180 F (Gods, Cadaver, Final Whistle, Strider, etc.).**Gwenaël HERY, 135, route de Bellet, 06200 Nice. Tél. : 93.96.04.68.**

L'Affaire du mois : vds 520 STF + très nbx jx (Midwinter 2) : 1 990 F.**Olivier PECHOIN, 24, rue de la Terre à fromage, 78700 Conflans-STE-HONORINE. Tél. : (16-1) 39.19.76.87.**

Vds orig. sur STF et STE Indy Av, DP Stealth, les Voyageurs TP, Disc, F-29, etc. entre 100 et 150 F.**Hervé PUISCHEVRIER, 10, allée Jean-Henri-Dunant, 91510 Janville (Lardy). Tél. : (16-1) 60.82.38.92.**

Vds 520 STF + moni SC 1425 + 100 disks mble IMicro peu servi ach. cart. Game Gear.**Patrick LOPEZ, Gamarre Bas, 82440 Réalville. Tél. : 63.93.15.51.**

Vds moni. coul. Atari SC 1224. TBE : 1 200 F à déb.**David SOETENS, 79, av. du Général-de-Gaulle, 13580 La Fare. Tél. : 90.42.42.71.**

Vds sur ST Shadow of the Beast Compil Justiciers d'Hollywood : 150 F. Vds Gods : 200 F. Ch. Defender of Crown.**Maxel TOULCANON, La Verquière, 13122 Ventabren.**

Vds Atari 520 STE + moni. coul. SC 1425 + joys + btes disk + nbx jx et util.**Fréderic, 95650 Boissy-L'Aillerie. Tél. : (16-1) 34.42.16.24.**

Vds 520 STF + écran coul. CM 8832, mai 88 + joys + jx (Explora, Bat, Populous) : 3 500 F.**Laurent TAILLADE, 7 bis, Allée des Marronniers, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.84.13.**

Vds 520 STF DF + moni. coul. + nbx jx. TBE le tt : 3 000 F.**Laurent JOUBERT, 84, rue de Normandie, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.35.70.**

Vds 520 STE TBE souris Plate, Quickjoy 5 + nbx jx et utils + bte rang. : 3 000 F.**Xavier JEAN, 4, allée Paul-Eluard, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.18.09.**

Vds 1040 STE complet + moni. coul. + 3 000 F. log. orgi. le tt : 6 000 F.**Pascal BRASIER 158, rue du Lt. col. Montbrison, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.07.55.**

Vds nbx jx 520 STE px inter. liste sur dem. annonce très sérieuse.**Patrick MORAND, lot. les Coquelicots, 69360 Simandres.**

Vds 520 STE (04/90) + 14 jx orig. + DPaint + lect. ext. 3 1/2 + nbx util. TBE + revues px : 3 000 F.**David GALLIER, 67, Grande rue, 91510 Lardy. Tél. : (16-1) 64.56.46.34.**

Vds orig. pour STE : 50 F. PC : Swiv, Turrican 2, Navy Seals, Super Monaco GP, etc.**Roland FABRE, 53, rue Denfert-Rochereau, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.93.09.30.**

Vds 520 STE TBE + souris + câbles + Freeboot + 30 disks (Lemmings, Sh. Dancer). Px à déb. : 2 900 F.**Anthony TILLIER, 2, rue Kervégan, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.19.78.**

Vds 520 STE + housse + 2 joys + souris + 50 disks + jx (Maupiti, Pwermonger, Bat, Lemmings, Flood + autres) : 3 200 F.**Pierre FOUQUEREAU, 26, rue Descartes, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.43.78.**

Affaire vds 520 STE + joys + souris + 100 D7 + 8 jx orig. gar. 11 mois. Px : 2 800 F.**Brian BUTTERWORTH, 7, allée des Capucines, 78450 Chavenay. Tél. : (16-1) 30.54.43.39.**

520 STE + Roller, joys, jx C64 + 1541, joys. jx pér. : 2 200 F + 1 000 F, le tt : 2 800 F.**Arnaud DUBILLET, 101, rue du Dessous des Berges, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.62.30.**

Vds nbx jx éduc. util. sur ST choix large. Px inter. annonce sérieuse. A bientôt.**André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Vds 520 STF/DF + mon. coul. SC 1425 + nbx jx et utils (80 dk) + Freeboot pour 3 700 F. Nord si possible.**Mickaël CHATELAIN, 182/3, rue de l'Hommelet, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.57.07.**

Urgent vds orig. sur ST Elvira-Steedball 2, Maupiti-Space Ace, Powermonger etc. : 100 F chaque.**Didier PAUMIER, 38, rue du Coudray, 44000 Nantes. Tél. : 40.50.62.97.**

Vds 520 STF + moni. coul. et mono. + nbx jx + joys + souris le tt : 3500 F.**Gilles ZIGNANI, 66, rue Pascal, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.87.10.87 (ap. 19 h).**

Vds jx orig. : Indy : Action, Beach Volley, Ivanohé, Ghostbuster 2, Faerghail, Blood, btes + docs, px à déb.**Benjamin BOCQUET, 21, rue Laurent-Poli, 77760 Achères-la-Forêt. Tél. : (16-1) 64.24.47.58.**

Vds Populous : 90 F, Sim City, Falcon, Nargame construction Set : 130 F l'un ; GFA Basic 3.0 : 170 F pour Atari ST.**Michel BOUDRY, 232, rue Jean-Jaurès, 62570 Blendecques. Tél. : 21.38.33.61.**

Vds 1040 STF étendu à 3 Mo + monit. mono. SM 124 + Inverseur Vidéo + Joys 2 divers.**Emmanuel BRUN, 63, rue Jean-Jaurès, 59278 Escautpont. Tél. : 27.25.92.25.**

TILT D'OR/MICRO KID'S

Deux TILT d'Or sont attribués cette année par les lecteurs. Remplissez soigneusement ce bon à découper et vous aurez peut-être la chance d'assister à la remises officielle des TILT d'Or! Vingt invitations seront tirées au sort. Mais dépêchez-vous, il faut que votre réponse nous parvienne avant le **11 novembre** pour être prise en compte...
Attention, ne donnez qu'**un seul titre par catégorie**. Vous pouvez cependant ne voter que dans une seule catégorie (micro ou console).

Bon à découper:

Nom _____
Prénom _____
Age _____
Adresse _____

Téléphone _____

Mon TILT d'Or/Micro Kid's micro

_____

Mon TILT d'Or/Micro Kid's console

_____

Bon à adresser à:
Tilt Microloisirs (Tilt d'Or/Micro Kid's) 9-13, rue du colonel Pierre Avia - 75015 Paris

petites annonces

Vds 1040 STE : 2 700 F moni. Philips : 1 500 F, lect. ext. : 600 F + disks + livres si on prend le tt ! **Christophe LUTHRINGER, 40, rue du Steinby, 68800 Thann. Tél. : 89.37.27.46.**

Vds jx pour ST et Amiga pas chers. Ech. sur PC. Vds 100 disks ST & Miga : 350 F (D7 plains) ou 50 D7 pour : 200 F.**Jacques GUERIN, Le Bas-Temple, 22640 Pleneé-Jugon.**

Vds jx ST(e) (dick + xacy, Slyspy, Pipe Mania, Ghosthbusters II, Gold of the Azteque) entre 100 F et 200 F tél. moi ! **Yves PONS, 97, route de Melun, 77580 Voulangi. Tél. : (16-1) 64.35.86.63.**

Vds 520 STE (1 an) + joys + jx : 2 300 F. Vds Moni. coul. SC 1425 (1 an) : 1 700 F. Vds impr. Seikosha 9 aiguil. : 600 F.**Nicolas PINGUET, 18, résidence la Forêt, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.16.63.**

Affaire ! vds 520 STF DF + mon. coul. SC 1425 + souris + Freeboot + très nbx jx et utils. TBE : 3 800 F.**Antoine MARIE, 67, rue du Puits-auGué, 77144 Montevrain. Tél. : (16-1) 64.02.47.41.**

Vds 520 STF + moni. coul. + impri. + Freeboot + joys + GF1 + 40 disks : 4 750 F.**Alexandre RIVIERE, Le Grand-Rusé, 49140 Bauné. Tél. : 41.45.10.80.**

Vds 1040 ST + écr. coul. + souris + 2 joys + mag. + nbx jx (Midwinter 2 + Sim City (+ édit.) + Slickworm) + le Rédacteur : 6 690 F.**Jean-Marc ROSIER, La Fenestrelle, 84220 Gordes. Tél. : 90.72.00.71.**

Vds 520 STE + mon. coul. + nbx jx + joys + manuel le tt : 3 000 F.**Laurent SEOUDY, 28, rue de la République, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.68.94.70.**

Vds jx orig. sur ST : DWinter : 150 F, Great Courts I : 100 F et II : 100 F. The Gold of the Aztecs : 100 F. Scramble Spir. 100 F. Imp. : 100 F.**Paul GUIBERT, 17, av. Charcot, 34240 Lamalou-les-Bains. Tél. : 67.95.72.75 (ap. 20 h).**

Vds 1040 STF + moni. mono SM 124 + Mégafil 30 + Imprim. coul. LC :10 + lec. ext. SF 314 + 150 jx : 9 500 F.**Marc BONVILAIN, 33, rue de la Libération, 68740 Fessenheim. Tél. : 89.48.63.53.**

Vds 520 STE, souris, 20 jx, tapis, souris : 2 200 F.**Benjamin MELLOUL, 121, av. de Gravelle, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 43.96.35.50.**

Vds 1040 STE + moni. S 1435 + Synthé AS 1200 Midi Digital : 7 000 F le tt ou 5 000 et 3 000 F.**Frédéric LANTA, 12, rue Pecquet, 76200 Dieppe. Tél. : 35.84.62.90 ou 35.32.15.07.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + joy + 30 disk vier. + 2 jx (Sim City) le tt TBE : 4 000 F.**Jean-François DAGNICOURT, 2, rue Hautin, 95670 Marly-Laville. Tél. : (16-1) 34.72.37.66.**

Vds 520 STE 1 Mo ss gar. + moni. coul. + D7 (Bat, Ita90, Antivirus, Delupaint, Cybstudio) val. : 11 350 F, vendu : 4 990 F.**Marko JUNKOVIC, 61, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.54.57.84.**

Vds 1040 STF, moni. mon., DD 20 M, impri. Laser SLM 804, nbx logs, joys. Px : 6 500 F.**Yves NOUVEL, 17, chemin des Présidannes, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.76.40.99.**

Vds Atari 520 STF TBE + 1 souris, 1 joys, 2 rallonges, jx (Elvira), Revues, (gar. 3 mois) : 2 000 F.**Sébastien PERNEL, 13, rue Pasteur, 91290 La Norville. Tél. : (16-1) 60.83.38.39.**

Urgent vds STE TBE, 2 mois + souris + joys. + 20 jx : le tt : 2 500 F. Cher. contact sur Amiga : Déb. acc.**Patrick SALOMON, 24, rue Eugénie, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.45.48.**

Vds nbx jx pour Atari 520 STF, orig. à partir de 100 F.**Sébastien MOTJE, Rte de Menestreau, 45240 Marcilly-en-Villette. Tél. : 38.76.12.83 (de 13 h à 10 h 30).**

Vds 520 STF + jx (lotus, Powermonger, F29, Lemings, Speedball2, etc.) + Deluxe Paint, Le rédacteur, Quartet : 2 000 F.**Gwénaël BAETENS, 4, rue Renoir, 59790 Ronchin. Tél. : 20.85.10.58.**

Vds 520 STE neuf gonglé 1 méga gar. 2 ans + nbx log. : 3 000 F.**Jean-Pierre CARRICONDO, 59, rue Saint-Just, 95400 Arnouville. Tél. : (16-1) 39.87.00.75.**

Vds orig. pour STE : Flood : 100 F. Narco Police : 100 F. Powermonger : 120 F. Austerlitz : 80 F. Ferrari : 100 F. Drakken :150 F. Ads :150.**Fabrice STRYJAKOWSKI, 24, rue des Glaïeuls, 62119 Dourges.**

Vds 520 ST + 2 man. TBE + 50 jx orig. + souris et tapis : px à déb. max. : 3 000 F.**Stéphane DELUCE, 30, bd Gouzian, 13003 Marseille. Tél. : 91.02.39.82.**

Atari 2600 + 2 man. + 10 jx TBE, val. :1 490 F. Px :980 F. T. peu servi.**Cédric BONNEFILLE, 63, av. Nicolas-Pitiot, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.29.17.**

Urgent ! Vds 1040 STE + souris + tapis + jx orig. + 40 dk + mag. + 2 joy : 3 200 F + mon. coul. : 4 200 F.**Carlos FERREIRA, 10, rue Robespierre, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.99.23.**

Vds 1040 STE coul. + souris + 2 joys + tapis + jx récents + vidi ST (Digitaliseur Video) : 2 500 F. **Stéphane ESCALIER, 45, rue Libert, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.43.13.**

Vds 520 STF + 50 disks px : 2 000 F.**Stéphane WILLEMIN, 39, rue Chaptal, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.57.29.02.**

Vds Sun ST : Big Bisness ; Final Confles Voy. du Tps à 100 F et The Raiders et Planete Aventure à 150 F.**Jean-Luc DOTHEE, Chemin des Bouères, 63430 Pont-du-Chateau. Tél. : 73.83.14.21.**

Vds 520 STF/DF + 1 Mo, mon. coul. + nbx jx F-29, Captive, Falcon, Spectrum 512. Vds sur Lyon : 4 000 F.**Christophe GRENIER, 48, rue Jean-Jaurès, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.54.51.35.**

Vds Mega ST2, 4 Mo + SM 124 : 5 000 F, Megafile 30 : 2 500 F, 70 log. orig. : 100 F/pces.**Philippe CUDIA, 426, cité du Noyer-Perrot, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.87.29.**

Vds jx Atari (petit px).**Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas-Edison, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.18.21.**

Vds jx orig. sur ST/STE px : 39 F (Immortal, Speedball 2, Drakkehen, Dragon Breath et autre). Sem. liste.**Bastien DEPRET, 18, rue de Bazeilles, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 49.77.86.59.**

Vds nbx jx et utils sur ST. Urgent rech. Fmul Amiga ! merci ! **Christophe ALLIES, 2, rue du Marché, 34240 Lamalou-les-Bains. Tél. : 67.95.23.30.**

Vds pour ST The Charge of the light Brigade, TBE : 200 F.**Alexandre FISHER, 56, av. du Mont-Valerien, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.78.26.**

Vds pour ST lect. ext. 5 1/4 (40/80 pistes donc comp. PC). Tt neuf. Faire offre à bientôt.**Michaël. Tél. : 40.43.96.23.**

Vds sur ST/F Crazy Cars II et Compil des Heroes. TBE (sur Isère uniq.).**Stéphane GENNAI, Lotis. l'Orgeoise, lot. 24, Coublevie, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.65.83.**

Vds Atari 1040 STF + moni. NB + 2e Drive dble face + 7 jx. Val. : 7 500 F, cédé : 4 000 F (dble emploi).**Gilles LANNI, 55, av. du Coupon, 83210 La Farlède. Tél. : 94.48.77.16.**

Vds ST : Spectre 128 3.0 avec Roms Mac et utils : 2 000 F/lect. 5 1/4 + 60 disks et bte : 1 200 F ; Citizen 120 D : 1 000 F. Etat neuf.**Ramon RUIZ ALMENAR, 89A, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.37.70.**

STE, 1 Mega + lect. ext. + nbx disk + 10 livres + Ultimate, Ripper + Citizen 120D. : 4 000 F.**Rogerio LEAL, 203, rue Paul-Vaillant-Couturier, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.68.78.81.**

Vds nbx log. sur Atari (Manchester Europe). Ech. jx Megadrive (poss. Eswat).**Jérôme PRIN, 11, rue Jean-Baptiste-Gervais, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.34.60.**

Vds jx 520 ST super px cause Amiga (Toki, Gold. Axe, SB2, Hitro, Lemmings, Powermonger, Gods, Great-courts2).**Bertrand PEPIN, rue du clt. Hospital, 73230 Saint-Alban-Leysse.**

Vds jx STE, Tennis Cup : 50 F, Great Courts : 50 F, italy 90 : 50 F et jx C64.**Carlos BATISTA, 79, rue Pennenty, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.84.37 (ap. 18 h).**

Vds 520 STF + souris + 2 joys + lect. ext. 3 1/2 DF + 50 disks + livres + nbses revues + péri. : TBE Px : 3 000 F.**Manuel BLANCHARD, 53, rue henri-Dunant, 57070 Metz. Tél. : 87.36.65.21.**

Vds 520 STE (gar. 7 mois). + 10 jx + souris + joy : 2 800 F.**Carlos BAPTISTA, 79, rue de Pernety, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.84.37 (ap. 18 h).**

520 STF + mon. coul. + nbx jx + souris + joy + péri. + 1° D7 vier. Px : 1 900 F.**Daniel REDONNET, 23, route de Jazenevil, 86600 Lusignan. Tél. : 49.43.35.21.**

Vds nbx jx pour ST STE. T. bas px : Powermonger, Strider 2, Rick Dangerous 2, Prince of P., Lotus, etc.**Alexandre SAGE, 14, av. du Gal. Leclerc, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.42.29.**

Vds Atari 800 XL + lect. XC12 et 1050 + not. + pisto Lzser + 2 jx + tab. Tactile + 300 jx + bte le tt : 2 000 F.**Yvain GUILLERMIN, 1, passage du Belvedère, 42360 Panissières.**

Vds pour ST impr. LC 24/10 neuve : 2 100 F. Vds 1040 + mon. coul. + joys + GFA bas. 3.0 + souris + 120 jx + util. : 4 900 F.**Grégoire MARY, 6, rue Mouton-Duvernet, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.40.76.58.**

Vds 520 STF/SF (1 méga) + moni. coul. + lect. ext. 3 1/2 DF + Free-Boot + jx + joys + souris : 4 000 F.**Fabien FOUGEROUX, chemin de la Grande-Muraille, 49610 Juigné-sur-Loire. Tél. : 41.91.98.23.**

Vds jx sur STE, STF, à des px ridicules. Dm. liste.**David ROSELL, Route de Paris, 82350 Albias.**

Vds Elvira pour ST 199 F. Ech. : Defender of the Crown + Tetris + Test Drive ctre Maupiti-Island (ST).**Sébastien GANDON, 6, rue Louis-René, Le Berriays, 50370 Brecey.**

Vds sur Atari STF/E : Swiv, ST Dragon, Italy 90, Battle Command : 100 F pce, Knight Force : 150 F.**Patrice VIOTTI, 103, rue Paul-Doumer, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.82.55.**

Vds orig. ST Falcon : 160 F, Great Court : 110 F, Klax : 100 F, RVF Honda : 110 F, E-Motion : 100 F, Superski 90, Test Drive : 100 F.**François NAZABAL, 32, chemin de Pins, 31600 Saubens. Tél. : 61.56.87.03.**

Vds pour STE : Sup. jx à partir de 30 F, liste par tél. ou par lettre.**Anthony ROZIER, Petit chemin des planches, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27 (ap. 19 h).**

Vds 520 STE + moni. coul. + 1 Mo + souris + Phaser + 130 orig. Excellent état, de 2 ans. Le tt : 4 000 F à déb.**Stéphane REMOND, route de Germolles, 71640 Dracy-le-Fort. Tél. : 85.44.44.04.**

Vds jx orig. pour Atari ; Interphase : 100 F, Anarchy : 100 F. Pour Amiga vds Othello : 80 F.**Fabrice MEUNIER, 65, rue des Silos-La-Grive, 38300 Bourgoin-Jallieu.**

Vds orig. pr ST : Tennis Cup, Mig 29, Full run, Inter soccer Challenge, Super cars 2 : de 120 F à 150 F, le tt : 400 F.**Loïc COULON, 22, rue de Lisbonne, 59400 Cambrai. Tél. : 27.74.85.07.**

1040. Vds nbx log. éduc. util. jx et docs. Annonce t. sér. à très bientôt ! **André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Vds Atari Mega ST1 + moni. mono + log. orig. + Réaltizer l'ensemble : 3 500 F.**Alain MICHEL, 1, route d'Igny-le-Jard, 51700 Dormans. Tél. : 26.58.87.65 (le soir).**

Vds orig. ST Populous, Kick Off2, New Zealand, Falcon, Redheat Precious, Metal, Forgotten : 100 F. West Phaser : 200 F.**Alex HARMANT, 26, av. Youri-Gagarine, 94400 Vity-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.84.91.**

Vds 520 STF + Freeboot + 2 joys + 10 orig. + 150 disks de jx + souris + revues : 3 500 F. Tilt : 10 F un.**Eric GRAS, 5, rue Pierre-Fossati, Apt. 5303, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.90.71.**

Vds PC Engine, GT (Turbo Express) + 4 jx : 2 500 F à déb. ou éch. ctre Superfamicon.**Laurent KHOURI, 77 bis, av. P. Larousse, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 47.35.89.69.**

Vds D7 Atari orig. avec bte et Not. px à déb.**Didier HEROUARD. Tél. : 30.43.51.78.**

Vds orig. ST/STE : Highway Patrol2, Dynasty Wars, Pinball Magic : 80 F pce, Explora 3 : 150 F.**Philippe LEVANT, 17, rue Vassil Borik, 62640 Montigny-en-Gohelle. Tél. : 21.20.34.54.**

Vds 520 ST DF + mon. coul. SC 1425 + 150 dk + livres + housses + bte rgt + joys + souris : 3 500 F.**Thierry ROY, 20, rue Papillon, 77135 Pontcarré. Tél. : (16-1) 64.66.32.98.**

1040 STF + moni. coul. + moni. mono. + souris + imp. Star NL 10 + nbx jx + liv. + div. le tt TBE px : 7 000 F.**Philippe GUILLOUX, Ecole des Lions, 77183 Croissy)Beaubourg. Tél. : (16-1) 60.05.83.79.**

Vds jx STF, Iron Lord, Midwinter, Gunship, Carrier Command, Kult, Voyager, BSS Jane Seymour, Foft, Trivial P2.**Patrick JANIN, 2, résidence Clair-Vallon, Bâtiment A, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.39.49.**

Vds jx entièrement neufs pour Atari ST : Ess :100 F Speeball 2 : 180 F. Rech. : Battlèchess I pour ST.**Daniel PERRIERE, 9, rue des Arzillières, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.33.61.**

Vds nbx jx pour ST dem. liste.**Arnaud DUTHU, 1, impasse des Chênes, 78112 Fourqueux.**

Vds sur ST jx orig. : Full Metal, Cadaver, Batman, Op. Stealth, Voy. du Temps, Px : 90 F ch. + Monkey Island VF : 140 F.**Michel PENFEUNTEUN, 3, rue Gabriel-Faure, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.20.57.**

Vds 1040 STF Ecran coul. souris + joys. CAO DAO GFA, Bureautique jx, livres px : 4 500 F.**Pascal LEBRETON, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.**

Vds ou éch. Demos sur ST/STE. Px inté. Dem. catal. gratuit ! ts à vos tirelires ! **Grégory BELZ, 16, rue des Roses, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.67.21.**

75 & env. vds pr ST : PQ2, KQ4, Lemmings, Simulcra, Interphase, Foft, Gunship, Voyageurs du Tps, etc. 100 F/150 F pce.**Yves SOUSSAN, 31, rue François-Rude, 94230 Cachan.**

Vds jx orig. pour ST de 100 à 200 F dont bât., Power, Iron Lord, Maupiti. Vds Tilt du n° 62 au n° 93.**Alexis GRESOVIAC, 9, rue de Lavaux, 63110 Beaumont. Tél. : 73.27.70.10.**

Vds Atari Méga ST 2 + impri. + nbx jx (Stos Basic, croisière pour un Cadavre, Pow. Lemmings : 7 000 F.**Olivier FRAYSSE, 7, rue Pasteur, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.44.27.**

Vds joys infrarouge complet (ST-Amiga) neuf. Ech. sur ST/PC. Vds Shareware en Stos (liste adresse) : 20 F + Disc-.**Sébastien LETHUILLIER, Saint-Aubin de Cretot, 76190 Yvetot.**

Vds 1040 STE poss. d'essais avant achat : 2 400 F TBE, encore ss gar.**Frédéric AMARD, 14, rue Maurice-Bokanowski, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.08.89.**

Vds 520 STF + 2e lect. DF + souris + 100 jx récents (Wreckers, Midwinter 2, F15, 2-DCK, Switchblade 2) : 2 500 F.**Nicolas DERANCOURT, 11, rue Fr.-Mistral, 30300 Fourques. Tél. : 90.93.13.12.**

520 STE gonflé à 2 méga + lect. ext. avec FREE Boot ; Hard Copieur ; 100 disk Bât. : 6 000 F.**Stéphane LEVASTOIS, 12 bis, rue de la Paix, 77400 Thorigny/Marne.**

Vds 520 STF. TBE + souris + câbles + 2 joy + 350 jx + util. + revues : 2 800 F. Cher. Amiga : 3 000 F.**Samir MESTARI, 39, av. Joseph-Antoine, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.19.68.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1224 + 3 joy + souris + prolong + câble 4 joy + 170 disk CNBX jx) + 2 btes : 3 750 F.**Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds pour STE/F : 130 jx à 60 F (Z-Out, Xenon 2, Gods, Lotus, G.Court 2, Disc, P. Persia, etc.) dem. liste.**Laurent LANZA, 101, rue Edouard-Vaillant, 94140 Alfortville.**

Vds 520 STE (lect. dbl face ; 4096 coul.) + mon. coul. + souris + joy + 25 D7 (nbx jx) + prise péri. : 3 500 F.**Yvair ROUE, Grand Champs, Rigny-sur-Arroux, 71160 Digoin. Tél. : 85.53.42.51.**

Vds 520 STF + 4 mois de gar. + 50 jx + joys + nbx utils, Dali Dck etc. Px Canon : 2 500 F.**Manu FERNANDES, 138, Grande-Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.07.81.90.**

Urgent ! 520 STF dble face + écran coul. + souris + joys + orig. Récents : 3 800 F.**Laurent BONARDI, 6, impasse Courbet, 57730 Folschviller. Tél. : 87.92.69.31.**

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1425 + 2 joys + nbx PGM orig. (Captive, Powermong) + doc + Dsk : 4 000 F.**Alain VIDAL, 1, rue Molière, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.49.55.31.**

Vds 1040 STF, 2 lect. 3 1/2, mon. coul., mon. mono SM 124, Freeboot, Joy, Trackball, 50 prg : 5 900 F.**Vincent Saltarella, 4, av. Frédéric-Mistral, 83170 Brignoles. Tél. : 94.69.26.81.**

Vds sur ST : Demo const. Kit, 3D constkit, Elvira, Masters Sound (faire offre). Liste Méga, Demo + jx ctre 1 tbre.**Olivier RATAJCZAC, 15, rue Placide-Lefebvre, 59252 Marquette-en-Ostrevant.**

Vds 520 STE + moni. coul. + joys + nbx jx et utl + btes disks : 3 500 F à déb.**Frédéric, 95650 Boissy-L'Aillerie. Tél. : (16-1) 34.42.16.24.**

Vds et éch. nbx jx sur STE, rép. rapide ass. déb. bienv.**Jean-Christophe DUMAS, 4, bd Philippon, 13004 Marseille.**

520 STE + ext.-Mem + souris + log. + joy : 2 500 F.**Julien KOKOCINSKI, 14, av. Stéphane-Mallarmé, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.14.37.**

Vds 520 STF + souris + joy + péri. + env. 110 jx : px : 1 900 F ou éch. ctre Amiga.**Gérald GEOFFROY, 3, chemin du Grand-Champ, Suzannecourt, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.15.83.**

ST : King Quest 4 : 120 F, Space Quest 3 : 120 F, Chaos, Strike : 120 F, Bloodwych : 100 F + Data : 150 F, BSS Seymour : 50.**Tél. : Karim OURTIRANE, 53, rue de Pontoise, 93240 Stains.48.23.45.13.**

Vds 520 STF DF exc. état complet + 70 disks : 2 000 F sur Paris et R.P.**Guillaume. Tél. : (16-1) 46.42.78.62 (ap. 20 h).**

Cds nbx jx. Demos, etc. sur ST/STE. Liste sur dem. sér. et rapide.**Jean-Pierre RAVAZ, 14, rue Louis-Breguet, 37300 Joue-Lès-Tours. Tél. : 47.67.62.60.**

Vds 520 SF, TBE peu servi (88) + mon. coul. : 4 000 F à déb.**Claude SCIARRINO. Tél. : 94.69.70.14.**

Vds 520 STF de TBE + drive ext. DF + nbx jx (le tt ou séparé) px à déb.**Thomas GAUDRE, 25, rue Saint-Brice, 37260 Pont-de-Ruan. Tél. : 47.65.74.69.**

Vds J. org. : Ivanhoé, Fred, Wonderboy 3, Untouchables, Flood, Rickdanger, Skateball, Switchblade :150 F l'un sur ST.**Sébastien DRECQ, 3, impasse Henri, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.85.14.**

Vds 520 STE + mble + nbx jx et revues + joys et souris + mon. coul. + D. vierges : 3 000 F.**Julien ALEXANDRE, 14, rue des Réservoirs, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 43.97.07.32.**

Vds d. Dur Atari Megafile 30. Px inter. TBE.**Olivier DURAN, 13, allée du Muguet, 51450 Betheny. Tél. : 26.07.32.10 (ap. 19 h merci).**

Vds Méga ST 2 + DD 20, Mégas + mon. Mono et coul. + lect. ext. + impri. + jx + utils : 9 000 F.**Jean-Pierre LAVIE, 4, rue des Bains, 64290 GAN. Tél. : 59.21.53.76.**

Vds jx sur Atari ST entre 100 et 150 F (E-Motion, Cadaver, Maupiti, Games Summer Epyx) cher. SFC.**Gwenaël HERY, 135, route de Bellet, 06200 Nice. Tél. : 93.44.37.25.**

Vds jx : Golden Axe, Ghost Busters 2, Indy Jones, Test Drive 1, Shinobi, After Burner etc., à 100 F l'un.**Laurent VAGLIO, 84, av. de la République, 69160 Tassin La Demi-Lune. Tél. : 78.34.14.96.**

Vds ou éch. jx sur ST, Higway patrol : 60 F. Ikari, Warriors : 80 F, Lombard Rally : 100 F les 3 : 200 F.**David PERILLAT, 4, rue des Cygnes, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.23.47.26.**

Vds pour STE captive, Powermonger, Dragons Breath, Battle Master : 150 F chaque (orig. ds bte orig.).**Zrwann LEROUX, La Maison bleue, la Rivière St-Jean de Boiseau, 44640 Le Pellerin. Tél. : 40.65.64.76.**

1040 STF + écran coul. + log. (Sim City, Powerdonger, FS2, Colonial Conquest, Super O.R) :4 500 F.**Pascal HERY, 67, rue Pierre-Brossolette, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.38.11.27.**

Vds 1040 STF + souris + joys + Kit téléchar. + Calcomat + jx. Le tt TBE : 2 300 F.**Olivier ROUSSEL, 10, rue Riquet, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.36.43.**

Vds 1040 STE + moni. coul. SC 1435 ss gar. 12.91 + 2 joys. + nbx jx récents orig. : 5 000 F.**Jacques LEPORC, 12, place de la Gare, 93300 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.25.32.**

Vds pour Atari orig. à 120 F l'un. : Powermonger, Sim City, Captive, Dungeon Master, Chaos Strikes BA.**Régis DREAU, 8, venelle de Kerraloche, 29200 Brest. Tél. : 98.03.26.27.**

Vds pour STF/E nbx jx et util. (PAO, musique). liste sur dem.**Dominique PERNICI, 93, les Platanes, 13320 Bouc-Bel-Air.**

Vds 520 STE, TBE, avec 50 jx, souris : 2 500 F.**Mathieu BENICHOU, 36, av. de Paris, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.52.21.**

Vds jx pour ST pas chers. 1 500 titres, liste sur dem.**Bruno DUGAS, rue du 18-juin, 82350 Albias.**

Vds moni. SM 124, Haute résolution, Mono. pour ST : 700 F et comutateur coul. Mono. : 75 F.**Jean-Michel FIERE, La Rouvière, 83 bd du Redon, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52 (ap. 19 h).**

Vds 520 STF + lect. 3 1/2 DF + lect. ext. 5 1/4 of + Freeboot + souris + tapis + joy + nbx jx + doc. TBE : 3 500 F à débattre.**Cyril PACOT, 6, place des Fauconnières, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.56.88.**

Vds 520 STE + souris + nbx jx + manuels + péri. + 1 joy, ss gar. (ach. juin 91). val. : 3 800 F, vendu : 2 700 F.**Julien MACABET, 2, Square Claude-Debussy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.54.04.19.**

Vds pour ST Maupiti Island : 100 F, Kiloff 2 : 70 F, Mortevielle : 70 F, Barbarian : 70 F, Personalnight Mare : 100 F.**Girald ROSSINI, 42, rue de Faucigny, 73000 Chambéry.**

520 STF + 5 1/4 Cumana + DMP 2000 + logs + divers : 3 600 F.**Alain APERS, 2, rue Pierre-Louys, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.54.72.**

Vds Atari 1040 STE + 2 joys + 8 orgs (Greats.Courts2, Manches Ter + Basic + dessin) (ach. le 1er août) val. : 5 000 F, vds : 3 000 F.**Stéphane COURATIER, 1, allée de la Noue-Brossard, n° 599, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.62.91.**

Vds 520 STF/DF + mon. coul. (SC) + Freeboot + TNB jx px : 3 500 F (Nord si possible).**Mickaël CHATELAIN, 96/4/16, allée Wemmeersch, 59100 Roubaix. Tél. : 20.45.17.24.**

Vds 520 STF et A500 pour pièces 450 et 750 F B.E-.**PAYEN, 34, av. de Lorraine, 87290 Chateauponsac. Tél. : 56.92.98.09.**

Vends 520 ST DF tout neuf + jeux : 2 500 F.**Pascal CATTON, 13 bis, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : 40.36.20.85 (ap. 20 h).**

Stop : vds jx ST : Forgotten, Worlds, Ivanhoé (état neuf) : 100 F chaque, 180 F les 2.**Alexandre LE MER, 27 bis, rue de la Croix Saint-Antoine, 77760 Achères-La-Forêt. Tél. : (16-1) 64.24.45.38.**

Vds jx orig. sur STF/STE : Les Voyageurs ou T et 100 F pce. Vds Game Gear (TBE) + 2 jx : 1 200 F.**Christophe RASPAUD, 5, impasse Feydeau, 66750 Saint-Cyprien-Village. Tél. : 68.21.04.63.**

Vds 520 STE + nbx jx + livres + moni. + joys. souris : 3 000 F.**Jean-Philippe COUEGNAS, 15, rue des Ecossais, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.98.34.**

Vds 520 STE + câbles, 2 man. super souris + 300 jx etc.**Vds Gameboy + 4 jx : 800 F. Tél. : Bruno EYHÉRAMENDY, 151, rue Léon-Maurice-Nordmann, 75013 Paris.(16-1) 43.37.58.48.**

COMMODORE

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + 2 joysticks + 1 souris + nbx jx (Kickoff II, Thunderhawk, Eye of the Beholder). Le tout datant de 6 mois TBE : 4 000 F.**Florent DABADIE, 6, rue de l'Alboni, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.28.50 (entre 16 h et 20 h).**

Vds A500 + ext. Mém. 512 Ko +lect. ext. 3 1/2 + nombreux logiciels toutes sortes, le tout : 3 800 F.**Marc ALLAIN, 92, route de Livry, 77000 Vaux-Le-Penil. Tél. : (16-1) 60.68.07.99.**

Vds C128 + 2 lect. disk + K7 + impr. + moni. coul. + 2 joy + livres + 450 jx + util. : 4 500 F.**Pascal SESOSTRIS, 42, av. du Chater, Bât. B, 69340 Francheville. Tél. : 78.34.42.00.**

Vds A500 en l'état ou pour pces. : 1 700 F.**Patricia ROYER, Cidex 24, bte 7, 21910 Saulon-La-Chapelle. Tél. : 80.39.84.54.**

Vds Amiga 2000 + carte PC + nbx jx Amiga et PC + Demo + D.Dur : 10 000 F (val. + de 15 000 F) à déb.**Stéphane DUMONT, LD « La Patte » 33270 Bouliac. Tél. : 56.20.92.73.**

Vds nbx orig. sur C64 (disc) à bas px (Arcade, Strategie, Wargame).**Joël LAGAUDE, 1, Square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.89.80.**

A500 + ext. 512 Ko : 2 500 F, lec. disk. : 500 F, impr. 120D+ : 1 200 F, Moni. coul. HR. : 1 700 F, Scanner : 800 F. **93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.26.43.**

Vds A500 TBE + nbx orig. + Péri. + super man. + souris, le tt : 3 000 F à déb. (ss. gar.).**Michaël BROD, 4, sq. du Nouveau-Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.93.96.**

Vds jx sur A500. Rép. ass.**David CERSOSIMO, E2, rue Anatole-France, 54190 Villerupt. Tél. : 82.89.12.89.**

Vds A500, TBE + souris + manuel. Px : 2 000 F.**Karl STEPANOVIC, Hameau des Pervenches, 74250 Viuz-en-Sallaz. Tél. : 50.36.96.67.**

Sur Amiga orig. exc. état, Maniac, Mansion, Explora II, Monkey, Island : 120 F chaque. 250 F les 3.**Bruno JOUNIAUX, 5, rue des Renouillères, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.10.39.**

Pour Amiga orig. à partir de 45 F avec Robocop 2, Rainbow, Islands, Dragon's Lair, L'Art de la Guerre.**Edouard BOYER, 12, passage Landrieu, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.01.13.**

Vds nbx jx sur Amiga ts orig. (Mig 29, Kick Off Bio Challenge etc.) : 50 F pce max.**Jean-Pierre MARRER, 27, rue champs-Lagarde, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.83.40.**

Vds A500 + souris + tapis + 2 joys + 3 orig. Text. 512 K ss gar.**Sylvain KHELIF, 24, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.06.96 (ap. 16 h).**

Vds A500 + Ext. Mem. + nbx jx et util. Gar. encore 6 mois. Px : 2 600 F.**Cédric BELIN, 21 bis, Quai du Cdt Réveille, 34300 Agde. Tél. : 67.21.49.19.**

Vds A500 + Ext. 501 + moni. coul. + joy + souris + Digital + 600 disks + docs + Revues + btes ragt, lett TBE.**Yannis TERPREAULT, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.40.12.**

C64 : Vds (Très b. px) ou éch. 396 jx. Liste.**Nicolas WARRET, 29, rue du 8-Mai, 62143 Angres.**

Vds jx orig. A500 : 100 F pce ; Full Metal Planet ; Bloddwych + vds pr C64 : 80 F capitaine Blood.**Régis LETURCQ, 80, rue de Lille, 62220 Carvin. Tél. : 21.74.23.44 (18 h à 20 h).**

Vds A500 + moni. coul. + nbx logs + joys + souris.**Eric CAILLEREZ, 4, impasse des Vergers, 60460 Précy-sur-Oise. Tél. : 44.27.65.42 (ap. 19 h).**

Vds A500 + souris + jx : 2 500 F/+ lect. ext. et ext. 512 Ko : 3 500 F. Poss. vte séparée.**Yvan DUBESSY, 7, Impasse de Ster-Vras, 29920 Névez. Tél. : 98.06.89.61.**

Vds jx sur A500. Rép. ass. Px sympa.**Christian TURLAN, 59, rue de Francefille, 93220 Gagny.**

A500 + 1084S + ext. 512 K + lect. ext. + 2 souris + 2 joys + interface Midi + Track 24 + nbx jx et disks + revues : 6 500 F.**Marco SINI, 56, av. Vaillant-Couturier, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.22.01.77.**

Vds A500 + mon. 1084S ss gar. : 1 an + joy + ext. 512 Ko + bte de rang. : 3 900 F.**Philippe DACOSTA, 29, rue Marx Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.02.90.**

Vds jeu Amiga Railroad, Tycoon :150 F, orig. bte et doc.**Alain POUCHAIN. Tél. : 49.31.87.58.**

Vds jx pour C64 : Flight SIM.2 : 150 F, Last Ninja 2 : 75 F, Test Drive : 75 F, Ghostbusters : 50 F, sur disk.**Pol CREIGNOU, 1, rue de Mostaganem, 29200 Brest. Tél. : 98.44.46.07.**

Vds 2 C64 + 1 mon. + 50 jx disks + 1541 + 2 LK7 + 15 jx K7 + 1 man + 50 bouquinq. : 3 000 F.**Florent LAMETRIE, Latellou-Milizac, 29290 St-Renan. Tél. : 98.47.27.65 (ap. 20 h).**

Vds jx sur C64. Px très inter. Cadeaux 10 premiers. Vite.**Olivier LE GALL, 14, rue S. Signoret, 22950 Tregueux. Tél. : 96.71.04.21.**

Vds nbx jx, Demos, utils sur C64. Px sympas et exp. rapide assurée.**Philippe SOREAU, Vernoux-sur-Boutonne, 79170 Brioux. Tél. : 49.07.54.53.**

Vds C64 + lect. K7 + lect. DK + 400 KD + joys + livres + impr. MPS 801 + Power Cartridge + Synt + câbles.**Arnaud FEBVAY, rue de la Preuille, 17290 Ballon. Tél. : 46.55.32.92 (ap. 20 h).**

Vds C128 + lect. Disk + man. + nbx jx. Urgent cause achat PC le tt : 2 000 F.**Brice HAEFELE, 11, rue de la Fontaine, 68440 Steinbrunn-Le-Bas. Tél. : 89.81.44.96.**

Vds C64 + lect. de disk + 320 jx + joys + lect. de K7 + 20 K7 + Freeze Frame + Music Maker. tt pour 2 870 F.**Stuart ALEXANDER, 27, rue du Puymorens, 31820, Pibrac. Tél. : 61.06.72.81 (ap. 18 h).**

Vds 30 jx orig. pour C64 K7 ; val. : 3 000 F, px : 1 000 F : TBE.**Raphaël UHLRICH, 29, rue de la Canardière, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.33.69 (ap. 18 h).**

Vds jx pour Amiga Falcon + 12 missions Sup. Px : 250 F Etat neuf. Vds moni. coul. 1084S : 2 000 F.**Bruno VAEGUET, 13, rue des Sapins, 39500 Damparis. Tél. : 84.71.42.96.**

Vds ou éch. jx Amiga (col. Bequest, Maupiti, Powermonger, F29) entre 100 et 180 F. Etat neuf.**François YAIGRE, 9, Impasse Dahut, 29100 Douarnenez. Tél. : 98.92.77.52.**

A500 1 Mo lect. Ext. Ecran coul. Digi. Audio 2 joys. Nbx disks btes rang. Revues qqes access. : 6 000 F.**Stéphane PATHIER, 15, allée des Primevères, 91570 Bièvres. Tél. : (16-1) 69.41.07.87.**

Stop ! vds Amiga 2000B (O1/90) + carte AT + 2 lect. + carte VGA + 100 orig. le tt TBE : 13 500 F.**Alexandre SHALIT, 19, rue Gabriel-Seailles, 77630 Barbizon. Tél. : (16-1) 60.66.45.38.**

Vds jx, util. sur Amiga à bas px. Ecrire pour liste.**Guillaume BEAUBIS, Les Pezauds, 24240 Monbazillac.**

Vds A500 + 100 D7 + acc. : 2 500 F. Star LC 24-10 : 1 900 F. Ext. 2 Mo : 1 500 F. Lect 3 1/2 : 300 F. Tél. : Renaud MARY, 28, rue du Village, 78930 Auffreville-Brasseuil. Tél. : (16-1) 34.77.47.12.

Vds V. du Temps, Chess, Simulator, The Secret of Monkey island :100 F (A500).**Wilfrid CAMORINIERE, 20, rue Auguste-Blanqui, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.94.68.70.**

Vds A500 + mon. coul. 1084 + ext. Mem. 512 K + 2e lect. + souris + 2 joys + câble péri + nbx log., jx, util. Le tt : 5 500 F.**Sébastien ou Philippe KUC, 7 bis, rue Arago, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.46.54.**

A 500 + moni. coul. souris Tapis Bte rag. nbx jx et util. : 4 000 F. peu servi.**Anthony TAUGERON, 5, rue de Malville, 44100 Nantes. Tél. : 40.76.19.47.**

Vds A500 + mon. coul. + 2e drive + impri. Citizen 120D + nbx livres + nbx log. + joy Px : 6 500 F à déb.**Daniel REGGANE, 26, rue des Perdrix, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.00.74 ;**

Das Boot-Centurion , Charge of the Light, Brigade : le jeu : 180 F. 3 à 450 F (orig. neufs).**Bernard LEFEBVRE, 19, impasse Philippe-Lebon, 62000 Dainville. Tél. : 21.71.46.91.**

Vds jx sur A500. Demandez liste.**Yann LEROUX, 8, rue Kermenou, 29600, Plourin-Les-Morlaix. Tél. : 98.72.50.34.**

Amiga vds ou éch. gds classiques en ts gernes. env. 1 disk et 1 bre pour liste.**Jérôme BARNECHE, 07, bd Saintenac, 30000 Nimes.**

Vds orig. sur A500 : disc ; Powermonger, Prince of P. ; Speedball II : 100 F, Indy, Aventure, Monkey Island (VF) : 150 F.**David SAGUES, 31, allée de la main ferme, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.49.22.23.**

Vds A500 + mon. coul. + ext. 512K + lect. ext. + logs orig. Px : 4 500 F à déb.**Denis MERAL, 19, rue des Bluets, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.39.41.**

Vds Amiga 2000 (nov. 90) + d. Dur 40 Mo + ext. Mem. 2 Mo + digital MK II le tt : 7 000 F.**Loïc RIBOT, CES de Oissery, 77178 Saint-Pathus. Tél. : (16-1) 60.01.04.36.**

Vds jx Amiga orig. : 80 F F15, 2 M1 Tane, Platoon, Chaos, Strick, Back, Armour, Gedon, Chamion, Raj. Etc.**Claude OLLIVIER, La Grande-Plaine, Bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + ecran coul. + log. + doc. : 4000 F ou 5 000 F avec lect. 5 1/4 + Dompub.**David GRULOIS, 131, rue du Riez, 59242, Genech. Tél. : 20.84.63.57.**

Vds lect. K7 C64 : 100 F avec doc.**Christian BLONDELLE, 26, rue Roger-Martin, 95870 Bezons.**

Vds carte AT pour A2000 + dos 4.01 + Gwbasic + log. Px à déb.**Stéphane DANZO, 12, rue Belle-vue, 54610 Nomeny. Tél. : 83.31.46.01 (ap. 19 h sf WE).**

Vds jx K7 pour commodore 64.**Guy BELVIRE, Bt. A, 93, rue Floralia, 13008 Marseille. Vds MD + 9 jx (Wonderboy3, Moonwalker, Harddrivin', Rambo3 etc.) + Pro2 : 2 800 F (discutable) ou éch. ctre A500 + 1 meg. Tél. : Pierre. Tél. : 48.37.86.22.**

Vds moniteur couleur 1085S + câble AMiga. Px : 1 500 F, vds jx Amiga (Gods, Monkey Islands, etc.).**Carmen OLIVAN, 4, rue des Farigoules, 13118 Entressen. Tél. : 90.50.58.16.**

Vds jx sur A500 à bas px.**Eric JOVENAUX, rue Montaigne, Lycée J.-B.-Delambre, 80080 Amiens. Tél. : 22.44.27.44 (ap. 18 h).**

Vds orig. Amiga : 50 F, V. du Temps, Rocket Ranger, Delux Paint II : 150 F.**Christophe DURAND, 13, rue de Provence, 44230 Saint-Sebastien-sur-Loire. Tél. : 40.33.15.77.**

Tu rêves de posséder et de lancer un service minitel pour : 2 000 F et grâce à ton Amiga écris moi ! **Stéphane MALBEQUI, 10, rue de Barbière, 26130 Saint-Paul-trois-Château.**

A500 + moni. coul. 1084S +A501 + lect. ext. + 2 joys + souris + tapis + 300 disks, jx + 4 orig. : 6 500 F.**Jérôme RATNI, 53, rue du Muguet, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.03.41.48.**

Vds jx sur Amiga à bas px poss. utils Demos. Je suis sér. et rapide, cher. Demos récentes.**Laurent DUREUX, 5, rue Jean-Mermoz, 74100 Annemasse.**

Vds A500 + moni. 1084S + souris + joys + nbx simul. vol. px : 6 000 F ou A500 seul : 5 000 F.**Antoine BECKER, 8A, rue de Forbach, 57350 Spicheren. Tél. : 87.87.93.28.**

Vds pour Amiga jeu : Powermonger + bte + not. : 150 F. Cher. contact ds le 49 pour éch. (jx Demos).**Cyril KOHLER, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél. : 41.44.36.55.**

Vds A500 + A501 + 1084P + Nordic Power + joys + 4 jx (Lemmings) + GFA Basic 3.0 + Amos 1.2 + 150 disk : 7 500 F.**Manuel BACLET, 18, rue de Strasbourg, 62100 Calais. Tél. : 21.97.34.84.**

Vds pour A. DP III : 6OO F exc. 2.0 : 1 100 F Superbase Pro : 900 F. Prowrite Nordic Power Kindwords.**Emmanuel SERRE, 103, rue de la Tour, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 40.72.73.51.**

Amigafans : jx à px modique. Env. D7 pour liste bienv. aux déb.**Jimmy ROBIN, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise.**

Vds ou éch. Softs Amiga px inter. env. liste ou tbre pour rép. Tél. : Marc MALAURIE, « Le Maine », 29130 Saint-Pierre-d'Eyraud. Tél. : 53.23.79.63.

Vds Amiga 1000, 512 Ko + livres + logs et jx orig. : 2 600 F avec moni. coul. 1081 : 4 500 F.**Tam NGUYEN-MINH, 9, rue des Cèdres, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.67.79.**

Vds cart. pour C64 DK4 (action Replay). vds souris 64/128.**Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél. : 83.25.74.56.**

Vds jx orig. Amiga : Eye of Horus : 60 F, Joe Blade : 40 F, Hound of Shadow : 100 F, Les portes du Temps : 150 F + 10 F port.**Patricia CONNAULT, 4, route du Dellec, 29280 Plouzane. Tél. : 98.05.34.22.**

Vds A500 + ext. Mém. 512K + 150 jx + joy + doc. + souris état neuf, le tt : 3900 F.**Christophe LEROY, 73, route de Viviers à Laneuve, Ville en Saulnois, 57590 Delme. Tél. : 87.01.34.58.**

Vds jx orig. pour Amiga (Simul. et autres) liste sur dem-.**Grégory BOYER-BESSEYRE, 2, rue Tronchet, 69006 Lyon. Tél. : 72.44.36.94.**

Vds, éch. jx pour Amiga. Vds jx pour Mégadrive (Forgotten, Worlds, ThunderForce2, Space Harrier2).**Raphaël JALMAIN, 87, av. Pierre-Grenier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.21.29.70.**

Vds A500 + ext. 512K + impri. Epson LX-800 + péri. + jx et utils : 4 000 F.**Antoine CAMERLYNCK, 24, résidence, Jules-Héloir, 59590 Raismes. Tél. : 27.42.10.67.**

Vds A500 + souris + joys. + jx. Px : 2 500 F.**Olivier GEFFROY, 3, square Paul-Blanchet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.74.05 (répondeur).**

Vds jx et util. à bas px sur Amiga. Rép. ass. écrire uniq-.**Fabrice PACCELLIERI, 10, rue des Roses, 68210 Dannemarie.**

Vds Amiga 2000 + mon. coul. 1084S + lect. int. 3 1/2 + imp. coul. Star. LC10 + nbx jx et log. : Px : 7 000 F.**Nicolas-Guillaume GOURAUD, 7, place de l'insurrection, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.84.44.**

Vds A2000B V1.3 1 Mo + péri. + 70 jx + souris + joy. Ach. 07/90. TBE. Px : 7 000 F à déb.**Jean-Michel TRAN, 3 allée des Bleuets, 95400 Villiers-Le-Bel. Tél. : (16-1) 34.19.74.50.**

Vds orig. Amiga : Elvira, Lotus Turbo Beast1 et 2, Obitus, Killing Game, Wrath Demon, Gold Aztecs : 100 F.**Frédéric PIRON, 189, bd de la Petite vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds Demos et utils sur Amiga : 12 F, disks liste ctre env. tbre.**Arnaud SCHLOESSER, 2, rue R.-Wagner, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.22.84.**

Vds A500 + TV coul. Sharp 36 CM + impr. Star Gemini 10X + disks + joys : 4 500 F.**Christophe HUGOT, 98, av. du Général-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.79.31.**

Vds Amiga 2000B + 1084S + Star LC10 coul. + Tuner TV + 2e Drive + Handy Scan 4 + antenne + jx. Px : 10 000 F.**Sébastien BRESSON, 12 bis, bd de la Boissière, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 43.62.80.19 (h.b.).**

Vds carte AT 286 + lect. pour A2000 gar. 04/92, px : 3 500 F.**Pascal JALLET, 88, rue de l'Essonne, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 64.97.13.03.**

Vds jx sur Amiga, px intér.**Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds orig. sur Amiga : Captive, Player, Manager, RBI Base-Bal, Eye of the Beholder. Tél. : Walter DAVID, 8, rue des Mesanges, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.10.11.

petites annonces

Vds Commodore C128D, nbx jx + joys + Brochures : 1 500 F.**Sauveur AMATO, Le Sain Tropez, 38, rue des Luettes, 07300 Tournon. Tél. : 75.08.04.64.**

Vds jx orig. pour A500 de 50 à 200 F.**Erwan KARREN, 6, rue du Parc Le Breuil, 27930 Miserey. Tél. : 32.67.49.92.**

Vds A500 + péri + ext. 512 Ko + souris + 2 joys + bte rang. + nbx jx + 35 revues + 100 disks + DP3 (doc.) le tt BE : 3 500 F.**Alexis MEUNIER, 133, rue des Tennerolles, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.23.43.**

Vds A500 TBE + mon. coul. 1084S + extension 512 K + souris + joys + nbx log. : 4 500 F.**Vincent HENNIQUE, 9, rue Ernest-Renan, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.46.11.81.**

Amiga 2000 + D.Dur 30 Mo + ext. mem. 8 Mo + carte PCXT + moni. coul. + nbx jx ss gar. : 12 000 F.**Francesco D'AMBROSI, 40, allée Paul-Fort, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.27.33.**

Urgent vds A500 + nbx jx + 75 disk + 1 joy + souris + tapis + livres + péri + utils. le tt TBE : 2 600 F.**Frédéric BECARD, Villa aux Adrèchs de Clos, 13126 Vauvenargues. Tél. : 42.66.02.83.**

Vds A500 + 1 meg + driv ext 3 1/2 + mon. coul. Ami + 3 Joys + inter-Midi + cart(Mastersound) + logs + livres. Px : 6 000 F ou vds séparé.**Xavier GIRARD, 11, rue Marx-Dormoy, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.86.79.52 (ap. 18 h).**

Vds 100 disks pour Amiga avec nbx jx (Super cars, Tennis Cup, Kick Boxing) + bte : 600 F.**Arkadius MILEWIC, 60, rue Guy-Moquet, 75017 paris. Tél. : (16-1) 46.27.64.65.**

Vds A500 + mon. coul. + 100 disk + bte rang. + 2 joys + souris + tapis : 3 500 F.**Augustin GIMEL, 4, av. Foch, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.68.70.**

Vds jx sur Amiga.**Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12 (a.m.).**

Vds pour Amiga ext. Mém. 512 Ko ss horloge Ac Interrupteur, TBE : 250 F et Thunderstrike : 120 F.**Pascal WILLANO, 1, rue Saint-Denis, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : 37.52.47.94.**

Vds A500 (1991) + ext. Mém. 1 Mo + 2e Drive + utils + jx. Etat neuf. Px : 3 900 F.**Jérôme DEVAUX, 36, av. du Pré-Fleuri, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.27.49.47 (ap. 18 h).**

Vds A500 + TV coul. + 25 jx orig. + 70 disk + 3 joys, jx : 60 ds, Lemmings, Lotus Powermonger val. : 10 000 F. Px : 6 000 F.**Clément MAZEN, 10 bd, de la République, 63200 Riom.**

Vds pour Amiga : 56 orig. dès 80 F : Bat, Int Soccer, Challenge, Amos : 220 F, Gods : 170 F, Création Disney : 470 F.**David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Amigalist sérieux vds éch. jx et util. Uniq. contacts sér.**Tony DEGRELLE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.32.64 (le soir).**

Vds A500 + ext. 512 K + 400 disks + 12 orig. + moni. TV + chaise + mble Micro + livre + joys : 4 500 F.**Joëlle KROLSKI, 148, rue des Saules, App. 384, 76610 Le Havre.**

Vds A500 + ext. Mém. + monit. coul. s/gar. + disc + livres + joys + Demos le tt dans embal. d'orig. Px : 4 500 F. Tél. : AZZOUG, 4, rue Lionel-Terray, 94000 Créteil.(16-1) 43.77.08.16.

A saisir : A500 + ext. A501 + mon. coul. 1084B, + drive ext. A1010 + d. Dur A590 moni. de 2 mégs + Imp NEC P2200 + Softs neuf : 9 000 F.**Hervé SIGOGNEAU, 86, av. Dieras, 17300 Rochefort. Tél. : 46.56.89.13.**

Urg ! Stop. Aff ! vds Amiga 2000 + ext. + écran Philips + 2 souris opt. + 5 joys + revues + nbx orig. : 5 500 F.**Olivier BENICHOU, 3, rue de Picardie-Beynes, 78650. Tél. : (16-1) 34.89.33.15.**

Vds A2000 + mon. coul. 1084S + lect. int. 3 1/2 ss gar. Px : 6 500 F.**Hubert DUBOIS-DEBORDE, 6, rue Pestalozzi, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.93.26.**

Vds nbx jx et utils pour Amiga à très bas px.**Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds jx A500 : Supewonderboy : 120 F ; Fire Brimstone : 150 F ; Unreal : 160 F.**Julien Wyart, 31, av. Francis Tattegrain, 62600 Berck/Plage. Tél. : 21.09.12.13.**

Vds A500 (1mo) gar. 2 ans + joy + péri. + nbx disks + DGP3 + DLP3 + Desing 3D + Demomaker etc. Ecran ou non-.**Franck RAIJASSE, 16 bis, rue Pottier, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.75.82.**

Vds jx, utils, DP Amiga à px intér.**Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.**

Vds orig. sur Amiga, Amos bte et not. (jamais servi) : 230 F. (Val. 450 F), Crazy Cars : 75 F.**Fabrice METGE, 166, rue du 4 août, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.21.49.**

Vds pour Amiga : Emul. PC AT Once : 1 400 F. Ech. Dom Pub. sur PC AT VGA. Rech. Club PC dans le 77.**I-Long LOU, 27, rue du Général-de-Gaulle, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.16.94.**

Vds A2000 + lect. int. 3 1/2 + 1084 + carte AT + lect. 5 1/4, 1.2 mo, ss gar. Chez vidéo-Shop TBE.**Didier DONNAT, 28, rue de l'Orme au Charron, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.58.61.**

Vds A500 + moni. 1084S + ext. + drive ext. + 300 disks + joy Nintendo. Val. : 11 000 F, cédé : 7 500 F.**Arnaud ABITBOL, 25, rue de Montbrillant, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.53.13.**

Vds orig. pour Amiga : 150 F. Vds btes de rang. 3 1/2 : 50 F. Cher. btes à tiroir.**Cédric DE CROZANT, 47, bd, Garrisson, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.28.81.**

A500 (clavier Qwerty-Dos 1.2 année 88). 1 Mo + D7 ext. + écran coul. 14 » Hantarex : 4 000 F.**Paolo CARBONE, 30, bd des Belges, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.08.78.**

Vds A2000 coul., 3 drives, HD 42 Mo, Ram 3 Mo, Impr., carte MKII, acces. + nbx progs. S/garan. : 11 000 F.**Emmanuel BONCET, 1, rue Thomas-Lainée, Résidence Lopofa, 84000 Avignon. Tél. : 90.82.16.70.**

Vds logs ts genres sur Amiga. Renseig : env. 1 tbre à 2,50 F.**Alexandre B., 3, rue Anatole-France, 25300 Pontarlier.**

Vds 21 jx orig. (TBE, doc) C64 disk pour 800 F : Mandragore, Gunship. Vds 30 Tilt à - 50 %. Poss. sép. dem. listes. Tél. : Laurent BUTTI, 5, rue Arrachart, 66000 Perpignan. Tél. : 68.54.61.74.

Amiga, vds (Battle of Britain : orig. exc. état avec doc : 180 F ; Crime Wave : 150 F ; Powermonger : 100 F, tt en TBE.**Laurent CANTONI, 3, rue du Luxembourg, 44000 Nantes. Tél. : 40.47.81.81.**

Vds jx orig. Amiga Betrayal, RailRoad, Tycoon Centurion, Genghis, Khan etc. : 100 à 150 F.**Richard GORA, 6, allée de la Petite Carrière, 78210 Saint-Cyr-L'Ecole. Tél. : (16-1) 34.60.42.01.**

Vds pour Amiga : Muder in space, Powermonger : 150 F et Narcopolice et The Curse of Ra : 100 F.**Jean RIONDET, 1, rue des Brosses, 69360 Communay. Tél. : 72.24.62.11.**

Vds ou éch. logs sur A500 : Lemmings, ST Dragon, Courts 2, etc. Demo : Irak Demos, Mega Demos, etc.**José LAVEZZI, 4, villa Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.93.31.**

Vds A500 + mon. coul. 1084 + souris + joy + 70 jx + bte rang. le tt : 3 800 F + 20 jx Atari ST : 600 F.**Stéphane LUTIER, 17, rue du Château-d'Eau, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.43.25.**

A500 + ext. 512 K + lect. ext. + péri. + souris + 2 joys + 50 disk + orig. : Cadaver, Lemmings, Captive, Loom Maupiti etc.**Jean-Paul RETRU, 187, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.03.67.**

Vds jx pour A500. Vds cart. MK 4 et souris pour C64. Vds man. type Atari, Amiga.**Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél. : 83.25.74.56.**

A500 vds nbx jx à t. b. px. contact sér. et rapide. liste ctre 1 tbre.**Gildas LE COURIC, 26, rue des Etangs, 56680 Plouhinec.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + 150 jx + livres + joy + bte. Cédé cause PC : 3 000 F sur PC. Vds Andretti en 5 1/4 : 180 F.**Abbes LAGHOUATI, 43, rue de l'Etang, 57444 Reding. Tél. : 87.03.45.51.**

C64 jamais servi + souris 1541. Px : 1 500 F à déb.**Jacky VILTART, 116, rue de Saint-Cloud, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 40.87.54.52 (Bur. 9 h à 16 h 30).**

Vds A500 + A501 + 1084 + lect. 3 1/2 + souris + joy + 100 disks et bte rang. + Perfect 50. TBE px : 6 300 F.**Eric DUGUE. Tél. : (16-1) 45.67.19.86 (ap. 20 h).**

Vds pour A500 : orig. music Master : 300 F, Ninja Remis : 100 F, Synthé Casio Rapman : 700 F, musicx ! , V1.1 : 1 000 F ! **Christophe CARVAJAL, 3, rue du Gat., 31820 Pibrac. Tél. : 61.86.03.09.**

Vds pour Amiga Maupiti Island : 140 F et Powermonger (not. anglaise : 140 F. Les 2 : 250 F.**Christian LE BARS, IUT, rue La Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.93.**

Amiga vds orig. TBE : Powermonger : 150 F, Cadaver : 100 F, Cadaver The Pay Off : 100 F ou 300 le tt.**Jean-Marc TAILLANT, 121, rue Pierre-Semard, 29200 Brest. Tél. : 98.80.61.63.**

Vds A500 1 Mo gar. + 1 an + joy + 50 disk (jx, utils. Cause ach. A2000. Px : 2 300 F.**Alain GAUTIER, 7, rue du Mont-Aigoual, 75015 Paris. F(16-1) 45.58.68.75.**

A500 + ext. mém. + Imp. l et d'encre + Télé coul. + jx + utils + 2 joys + livres, le tt ss gar. Px : 10 000 F, val. : 17 000 F. Tél. : Olivier LANRIVAIN, 27 bd, G.-Guist'Hau, 44000 Nantes. Tél. : 40.12.13.56.

Vds divers jx Amiga à très bas px. Liste ctre env. tbrée + 4 tbres pour frais.**Denis BERTRAND, 28, bd Dostoievsky, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.52.78.**

Vds nbx jx et utils pour Amiga à t. b. px. Liste sur D7.**Michel MOLLE, 10, rue des rosiers, 55700 Stenay. Tél. : 29.80.47.09.**

Vds orig. C64 Dragon Ninja (disk) et K7 : Robocop, Rambo II, Who D. Wins2, Roland's R.Race : 300 F (ach. : 600) .**Frédéric MARTIN, 3, allée Gaston-Ghérau, 79270 Frontenay-Rohan. Tél. : 49.04.57.70.**

A500 + extension + TV 33 cm ss gar. + 200 jx + 50 disks vierge + souris + tapis : TBE. Le tt : 4 000 F.**Cyrille VIEUBLÉ, 69, av. Louis-Aragon, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.28.77.**

Stop ! Cause études. Vds A500 + Ext. mém. + orig. + joys + nbx DK. Px à déb.**Stéphane RUSPINI, 5, rue Jean-Baptiste-Lully, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 34.62.10.98.**

Vds A500 + ext. + 50 log. + nbx acces. : 3 000 F Drive ext. Atari : 500 F à déb.**Benjamin ALLARY, av. du Puy, 33420 Pradelles. Tél. : 71.00.82.52.**

Vds pour C64 : 1541 : 450 F ; 300 D7 : 350 F ; MPS 803 : 550 F ; Expert Cartridge : 200 F ; Robcom : 150 F + jx orig. K7 et D7.**Mathieu POBEDA, 8, rue Charles-Guiraud, 81240 Saint-Amans-Soult.**

Amiga vds Music Master orig. cause dble emploi neuf O8/91 : 230 F, port compris (Docs inclus).**Alain ATLAN, 78 bd, Saint-Ruf, 84000 Avignon.**

Vds A500 + 512 K + Drive ext. + Mon. 1084S + 2 joy + nbx jx. le tt : 3 990 F.**Laurent VERNIER, 24, chemin de Crecy, 69370 Saint-Didier-au-Mont-D'Or. Tél. : 72.17.05.21.**

A500 (1990, TBE) 1 Mega + 1084 Stéréo + 2 joys + Super jx + Phaser + nbx Tilts + nbx contacts : 5 200 F.**Jean-René HUYNH, 60, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.59.11.72 (laisser message).**

C64 + LK7 + 1541 + nbx jx + manuels + man. + vieux Micro Yeno SC-3000 + manuel : 1 800 F.**Huot CHIRK, 13, rue de la Noue, bât. 4, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.57,66.07 (ap. 20 h).**

Vds prg C64 orig. sur K7 + 60. Px : 20 F pce.**Gaston VAN VETTEREN, 34, rue de la Pêcherie, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.05.73.**

Die de Dom Pub en 5 1/4 maintenant pour C64/128 Info + liste d'util., jeux, Demos, ctre envel. tbrée.**Mireille PIROTH, 6, av. de l'Aigle, 93310 Pré-Saint-Gervais.**

PC

Vds jx PC F19 : 150 F, LHX : 200 F, Wing Commandeur : 200 F état neuf peu servi.**Jean-Pascal PERRIER, 88, rue Saint-Réal, 73000 Chambéry. Tél. : 79.85.94.14.**

Vds PC 1512 coul. 2 drives + joy 4000 FS – CPC 464 + 20 K7 : 800 F. souris CPC + DK + log. : 500 F.**Hindryckx FRANCIS, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.35.07.**

Vds PC 16 coul. + D.Dur + 3 1/2 + 5 1/4 + souris + TBE. Px : 6 000 F, cause dble emploi.**Laurent BOUTEILLE, Impasse de la Nivolière, 01150 Leyment. Tél. : 74.34.93.32.**

Vds jx orig. pour PC (de 50 à 150 F). Ch. contact dans l'Aude pour PC (AT de préf.).**Corinne VIGEAN, PTT, 11380 Mas Cabardès. Tél. : 68.26.33.26.**

Exceptionnel ! Vds RailRoad, Tycoon, PC 3 1/2 (jamais servi) cédé à 250 F.**Pascal EGGIMANN, 255 A, rte des Fayards, ch-1290 Versoix. Tél. : 22.755.38.09.**

Stop ! vds carte sonore PC Adlib en TBE Px à déb.**Olivier CATOIR, 25, rue Sambre et Meuse, 64000 Pau. Tél. : 59.30.17.01.**

Vds Roland MT 32 + Interface Midi MPU 401 pour PC : le tt : 3 100 F. Px à déb.**Damien LAURENCEAU, 56, chemin de Triquoise, 34980 Montferrier-sur-Lez. Tél. : 67.59.88.43.**

Vds jx orig. PC 3 1/2. Simcity et Populous : 200 F les 2.**Bertrand SEVELLEC. Tél. : (16-1) 46.96.87.12 (journée).**

PC 1512 DD mono. avec docs + souris + nbx logs orig. : 3 000 F. TBE.**Franck LEGER, 5, rue Edmond-Rostand, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 42.53.16.48.**

Gratuit ! oui, l'Infodisk pour PC ou Amiga est gratuit chez nous ! N'hésitez pas ! Storm.**N. LELINK, BP. 27, L-3801 Schifflange (Luxembourg).**

Vds PC 2086, 640K + DD 32 Mega + Drive 3 1/2 + écran VGA MD + man. + logs orig. au px de 7 000 F.**Joannic VAYSSE, Cours Saint-Geoirs, 38590 Saint-Etienne de Saint-Geoirs. Tél. : 76.93.54.49.**

Stop Affaire ! vds PC 1512, SD coul. + intégral PC + souris + manuel + nbx log. TBE (ach. 9/89). Px : 3 800 F.**Stéphane MOULIN, 5, rue Charles-de-Gaulle, Marlanval, 77760 La Chapelle-La-Reine. Tél. : (16-1) 64.24.59.19.**

PC 1512 DD coul. intégrale PC + Gem + GWBasic souris joys + carte : 3 800 F + logi Lotus 123 à déb.**Gilles FROISSART, 4, allée Louis-Daubenton, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : (16-1) 45.94.50.58.**

Vds PC 1512 SD + DD 20 Mo (Filecard) + souris + nbx logs + livres. Px : 4 500 F.**Fabien BREHE, 1, Sq. Denis-Papin, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.02.43.**

Vds au plus offrant pour PC Bomber + Hurlements + Enforcer + Zombi + Maître des Anes (5 1/4).**Laurent BALAT, 27, rue de la Giraudière, 85330 Noirmoutier.**

Cse dble emploi, vds PC 1640 coul. + DD 20 Mo + Ram 640 K + carte joy. Px : 7 000 F + vds TO7 + jx + Lep : 1 500 F.**Pascal BRIMONT, 1, rue du Panorama, 72700 Saint-Georges-du-Bois. Tél. : 43.47.13.11.**

Vds PCXT Amstrad 1640 5 1/4 DD 20 Mo, écran EGA + impri. DMP 4000 9 aiguilles, 200 CPS/50CPS TBE : 5 990 F.**Jean-Marie DORBON, 6, av. Gabriel, 77500 CHELLES. Tél. : 60.08.00.64.**

Vds orig. IBM-PC 3 » et 5 », King Quest 5 : 100 F, Space Quest 4 : 200 F, Colonel Bequest : 150 F.**Eric ROLLOT, 49, rue de la Gare, 78370 Plaisir.**

Vds PC 1512 dble Drive coul., gar. 2 ans + D7 + util. + sour. + bte orig. val. : 7 990 F, cédé : 6 500 F. Vds PPC : 512.**Laurent JEANMART, 788, bd des Mimosas, 06550 La Roquette. Tél. : 93.47.19.97.**

Vds PC 10 Mhz 640K. Herc/CGA 14 ». Lect 5 1/4 1 3 1/2 HD 40 M. 28ms + souris + jx + util, val. : 9 000 F, vendu : 6 000 F fixe.**Christophe LOREK, 1, rue Auguste-Renoir, 78860 St-Nom-La-Bretèche. Tél. : (16-1) 34.62.61.77.**

Vds DD PC AT 20 Mo avec carte control. Px : 1 500 F.**Bernard GROUSSET, 22, rue du Pont-Blanc, 69360 Saint-Symphorien-d'Ozon. Tél. : 78.02.13.45.**

Vds pour PC : Word V5.5 : 1 000 F à déb. et Wing Commander : 125 F.**Jérôme GONNET, 11, rue du Parc aux lièvres, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.42.06.**

Vds comp. PC Thompson XPDD DD 5 1/4 + moni. coul. + 60 K7 : 2 000 F. Visible à Paris.**Boris GARBE, rue de Verchin, 62310 Caniers. Tél. : 21.04.44.46.**

Vds joys Quick Shot PC, Noma options : 150 F.**Alexandre ENGERBEAU, 39, rue Foch, 85000 La roche-S/Yon. Tél. : 51.05.23.34.**

Vds orig. PC : Castle, Jetfighter 2, Megatraveller 1, Spirit of excal. : 180 F chq.**Laurent ASSALI, 12, rue de la Botte, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.34.37.**

Vds PC 1512 DD 20 Mo, 2 lect. 5 1/4 + moni. CGA + nbx logs. Port gratuit : 4 000 F.**Franck BOUCHER, 9, rue de l'Aiglon, 77148 Laval-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.96.76.33 (ap. 18 h).**

IBM PS/2, 286, Bus AT, VGA, coul. 1 Mo, D 3 1/2, DD 30 Mo, souris, px : 9 000 F et impri. IBM : 1 800 F.**Nicolas VEKEMANS, 36, av. de la Rostagne, 06600 Antibes. Tél. : 93.61.60.21.**

Vds PC Sinclair 512K, lect. 3 1/2 + moni. mono. Samsung. TBE, peu servi : 2 000 F.**Emmanuel KELLER, Impasse du Grossgarten, 68740 Balgau. Tél. : 89.48.63.15 (ap. 19 h).**

Vds ord. 386 8 Mo de mémo. D. Dur 40 Mo, Lect. 5 1/4, Streamer, 60 Mo, souris log. Dos et Unix.**Pierre RIVIERE, 43, résidence Desaix, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.60.41.**

Vds AT 1 Mo + paradise VGA + DD 20 + 5 1/4 + Ecran NEC + nbx jx : 10 000 F + impri. 24 aig. Citiz : 2 500 F.**Jean-Pierre TRIGALOUX, 32 bis, bd Maxime Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.55.75.**

Vds Bull Micral 15 (comp. PC port.) 9,54 Mhz, 2 lect. 720 Ko, Ram 640 Ko, écran CGA, rétroécl. : 4 500 F à déb.**Stéphane BONNOT, Les églantines, 71600 Volesures. Tél. : 85.81.06.77.**

Vds moni. coul. philips CM 8521, révisé : 1 200 F.**Laurent LEFRANCOIS, 13, rue Pierre-Jean de Beranger, 76190 Yvetot. Tél. : 35.95.60.06.**

Vds carte AD-Cib + enceintes + logic. de music : 900 F + port. Vds Works orig. pour PC : 950 F.**Jérôme GUERIN, rue du docteur-Rousseau, 24410 Saint-Aulaye. Tél. : 53.90.61.36.**

Vds PC portable alt. 386 SX Amstrad DD 40 Mo écran VGA/LCD + souris + Sac de transport : 16 000 F.**Dominique CARRE, 4 bis, rue Edison, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.57.68.94.**

Vds PC XT, 640 Ko + 2X5 1/4 + Carte VGA Paradise + écran + logs + mags (Tilt, Gem 4), Px : 4 000 F. Cr. Comt. sur PC.**Christophe MAES, 19, rue des Perdrix, 67110 Gundershoffen. Tél. : 88.72.97.32.**

Urgent vds IBM PS2 + écran VGA coul. + lect. 3 1/2 + DD 20 Mo + MS DDS 3.30 + nbx jx + carte joy. : 9 500 F.**Stéphane HUANG, 41, rue Lemercier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.95.79 (soir).**

Vds PC 1512 DD 5 1/4 640 Ko + util + jx + filtre + MS DOS + D.Dur 20 Mo + nbx logs + souris + CGA coul. + House.**Axel FERRAZZINI, 17, av. Auguste-Plat, 91130 Ris-Orangis. F(16-1) 69.06.83.78.**

THOMSON

Vds TO8D : Clavier + nbx jx + prise péri., le tt : 1 500 F (sans moni.).**Cédric BOURDONCLE, 82210 Saint-Nicolas de la Grave. Tél. : 63.95.90.79.**

Vds TO8D TBE + 25 jx (Arkanoid, Renegade, Mission en Raf, etc.) + éduc. et util. + joyst. Px : 2 500 F + prt.**Guillaume GIACOBI, 1, Tossen-Ruguel, 22220 Minihy-Treguier. Tél. : 96.92.41.55.**

Vds TO7/70 + mon. mono. + lect. D7 et K7 + logs + impr. : 1 000 F à déb.**Laurent BRECQ, Port Charbonnier, 37130 Saint-Patrice. Tél. : 47.96.97.24.**

Urgent ! vds orig. pour MO5 et TO7/70. Pas cher du tout.**Antonio LAGAL, 20, rue de Bourgogne, 67540 Ostwald. Tél. : 88.66.59.20.**

Vds TO8D + moni. coul. + impr. + C. opt. + 1 joys + T. de Texte + 12 jx orig. + 1 car. : 3 000 F.**Laurent EMERAND, 3, rue Jean-Mermoz, 94430 Chennevières/Marne. Tél. : (16-1) 45.76.89.02.**

Vds TO7-70 + lep + « à jx + cart. Basic + cart. Studio + joy + docs : 2 000 F. Mon. coul. : 1 000 F, pos. vd sép.**Pierre PETITPAS, 5, rue de Metz, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 64.02.00.92.**

Vds TO8D + Enu 50 jx + cart. (Colorpaint) + crayon opt. + man. poss. vte sép. Px : 2 000 F à déb.**Kosior LUDOVIC, 69, rue des Jardins, 59180 Cappelle-La-Grande.**

Vds nbx jx orig. sur TO8, TO9 : 1789, Game Ouer, Ok Cowboy. 1 jeu : 30 F ou 5 jx : 100 F.**Hervé BARAN, 94, rue des Coquelicots, 62161 Maroeuil. Tél. : 21.24.26.74.**

Vds TO8D + prise péri + 23 jx orig. : Sorcery, Blitz, BOB Morane, Vampire, Marque Jaune etc. + util. Multiplan : 1 500 F.**Rodolphe LELEU, 25, av. Georges-Clémenceau, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.24.09.44.**

Vds jx pour TO8D de 50 à 170 F (Las Vegas, Aigle d'Or, MGT, Mission, 500cc, Maxi Bourse, Superski).**Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain-sur-L'Authion. Tél. : 41.80.4O.55 (ap. 18 h 30).**

Vds TO7 en état de marche : 200 F ch. liv. Forth manuel de référence : 50 F max + log. gestion privée avec doc.**Pierre. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.**

Vds nbx orig. Spectrum, TO7, + jx + joys, Videopac + 17 SX (Nintendo + 15 jx : 1 800 F).**Frédéric. Tél. : (16-1) 39.74.11.87.**

Vds TO7 70 + lect. K7 + lect. disk + jx, util. orig. + impr. + 2 joys + nbx manuels : px : 4 000 F à déb.**Bertrand MANTEL, 17, rue Marat, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.71.39.46.**

Vds TO9 + mon. coul. + impr. + souris + crayon + joy. +log. jx éduc. util. manuels Fact. : 5 000 F.**Mario VOLPE, 13, rue Saint-Denis, 91290 La Norville. Tél. : (16-1) 60.83.81.22.**

Vends jeux orig. K7. pour MO5 à bas prix. Liste sur demande.**Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

CONSOLES

Vds Mégadrive Fr. (12/90) + 6 jx (Thunderforce 3, Sonic) + 1 joypad. Px : 2 400 F (val. : 3 500 F).**François POULAIN, 81, rue Pasteur, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.38.61.98.**

Cds jx sur NEC : Alice in Wonderland, Paranoïa, Wonderboy 2 : 225 F chacun ou éch. ctre PC Kid, Dondokodon-.**Davy CLOUET, Beaucourt, 44470 Mauves-sur-Loire. Tél. : 40.25.55.40.**

Vds Sega MS + 9 jx (Mickey, G 8, G, R-Type, Ys, Ultima 4) : 1 200 F v. : 2 800 F. Console : 250 F (2 jx) ou éch. Vs Core.**David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.66.92.**

Vds Mégadrive + 3 jx + 2 man. : 1 500 F. Vds Game Boy + 3 jx + G. Light : 700 F ou éch. le tt ctre un A500 + souris-.**Benjamin GONZALEZ, Les Epingliers, 71670 Saint-Firmin. Tél. : 85.56.10.76.**

Vds Mégadrive Fr. + 2 jx (Strider, Sword Of Sodan) + an. TBE px : 1 300 F à déb. (8 mois).**Franck BRESCIA, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.24.52.**

Vds SMS + Mickey, Gouls'N Gost, Italia 90, Wonderboy, F16, Fighter, val. : 2 220 F, px : 1 400 F.**Philippe GUENEAU, 16, rue du Parc, La Maxe, 57140 Woippy. Tél. : 87.30.06.50.**

Super affaire ! et Super urgent ! une Game Boy + 5 jx (Megaman, M. Mussion, Mario Land.). : 1 200 F.**Renaud COURSIN, 162, rue du Temple, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 40.27.81.03.**

Vds pour Mégadrive Aleste, Curse, Fire Shark. : 200 F - 250 F l'un.**Serge LAURENT, 01440 Lingeat-Viriat. Tél. : 74.25.33.46 (ap. 19 h).**

Vds Sega 8 bits + 8 jx (Rastan, Alien Syndrom, World Soccer, Dut Run). TBE, peu servi : 1 000 F à déb.**Michel TANGUY, 118, av. Jean-Jaurès, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.66.85.**

Vends Sega 8 bits + câble + 2 man. + 8 jx (Out-Run, Shinobi). Le tt TBE, avec emballage d'origine + not. Px : 650 F.**Ludovic MEURET, La Biltière, 35640 Chelun. Tél. : 99.47.91.97.**

Vds Mégadrive jap. fonctionne sur tte les télé avec 2 man. et Valis. 3 : 1 200 F et Atari STE : 1 500 F.**Chérif KHEMMAR, Lot. les Ceps nº 3, 69480 ANSE. Tél. : 74.60.22.36.**

Urgent ! vds Sega Mégadrive (achetée le 04.91) + 9 jx + Arcade Power Stick : 3 700 F.**Pédro LACERDA, 28, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.30.76.**

Attention ! vds Sega 8 bits + pist. + lunettes 3D + 20 jx (Alex Kidd, Shinobi, Out Run). Le tt : 2 200 F.**Stéphane MARGIOCCHI, 115, rue Jean-Jaurès, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 42.35.14.90.**

Vds Gamegear + 3 jx (Mickey, Shinobi, Wonderboy) + adapt. secteur : 1 400 F (Quasi-neuf).**Fabien DESFORGES, 59, rue Paul-Pavot, 59730 Vertain. Tél. : 27.37.41.54.**

Vds CD rom NEC + 6 jx (Rayxamber 2, Down Coad 2, Vallis3 etc.) : 4 000 F ou éch. ctre Néo-Géo + 1 jeu + 2 man-.**Christophe ARTAUX, 7, rue des Ecoles. Tél. : 48.66.42.70.**

Vds jx Game Boy GOlf : 150 F et Chesmaster : 200 F ou 300 F les dx.**Cédric CLEMENTE, Impasse Pierre, La Chefmalière, 17310 Saint-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.32.40.**

Vds jx Mégadrive (Monaco Valis3, Moonwalker GhostB. Budokan) le tt à : 1 500 F au lieu de 2 200 F poss. disc.**Rodolphe LANGLOIS, Impasse A.-Sannier, 60126 Rivecourt. Tél. : 44.41.67.85.**

Vds jx Gameboy ntés, Punisher-Dragons Lair à déb.**Stéphane SESQUIN, 35, av. du Gal.-de-Gaulle, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.65.06.92.**

Vds ach. éch. jx Mégadrive : John Madde, Amer. Foot. + Tatsujin (Truxton) (Thund. D3 éch. seul.).**François POITOU, 20, rue de la Reynie, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.30.31.**

Vds Wintendo + 2 man. : 450 F. Vds jx Zelda II ou DD II : 285 F, Westelmania, Spyuspy ou Xevious : 250 F. A déb.**Alexis RIONDET, 76, rue du 8 mai 1945, 69360 Solaize. Tél. : 78.02.81.49.**

Vds Game Boy + 7 jx. Vds Amiga 3000/25 et portable Tandon 286.**Frédéric AMIE, 38, rue des Caves, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.69.97.**

A saisir Sega MS + 17 jx TBE + joys, Mickey, Rocky, Soccer et autres cédé à : 1 500 F.**Nicolas GHERIEB, 139, rue Roger-Salengro, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.16.74.**

Vds Mégadrive fr. Arcade, Power, Stick, Shinobi, Rambo, Golf, Ghost and Gost : 1 900 F l'ensemble.**Jean-François DOARE, 15, av. du Gelvepère, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.97.22.71.**

Vds Rock-on : 200 F ; Shangaï : 150 F sur Core-Grafx ou 300 F les 2 + sur MSX Knightmare. Vds Kign of Zoo, Gameboy.**Henri FONTAINE, 4, rue Michelet, Saint-Quentin, 02100 Aisne. Tél. : 23.62.61.80.**

Vds Lynx Jamais servi car gagnée concours cédé : 500 F. Ech. sur Mégadrive Battle Squ., Ring Side.**Jérôme CLERET, 30, rue des Fauvettes, 46300 Gourdon. Tél. : 65.41.18.50.**

Stop-Affaire ! vds 2 jx Super Famicom (F-Zero + Y-53) exc. état : 420 F pce. F. de P. inclus.**Marc SCHERRER, 42, rue de la Chapelle, 68920 Wintzenheim Alsace. Tél. : 89.27.19.50.**

Vds Sega M. S. + 2 jx (Hang-On, Shinobi) + 2 man. : 550 F (val. : 1 100 F) éch. jx sur ST. Env. list.**Sébastien GENOVESE, 6, rue des Romarins, 13220 Chateauneuf-Les-Martigues. Tél. : 42.79.87.35.**

Vds Gameboy : 350 F + jx (100 F l'un) : Marioland + Batman + Buraï Fighter + Dragontail.**Sébastien BARDOU, 66 ter, av. Jean-Moulin. Tél. : 45.39.33.71.**

Vds Sega MS + 3 jx : 600 F, ach. Noël 90 : 1 300 F.**Christophe LE ROUX, 210 bis, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.14.94.**

Vds Mégadrive Jap. + joy + 3 jx (Mickey, Ghostbusters, Shinobi). Le tt en TBE ss gar. 03/92 : 1 200 F.**Stéphane BRUNET, 7, allée Debussy, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.03.86.90.**

Vds sur Nintendo NES Advantage : 250 F. Vds K7 Nintendo de 180 à 250 F (9) dble Dribble, Trackandfields2 ; etc.) **Hervé JEROME, 8, rue Jules-Verne, 11130 Sigeau. Tél. : 68.48.81.01.**

Stop ! Superaffaire : vds NES TBE + Zapper + 6 jx (Zelda, Castle V). Cédé : 1 500 F (val. : 3 060 F) Urgent ! **Christophe MAHE, 4, rue des Chataigniers, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.41.87.19.**

Vds Game-Boy + Light-Boy + adapt. 4 joueurs + 14 jx (TMNT, F1 Race, Bat Man). Px : 3 000 F à déb.**Fabrice BIDAUD, 1, Square Cathuis, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.01.15 (le soir).**

Vends jeux Nintendo Mario Bross 1 et 2 Silent Service, Batman, Px : 150 à 280 F pièce avec nt. et bte.**Alain PERRAULT, 7, avenue Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds Nes + pist. + Nes Advantage, + livre solution + 1 jx + 2 man. année 90, val. : 4 600 F. Px : 2 000 F.**André CAZAUX, 67, route de Neuilly, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.53.65.**

Vds Famicom + jx neuf, px rais. Vds Lynx + 5 jx neuf bas px. Vds Gameboy + 4 jx neuf.**Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

INTERNATIONAL
CASH &CARRY MICRO

C.C.M.

CASH &CARRY MICRO
37,Rue des Mathurins
75008 PARIS

☎ 40.16.04.02

Vente par correspondance uniquement

LES PROMOS DU MOIS

SYQUEST 44 MO (interne)
4290 Frs
SYQUEST 88 MO (interne)
5690 Frs
Syquest externes nous consulter)
LES SYQUEST SONT FOURNIS BIEN SUR AVEC LE DISQUE CORRESPONDANT

DISQUE DUR QUANTUM (AVEC CARTE SCSI)
52 MO 3290Frs105 MO 4990 Frs
(livrés formatés et installés)

SPECIAL A500+

(A500+ = KIKSTART 2.0 ET 1 MO CHIP MEMORY)
PROMO CCM
A500Plus, Deluxe paint IV, Joystik
3790 Frs
MEME CONFIGAvec Télé Couleur 36m
5790 Frs

DELUXE PAINT IV

695 FRS

NOS "CLASSICS"

LECTEUR 3.5 EXTRA PLAT	640 Frs
EXTENSION MEMOIRE 512K + Horloge (A500)	345 Frs
EXTENSION MEMOIRE 1MO.5 (A500)	990 Frs
EXTENSION 2MO POUR 2000	1690 Frs
RAM POUR A590, A2058, DIP2 ETC 2MO	990 Frs
RAM POUR GVP HCD+ (ZIP) 2MO	990 Frs

LA MUSIQUE

BARS & PIPES PRO 2490 Frs
EXPANDEUR (multitimbral et 99 instruments)
2190 FRS

POURQUOI ETRE CLIENT CCM

Aprés votre 1ere commande CCM vous offre la possibilité d'obtenir des prix a vous couper le souffle et cela toujours sur les dernieres versions.
VOUS DEVENEZ VRAIMENT DES CLIENTS PRIVILEGIES.
MAIS ATTENTION NOUS NE FERONS JAMAIS DE PUBLICITE SUR CES TARIFS
DONC RENTREZ DES CE JOUR DANS LE CLUB DES INITIES

DES NOUVEAUTES JOURNALIERES

N'HESITEZ PAS A NOUS CONSULTER POUR NOS TARIFS
NOTRE BUT EST VOTRE SATISFACTION, LES MEILLEURS PRIX DANS DES PRODUITS DE MARQUE ET DE QUALITE. PAS DE FIN DE STOCK NI DE PRODUITS EN FIN DE VIE OU PERIMES

LE CREDIT CCM

Vos achats à partir de 250 Frs et à votre rythme
Nous consulter pour acceptation du dossier et conditions

CONDITIONS DE VENTE

Réglement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 40 FRS de participation aux frais d'expédition. Les Ordinateurs sont expédiés en Port du. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de CCM. Remboursement sans échange soumis a 30% du prix HT pour frais de restokage.

petites annonces

Vends Gameboy complète + 5 jeux (Mario, Castlevania) + boîte rangement. Px : 950 F. Val. : 1 500 F.**Boris NEANG, 1, rue Marc-Sangnier, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.30.19.48.**

Vds Sega MS + phaser + 7 jx (D.Dragon, R-Type, Out-Run, Golvellius etc.) Port C. : 1 099 F ou vds jx sép. : 149 F.**Laurent LEPAGE, 53, chemin des Tuileries, 69570 Dardilly (Lyon). Tél. : 78.43.82.91.**

Vds Mégadrive jap. + 5 jx + 2 man. : 1 600 F + vds jx pr Meg. : 200 à 250 F. Vds Game-Boy + 5 jx : 800 F.**Frédéric BARENGHIEN, 89, rue J.-B. Lebas, 59133 Phalempin. Tél. : 20.90.27.28.**

Vds Game Boy (août 91) + Nemesis + Gargoyle's Quest + light Boy. Px d'achat : 1 400 F. Vendu : 1 000 F.**Fabrice OPERTO, 413, Cours du Centenaire, 06500 Menton. Tél. : 93.57.73.80.**

Vds Nintendo : 440 F, Sega Master : 420 F (2 jx inclus), Pist. Sega : 180 F, Black Belt, Alien Syndrome : 180 F l'un.**Fabrice LAMATA, 7, bd d'Arcole, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.62.70.**

Vds Mégadrive Fr. + 6 jx (Ghouls & Ghost ; Revenge of Shinobi ; etc.) Px : 2 650 F (de préf. rég. Nord).**Bertrand HELLE, 16, rue du Fourneau, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.98.46.**

Vds sur Mégadrive : Eswat-Monaco GP Dick Tracy-Shinobi, Phantasy, Star 3, Moonwalker : 200 F l'un. Vds jx NEC.**Louis FLAMAND, Chément, 16410 Garat. Tél. : 45.25.02.00.**

Vds Sega 8 bits + 3 man. dont 1 auto + Alex Kidd + Thunder Blade + 1 au choix : 600 F + 1 jeu à premier. Olivier.**62.34.69.52.**

Vds Sega 8 bits + pist. + 6 jx : 1 100 F TBE. Out Run, Rambo 3, World, Soccer.**Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.**

Vds Sega 8 bits + 12 super jx + lunettes 3D + pist. Phaser le tt : 1 000 F seul.**Daniel RAMOS, 167, rue Musselburg, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.82.42.79.**

Vends Gameboy + 5 jeux (Mario, Tetris, Gremlins2, Batman, TMNT) + lightBoy le tout : 900. **Tél. : Rodolphe PREYS, 27, rue du Général-Chanzy, 59100 Roubaix.20.73.41.20.**

Vds SNK Néo-Géo + 1 man. + 1 jeu + transfo + adapt. + mémory Card. TBE. Px à déb. Vds cons. Vectrex + 6 jx. TBE, à déb.**Dominique CHAGNON, 9, rue Pierre-Degeyter, 60160 Montataire. Tél. : 44.71.27.67.**

Vds jx MSX en cart. et K7 ainsi que livre et cordon impri. Exc. état, px très bas.**Anthony SIMON, 36, rue du Clos Sévigné, 35510 Cesson-Sévigné. Tél. : 99.83.38.41.**

Vds Core + 5 jx + 1 pad. : 1 000 F (TBE : Noël 90).**Régis DECHOSEAU, 10, impasse Paul-Valéry, 38150 Roussillon. Tél. : 74.29.78.31 (ap. 18 h).**

Vds Nec Core Graph + 13 jx : 1 500 F, vds d. dur, Atari 30 mégas : 2 000 F.**Régis. Tél. : 42.03.61.34.**

Vds Core Grafx : 890 F + 3 jx (Vigilante, Dragon Spirit, Bull Fight).**Johny ANASTACIO, 10, rue du 4 septembre, 75002 Paris. Tél. : 42.96.21.23.**

Vds Nintendo + 7 jx TBE Megaman + Liferforce + Mario etc. + 2 man. + Zapper ss gar. Px : 1 200 F.**Matthias LOPEZ, 14, av. Houlet, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.08.85.**

Vds Nintendo + 7 jx ou Game Boy + 2 jx + Game Light.**Sébastien NARANJO, Les Blads, 87800 Neilhac. Tél. : 55.58.14.36 (h. d'école).**

Vds Sega MS + 3 man. + 4 jx (Ghouls XG + Italie 90 + Monaco GP + Alex Kidd) Px : 1 300 F ou éch. ctre Mégadrive.**Frédéric PONTAL, 13, rue Paul-Verlaine, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.00.74.20.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Wonder, Boy3, After, Burner, Rescue, Mission + Hang-On + Labyrinte) : 700 F TTC.**Pascal DE RESSEGUIER, 1, impasse Hubert-Latham, 31400 Toulouse. Tél. : 61.80.12.94.**

Vds P/Nintendo K7 Track Field. Px : 280 F + autres K7.**Patrice ELBAZE, 64, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.06.59 (le soir).**

Vds jx NEC : WC Tennis, Out Run, Dragon Spirit, Bomber Man, Spin Dair, Mr. Heli : 200 F ! **Hamtd IBBART, 2, rue Michel-Vignaud, 92360 Meudon-Le-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.64.57.**

Urgent ! vds Sega 8 bits + 2 joys + 5 jx au choix : 1 700 F à déb. merci.**Frédéric ROLLIN, 4, rue Henri-Becquerelles, 44480 Donges. Tél. : 40.91.00.78.**

Urgent vds Sega 16 bits + 4 jx : 1 200 F. Vds Sgfx + 4 jx : 1 600 F. Vds 520 STF + jx + joy : 2 500 F.**Cyril NATKOVITICH, 27, rue Victor-Hugot, 95480 Pierrelaye. Tél. : (16-1) 34.64.96.92.**

Vds moni. coul. Philips Jamais servi : 900 F. MSX 8020 + lect. disk + nbx Bouquins Basic : 1 000 F.**Christian DENECHAUD. Tél. : (16-1) 30.50.22.75.**

Amateurs de sensations fortes. Je vds One Turbo-Xpress (3 jx) pour 2 100 F ! **Matthieu COGNON, 15, rue Principale, 62159 Vaulx-Vraucourt. Tél. : 21.07.02.45.**

Vds Nintendo + 2 man. + pist. + 4 jx (Tortues, Dragon Ball, Duck et Goblins) TBE Px : 1 200 F.**Azizé HILMI, 159, rue Emile-Zola, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.94.59.98.**

Vds Master Système neuve + 13 jx le tt à 1 500 F. Bonne Affaire. Vds D7 Atari. Dem. liste.**Frédéric CHAVANNE, 6, rue Paul-Feval, 22190 Plerin. Tél. : 96.74.40.37.**

Vends Négo-Géo + Magician Lord + Baseball + 1 manette + Memory Card : 4 000 F.**Eric COEUILLET, 27, Hauts-de-Marcouville, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.75.01.46.**

Vds Lynx + complynx + 2 jx (California Games et Blue Lightning). le tt à seul. : 600 F (neuve).**Christophe WESOLOWSKI, 119, rue Denis-Papin, 26000 Valence. Tél. : 75.41.68.07.**

Vds ou éch. jx sur Gameboy : Dble Dragon (sans bte), G. Quest et Fortress of Fear.**Alexandre MAISETTI, 33, rue des Cascades, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.11.46.**

Nintendo + 3 jx (Off Road) + 3 man. + NES Four Score, Pistolet : 1 000 F et 13 jx de 150 F à 250 F pce.**Sébastien GILBERT, 3, résidence Les Fougères, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.55.62.98.**

Vds Coregrafx + 1 à 9 jx. Px : de 500 à 1 500 F ou éch. ctre Mégadrive jap. + 3 ou 4 jx. Urgent ! **Frédéric FONTE, 3, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81.**

Vds pr Mégadrive fr. : Golden Axe, Tournament, Golf, Moonwalker et Mickey. Les 4 : 700 F ou 210 F l'un ou éch., ach.**Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Vds Nintendo Game Boy TBE avec Tetris, Chessmaster, et F1 race : 600 F.**Christophe GUERIN, 10, impasse des Gaises, 71000 Mâcon. Tél. : 85.34.37.73.**

Vds GBoy + 10 jx + bte de rang. + Game ligth val. 3075, cédé à 2 600 F + 8 pin's pour achat.**Olivier TECHER, 27, cité la Grage-Roulet, 16440 Angoulême. Tél. : 45.66.35.53.**

Vds jx Mégadrive Super Volley Ball : 226 F et Ghostbuster : 125 F ou 350 F les 2.**Jérôme STIOUI, 9 bis, av. Alphand, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.74.25.41.**

Vds nbx jx sur CPC (Meurtres en série, Stromlord, Bob Winner, etc.) entre 50 F et 150 F.**Willy NOEL, 49, rue de Mazières, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.36.78.**

Vds Sega M. S. complète /Tennis Ace, Ultima IV. Le tt en parfait état : 500 F.**Fabrice DECHY, 70, rue Charles-Nodier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.02.57.**

Vds Mégadrive fr. (+ adapt.) + Mickey + Sonic + Aero Blaster + Streetsmart + GXnoug + Ph. Star3 : 2 500 F ou éch. cont. SF.**Jacques LEDIG, 8, rue Vasco-de-Gama, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.54.57.60.**

Vds Mégadrive jap. + Paddle + Arcade Power Stick + 5 jx : Shinobi, Volley, Monaco, Foot, Herzog. Cédé : 2 400 F.**Frédéric JOUSSET, Rue de la Carterie, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.28.45.**

Vds Sega M. S. + 2 man. + 1 jeu : Alex Kidd in Miracle World : 400 F. Ch. jx VGA pour PC 3/2.**Mathieu CONFLANT, 12, rue de la Montagne, 80260 Mirvaux. Tél. : 22.93.32.17.**

Vds Power Eleven sur Nec ou éch. ctre Aéro-Blaster, F1, Circus ou Dead Moon.**Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération D3, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.**

Vds jx sur Mégadrive : Raiden Trap ; Shinobi ; Shadow Dancer ; Sonic ; Forgetten World etc. Tél. uniq.**Didier BORTOLIN, 45, boucle du Breuil, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.37.63.**

Vds orig. Amiga : Worlfpack (1 Mo) : 130 F, F29 rét. : 100 F, Italy 90 : 80 F.**Virgile TSOUO, Rozières, 12200 Savignac. Tél. : 65.45.48.61.**

Vds Nec Coregraphx TBE (ss gar.) + 2 jx (W-Ring et Drop Rock) val. : 1 540 F cédé : 990 F ! **Setthivoine YOU, 74, rue Saint-Léger, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.17.42.**

Vds Mégadrive + Sonic + Mickey : 1 200 F, vte sép. poss. Vds NES + Zelda 1 + Mega Man 2 : 600 F.**Léonard VASSEUR, 79, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.67.73.**

Vds jx Mégadrive entre 150 et 250 F pce (Strider, Ken, Goulsn Ghost etc.) vds aussi Lynx + 7 jx : 1 400 F.**Nadir CHATELAIN, 12, rue François-Couperin, Résidence La Dominante, 76000 Rouen. Tél. : 35.88.11.13.**

Vds K7 Nintendo : 200 F et Gameboy + 4 jx : 600 F.**Bertrand PERRET, 10, Impasse Saint-Joseph, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.64.02 (ap. 19 h).**

Ech., ach., vds jx sur Mégadrive et sur Gameboy. Cher. contacts amicaux sur Paris.**Cong-Minh HA, 69, rue de Flandre. Tél. : (16-1) 40.38.32.91.**

Vds nbx jx Nintendo : Lolo ; TMHT, Gradius. Ech. nbx jx Batman dble Dragon II ; Mega Man I et II.**Lee SESANNE, Chemin de la Fontaine-Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43.**

Vds Game Gear + 4 jx : 1 200 F (rég. pari. si poss.).**Pascal TOURALBE, 25, rue Hoche, 92170 Vanves.**

Vds jx sur Mégadrive : Shadow Dancer, Moonwalker : 250 F, Sonic : 290*fF, Street of Rage : 310 F Shinobi : 250 F.**Julien AMANIERA, rue de Gratignol, 07430 Davezieux. Tél. : 75.67.69.85.**

Vds jx Nintendo Kung Fu-Tennis dble Drible-Track Field 2. TBE.**Patrice ELBAZE, 64, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.06.59 (ap. 20 h).**

Vds jx Mégadrive Eswat, Strider : 250 F pce, Pro 2 : 60 F, adapt. Jap. : 60 F dans le 59 uniq.**Franck DEGRYSE, 880, rue Denfert, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27.25.11.29.**

Vds Sega 8 bits + 10 jx. Px : 1 100 F. Nintendo + 6 jx + pist. : 1 100 F ou les 2 : 2 000 F.**Michaël BOUVIER, 23, rue du Chemin Vert, Loge 57, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.71.06.**

Vds cart. Mégadrive (DJ Boy-Acex Kidd, (Eynos, Supfa Hidlide) : 200 F.**Emmanuel EGO, 2, rue Duguay-Trouin. Tél. : 37.42.40.89.**

Vds Sega 8 bits + 4 jx : Battle, Out Run, Mickey, Rastan, Moonwalker. Px : 1 000 F.**Bruno DALMASSO, 15, place du Couvent, 83600 Fréjus. Tél. : 94.53.45.23.**

Vds Sega M. S. + 8 jx + Speed King, val. : 2 850 F. Px : 1 300 F.**Jean-Michel GUILLAUME, 18, rue Oswald Crespi, 59130 Lambersart. Tél. : 20.31.41.12.**

Vds Nintendo TBE + 3 man. + 3 jx (Super Mario 2, Rygar, Wizards and Warriors.**Joris FABRIZZI, 20, rue des Marronniers, 54960 Mercy-le-Nas. Tél. : 82.89.60.19 (ap. 18 h).**

Vds Sega 8 bits : 400 F + 12 jx (Moonwalker, Mickey Mous. etc. : 150 F pce.**Rudy AMSELLEM, 31, rue Anatole France, 69200 Venissieux. Tél. : 78.00.11.80 (ap. 18 h).**

Vds ou éch. jx sur Gameboy : S. Marioland et dble Dragon : 140 F chaque.**Vincent DUNO, 25, rue des Fontaines, 56150 Baud. Tél. : 97.51.01.98.**

Vds jx Sega 8 bits Golden Axe : 200 F ou éch. ctre Shinobi.**Eric DEDONATO, Les Furies-Neffes, 05000 Gap. Tél. : 92.57.87.61.**

Vds jx Mégadrive (Jouf) pour 280 F au choix (Strider, Final Zirambo III etc.).**Jean-Baptiste TRAVO, 25, impasse du couchant, 34980 Saint-Gely-du-Fesc. Tél. : 67.84.39.03.**

Vds Gameboy + 7 jx (R-Type, Mario, Gargoyle's Quest). TBE : 1 200 F à déb.**Stéphane. Tél. : 76.47.00.54.**

Vds jx pour Mégadrive Fr. Super Monaco GP, Budokan, Px : 250 F, Altered Beast : 150 F.**Thierry BOUYGUES, 4, rue Cesar-Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.**

Urgent vds Sega 8 bits TBE + 2 contrôle PAD + 15 Stik + Quikshot + Phaser + Radio Fire + 4 jx : 2 800 F.**Bruno BONALUMI, 10, rue du Vivelay, Frépillon. Tél. : 30.40.08.18.**

Vds Mégadrive + 7 jx : (Ghn' Gh, Monaco GP, Mickey, Populous etc.) Px : 2 500 F.**Benjamin LEFEVRE, 15, allée Kennedy, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.91.01.21.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + pist. + 2 jx. Px : 1 100 F.**Stève LAVALARD, 43 bis, av. de Paris, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.30.85 (ap. 18 h).**

Vds Sega + 2 man. + 5 jx : 1 600 F à déb.**Albert ANTUNES, 15A, rue de l'Etang Jussier, 89200 Pourrain. Tél. : 86.41.31.24.**

Vds S. Grafx + 5 jx (S. Volley, Ninja Spirit etc.) + 2 man. + dbleur le tt : 1 900 F.**Denis DHEKAIER, 20, rue Louis-David, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.61.15.91.**

Vds Lynx + sac L. + 7 jx : California, val. : 1 560 F. Px entre 1 200 à 1 300 F à déb.**Stanislas PONSART, 95 bis, rue de Paris, 91570 Bièvres. Tél. : (16-1) 60.19.11.77.**

Vds Super R-Type, Superfamicom (neuf) val. : 590 F, px : 450 F. F. de Port c.**Frantz PICOTIN, 26, rue du Pouqueyras, 33370 Artigues. Tél. : 56.30.27.03.**

Vds Nintendo + 6 jx (Mario 1 et 2, Zelda, Blades of Steel, Life Force, Ghost 2 : 1 400 F.**Cyril TERAKOPIANTZ, 33, rue du Château-Landon, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.08.95 (20 h à 22 h + WE).**

Vds Game Boy + 6 jx : dble Dragon contra Batman, Tennis etc. Etat neuf, val. : 1 600 F cédé : 1 000 F.**Alain DECHELLE, 56, le Coudon, 83210 La Farlède. Tél. : 94.48.79.99.**

Vds NES (excel. Etat) + man. + man. Max + 6 supers jx (dble Dragon2, Mario, Solomon'sKey) px : 1 290 F.**Michaël DEGUIRMANDJIAN, 4 bis, rue Hoche, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 47.36.92.21.**

Vds jx pour Sega 8 bits, Choplifter, Dble Dragon, After Burner, Wonder Boy, Time Soldiers etc. : 190 F.**Olivier URAND, 23, rue du Pont-Chabrol, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.16.35.**

Vds Famicom (ach. 97/91) + correcteur coul. + 3 jx (Fzero). : 3 800 F.**Thibaut HURST, 4, rue des Combottes, 21121 Daix. Tél. : 80.55.12.89.**

Vds Console NES + 2 man. + Zap + 5 jx (Mario 1, Batman, Sect. 2, Slom, Duck Hunt) : 1 200 F (val. 2 100 F).**Bertrand DUBOIS, 10, rue Pasteur, 91310 Linas. Tél. : (16-1) 69.01.54.79.**

Vds Nintendo en TBE px : 400 F.**Thomas FLANDRIN, 171, route de Genas, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.53.61.88 (ap. 17 h).**

Vds NES + 3 jx + CPC 464 mono + écran + 41 jx : px à déb. Poss. vte séparée.**Raynald FERNANDES, 2, allée des Dahlias, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.24.33.**

Vds Sega M. S. + Lunettes 3D + 4 joys + 25 jx récents et anciens px : 1 700 F.**Stéphane ALGAZZE, 17, rue Léo-Lagrange, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.92.06.**

Vds Sega 8 bits TBE avec 2 man. + pist. + 2 jx en mém. + Battle Out Run : 600 F.**Jérôme SCOFFONI, 15, lotissement les Tilleuls, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.41.78.**

Vds sur Nintendo Bayou Billy, Bubble Bobble entre 200 et 250 F pce à déb.**Alexis DROUIN, rue du Puits Herpin, 72540 Vallon-sur-Gée. Tél. : 43.88.96.77.**

Vds NES + 15 jx + Zapper + Rob. Val. : 4 000 F, px : 2 000 F. Vds pour Game Boy Super Mario : 100 F (Paris uniq.).**Anthony FEYDEL, 10, allée Louis-XI, 91310 Montlhéry. Tél. : (16-1) 64.49.05.73.**

Vds Game Boy ss gar. + piles + écouteurs + 5 jx. TBE le tt : 950 F.**Jérôme MARTIN, 2, allée des Mésanges, 42340 Veauche. Tél. : 77.54.79.56.**

Vds Mega ST1 + moni. mono. + log. serveur RTC (plusieurs) + jx + des tas de revues : le tt à 4 000 F.**Bruno ZERBIB, 97, bd de Magenta, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 47.70.24.90.**

Vds Nintendo TBE, + 7 jx + NES Advantage ou ctre Mégadrive + 1 jeu : 4 000 F.**François LECLERC, 6, rue Georges-Abbaye, 76410 Saint-Aubin-les-Elbeuf. Tél. : 35.87.70.66.**

Mégadrive + XDR + Shadow Dancer + Altered Best. Val. : 1 800 F. Px : 1 200 F (ach. août 91 ss gar.).**Jocy ADELE-ROSE, 4, rue Meynadier, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.49.13.71.**

Vds Sega M. S. (TBE) + 14 jx (Rastan, Super Monaco GP, Golden Axe etc.). val. : 5 040 F px : 1 990 F.**Didier LECLER, Bois de la Princesse, 28, rue Cendrillon, 33600 Pessac. Tél. : 56.07.12.73.**

Vds Game Boy : 400 F, jx : 100 F. Ech. ach. sur Mégadrive et Game Gear.**Brice ABLASOU, 96, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.54.14.**

Vds 5 jx sur Sega M. S. entre 200 et 150 F (Rastan, Y's, Miracle, Warrior, Golden Axe, Alterd Best).**Laurent TRUSCELLO, Freterive, 73250 Saint-Pierre-d'Albigny. Tél. : 79.28.63.64.**

Vds NEC super Grafx + 7 jx le tt : 2 300 F parfait état.**Frédéric GAULBAIRE, 18, rue de l'ancienne mairie, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.05.66.75.**

Vds Mégadrive Fr. + ss. gar. + man. Arcade + 11 jx (Shinobi, Mickey, Ghosts, Axe, St-Rider) val. : 6 000 F à déb. : 3 900 F.**Jérôme FARINAS, Sorbets, 32110 Nogard. Tél. : 62.09.07.87.**

Super ! vds lot de 20 jx NES dont les meilleurs ! : 3 600 F (180 F/p.) avec btes et not.**Sébastien DEGOUY, 43/40, rue d'Aquitaine, 57160 Moulins-les-Metz. Tél. : 87.77.96.63 ou 87.63.14.29.**

Vds Mégadrive Jap. acceptant tt cart. + altered Beast + Golden Axe + Mickey Mouse + 1 man. : 1 500 F à déb.**Vincent, Lille. Tél. : 20.46.54.06.**

Vds Nintendo + 6 jx : D.D1 et 2, SMB1, Duck : Tôles Dragon, Bolle + 2 joy : val. : 3 000 F, cédé : 2 000 F.**Bertrand VIGNY, Zonzier Fillinges, 74250 Vuiz en Sallaz. Tél. : 50.36.28.18.**

Vends Sega MS + pit. + 5 jeux et PC Engine + 5 jeux et Nintendo + 3 jeux ou échange contre SFL + jx ou MD + jx.**Arnaud JOUAN, 340, rue Pierre-Mendes, 76610 Le Havre. Tél. : 35.49.51.89.**

Vds Nintendo Action Set + 3 jx (Mario, etc.) Px : 900 F à déb.**Sébastien VAN DE VYVERE, 4, allée du Muguet, 95180 Henucourt. Tél. : (16-1) 34.66.70.88.**

Vds Sega 8 bits avec Gold en Axe : 590 F ou Golden Axe seul : 205 F.**Matthieu LIGERON, 10, place des Charmilles, 77120 Coulommiers. Tél. : 64.03.44.50.**

Vds Seba 8 bits + 14 jx + 1 man. TBE encore gar. Px : 2 500 F.**David GRACIA, Route de Vérargues à Saturargues. Tél. : 67.86.01.67.**

Nintendo + 3 jx (D.Dragon, D.Dragon 2, Off Road : Px : 1 100 F.**Eddy MOUTON, 5, résidence, les Tulipes, les Vingt Sarpents, 10150 Pontstemarie. Tél. : 25.80.83.21.**

Vds Mégadrive jap. + 2 enceintes 2 X 4 + 2 man. auto + magical Boy + Volley + Darius 2 + Ko Boxing. : 2 000 F. Poss. éch.**Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux-la-Défense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Affaire ! vds NES + 5 jx (Fester Quest, Buble Bobble) Px : 2 200 F à déb. ou éch. ctre. Mégad.**Grégory CHEVALLIER, 35, rue Pasteur, 45200 Montargis. Tél. : 38.89.07.17.**

Vds Nintendo + 3 jx, Zelda I – II, Castelvania I – II, Métroïd etc. val. : 3 000 F, vendu : 1 500 F.**Fabrice PLANTADE, 42, rue Louis-Blanc, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.05.98.**

Vds pour jx Mégadrive. Worlds, Altered Beast, Mickey etc. En TBE (bte + not.). 200 et 230 F, port compris.**Thomas FLEISCHMANN. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Mégadrive fr. + Sonic + gar. + Moonwalker. Val. : 2 100 F, vendu : 900 F Urgents.**Patrice BLONDET, 55, rue Emile-Boutrais, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.07.76.**

Vds jx Mdrive. Vds Gamegear + Mickey. Ech. sur STE Demos, jx, util.**Michaël GALLICOT, 14, rue Defrance, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.16.41.**

Vds Linx + 4 jx Pac-Man, California Game + Slimworld ou éch. C64 + moni. + jx px : 900 F.**Sébastien MAILLARD, rue Sacco Evenzetti, Porte 52, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.51.31.**

Vds SMS + Aztec Adventure : 450 F. Vds jx entre 70 F et 200 F. Miracle, Warriors, Time Soldiers.**Nicolas BAUDASSE, 247, Che. de Gigognan, 84320 Entraigues. Tél. : 90.83.14.52.**

Vds console GX 4000 complète : 350 F encore ss gar.**Lionel VILNER, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.00.64.**

Vds jx SMS : Powerstike, Wonderboy3, Cloud Master, Kung Fu Kid, Altered Beast, World Ganes : 100 à 200 F pce.**Nicolas MILLERAND, 3, rue Erick Satie, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.51.01.**

Vds sur Mégadrive. Gynoug, Elemental Master, Wardner, Ghouls, Shinobi, Golden Axe, MMTIC Defender : 240 F l'un.**David LERAT, 88, rue de la Paix, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.12.39.**

Jx NEC entre 150 et 250 F : Shinobi, Opération, Wolf, Tennis Fi Circus Ghouls & Ghosts etc.**Didier RANDOT, 2, rue Robert-Delaunay, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.55.46.**

Vds Nintendo + 7 jx (Zelda, SMB), TBE val. : 3 200 F, vendu : 1 400 F.**Nicolas LEBOUVIER, 20, rue Bouget-de-Lisle, 87000 Limoges. Tél. : 55.30.64.30.**

Vds Game Boy TBE avec accessoires (câble Vidéolink, Ecouteurs) pour 300 F. Tetris compris. Vds jx SMS : 150 F.**Erwan AULLAS, 14 – 16, rue Jean-Bologne, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.99.12.**

Vds sur Gameboy « The Final Fantasy Legend » val. : 295 F. Px : 175 F avec gar. ach. le 3/7/91, en TBE.**Yohann JOUNIAUX, 10, rue du Puits-Noir-Massujat, 79000 Niort. Tél. : 49.28.06.64.**

Vds jx Nintendo Ghostbusters 2, Px : 250 F. Port compris, jx Ghouls'N Ghost sur Mega. Px : 300 F. P. compris.**Olivier FAUCOURT, 9, allée Beaulieu, apt. 232, 80090 Amiens. Tél. : 22.46.16.22.**

Vds jx SMS (Ultima 4 : 175 F, Opération, Wolf : 150 F, Wonder Boy 2 : 140 F, ou éch. ctre jx PC ou jx G.B.**Limond HAC, 42, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.89.60.**

Vds Nintendo + Pist. + 2 jx (Mario + Rad Racer) val. : 1 350 F, vendu : 675 F.**Franck NEMNI, 23, rue des Montiboeufs, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.07.03.**

Vds 14 jx NES (Word Cup, Blades of Stall, TMHT, Gosnies II, Bionic Commando, etc. : 250 F pce.**Jean-Michel GANOBIS, 24, rue Fernand-Pelloutier, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.22.81.28 (entre 19 h et 20 h).**

Vds console et 14 jx Nintendo (World Cup, Blades of Stell : 240 F pce, la Console + Super Mario Bross : 650 F.**Jean-Michel GANOBIS, 24, rue Fernand-Pelloutier, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.22.81.28.**

Vds 15 jx Mégadrive : 250 F pce. Vds Game Boy + 7 jx + Light Boy : 1 200 F.**Grégory, 1, rés. Georges-Politzer, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.54.33.**

Vds sur Mégadrive : Eswat, Gaiare, Aero Blaster, Aleste : 200 F chacun.**Florent DENIAU, 1, rue des Orphelines, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 64.00.14.72.**

Vds Sega M.S. complète : 350 F + nbx jx : 150 F pce.**Dabrice LOMBINO, 21, rue Joseph-Bail, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.66.35.08.**

Vends NES + Link + Castel Vania : 500 F. Vends Lynx + 14 jeux dont Blok Out et Ninja Gaiden + accessoires : 3 000 F.**Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris.**

Vds Lynx ss gar. + Rygar + Slim World + California Games + Prise secteur + Comilynx : 1 300 F à déb.**Vincent CORREARD, 21, chemin de la Petite côte, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.36.71.**

Mega ST2 + SM 125 + lect. ext. + logs + CAP 23 + FM Melody Maker : Bradé : 6 000 F sur RP SLT pas de vte séparée.**Jean-Denis ALVES, 5, rue Maisant, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.48.36.**

Vds NES (neuf) + 2 man. + 1 jeu (Tenis) (exc. état). jx : 550 F (F. port comp.) (val. : 800 F).**Marie-Christine STEPHANI, 6, rue du Bois, 57600 Forbach. Tél. : 87.87.91.09.**

Vds jx Nintendo : Dble Dribble, Snake Rattle & Roll Iron Sword, Bubble Bobble, Dble Dragon 2, environ : 220 F.**David TERME, 212, av. d'Ares, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.12.14 (ap. 18 h).**

Vds jx Nintendo : DD2, Tetris, Tennis, env. : 250 F (600 F les 3).**Thomas DESCAMPS, 9, rue du docteur Roux, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.42.95.**

Vds jx Mégadrive, Coregraphx, Amiga, px : incomparables à bientôt ! **Laurent BIASIZZO, 16, av. Patton, 77160 Saint-Brice. Tél. : (16-1) 64.00.10.24 (ap. 18 h).**

Vds jx pr Mégadrive Fr. : 300 F. Super Shinobi, Sonic, Super Basketball, Shadow Dancer, J. Buster Boxing.**Stève NKOUANANG, 118, av. de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.07.81.**

Vds Nintendo + 1 jeu + 2 poster + Astuces + livre le tt : 1 000 F. Urgent.**Nicolas DESMEE, 10, rue des Iris, 77124, Villenoy. Tél. : (16-1) 64.34.70.29.**

Vds Gameboy + 7 jx (SM2 Nemesis, Tennis Gargoyles) GB ss gar. le tt avec bte : 250 F à déb.**Alexis CAUCHOIS, 4, Square Monté-Cristo, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.91.84.**

Vds Sega + pist. + 13 jx, 1re génération : Out Run, After Burner, dble Dragon. Px à fixer.**Stéphan MAURER, 39, rue Johnstone-Reckitt, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.96.83.**

Vds nbx jx sur Nintendo, Game Boy et NEC. Les px vous surprendront.**Joaquim LIMA, 2, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 48.08.76.83.**

Vds Nintendo + 10 jx + 2 man. BE : 1 500 F ou éch. ctre Mégadrive + jx. Px : 1 500 F.**Jérémy D'ONOFRIO, 14, rue de la Fontaine-Yutz. Tél. : 82.56.45.79.**

Vds cart. Nintendo : Zelda II (270 F), Rush'N Attack : 220 F, Trojan : 210 F. Réduct. sur 2 K7, ach.**Olivier TABERT, 13, rue des Minimes, 45000 Orléans. Tél. : 38.53.54.97.**

Vds jx Masters System (Shinobi, R-Type, Sryus Spy etc.) px inter. poss. vte Game Boy, Superfamicom.**Fabrice DANGLA, 19, rue Derat, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.27.37.**

Vds jx sur SGX et NEC à 2OO F et 250 F. Vds jx d'occas. sur ST. Toki, Gods, Wrath of Demon.**Jérémy TORDJEMAN, 67, rue du Moulin-à-vent, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.73.46.**

Vds jx NES, Famicom, Méfadrive de 200 F à 400 F.**Stéphane BOURSIER. Tél. : 46.30.09.52.**

Vds Mégadrive + 7 jx (Sonic, Shinobi, Wonderboy III) + 2 man. + adapt. jx Jap. ss. gar. Px : 2 800 F.**Guillaume CHAVANON, 51, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.49.31.64.**

Vds jx Nintendo entre 150 et 200 F. Vds sur Nintendo Joy. Ni5 Tir Auto, régl. : 200 F.**Sébastien LACROIX, 7, rue du Moulin, 30320 St-Gervasy. Tél. : 66.27.08.99 (ap. 20 h).**

Vds portable Game Gear (état neuf) 9 jx (Columns, Mickey). Px à déb.**Grégory WEILL, 4, sentier du Donon, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.44.35.88.**

Vds Mégadrive + 2 man (arc Pow Stick) + 2 jx (Monaco GP, etc.) + bte rang. Px : 1 500 F.**Christophe RUSSO, La Bricarde, Bt. R. appt. 339, 159, bd Henri-Barnier, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.04.93.**

Vds Gameboy complet état neuf + 5 jx (Ninja Turtles, Batman, in Your Face, Golf, Tetris) ss gar. Px : 800 F.**Nicolas DURAND, Route de Marval, 24300 Abjat-sur-Bandiat.**

Vds Game Boy TBE F1 Race, Chessmaster, Tetris : 700 F Port compris. Tél. : Christophe GUERLIN, 10, impasse des Gaises, 71000 Mâcon. Tél. : 85.34.37.73.

Vds A2000B + 1084S + Kit PC + 2 lect. + jx + DPaint2 : 7 700 F.**Thong SYSAATH, 1, Square de Béranger, 93240 Stains. Tél. : 48.22.94.87.**

Vds Coregraphx + 1 man. + jx (FM Tennis + Hellexplorer + Barumba + Opération Wolf + Soroban) px : 800 F + jx : 200 F l'un.**Vincent DEMANTKE, 13, rue de la Caille, 28260 Anet. Tél. : 37.41.47.06.**

3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY.**

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :

TILT minitel
9/13 rue du Colonel Pierre-Avia
75754 Paris cedex 15

❑ disquette Transity au prix de 25 F ❑ disquette + câble au prix de 100 F

NOM : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code Postal : |_|_|_|_|_| VILLE : _____

MARQUE DE VOTRE MICRO : _____

FORMAT DISQUE : ❑ 3"1/2 ❑ 5"1/4 CABLE : ❑ DB 9 ❑ DB 25

petites annonces

Vds Gameboy + 3 jx + Light Boy + écout. : 800 F.**Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue Saint-Saens, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.50.80 (entre 17 h30 et 19 h).**

Pas cher ! vds 5 cart. jx Vidéo Pac, 6 jx bon état, bte + not. : 200 F, port compris/ach. jx Gamboy : 100 F.**Michel DESCHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59.**

Vds Golden Axe Warrior sur S.M.S, vds Whip Rush sur MegaD : 200 F un + sur Atari vds orig. : 150 F.**Pascal SAVARY, 31, route nationale, 62180 Nempont-Saint-Firmin. Tél. : 21.81.20.28.**

Vds supergrafx + 5 jx (PC Kid II, Jakie Chan, Formation Soccer, Aldynes, Vigilate) : 2 500 F.**Cédric CAVALON, 17, rue de la République, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.11.00.**

Vds Sega 8 bits TBE. Px très intér.**Christophe JEANMONOD, Maillet, 74440 Mieussy. Tél. : 50.43.01.23 (ap. 18 h).**

Vds Gameboy + Supermarioland (ss gar.) : 550 F. Vds orig. sur ST (After Burner Bio Chall.).**Alexis WINGEIER, Grande Rue, 70000 Auxon-les-Vesou. Tél. : 84.76.24.98.**

Vds Console Selection avec adapt. Nitendo + 7 jx (dble Dragon, Ghostn Goblins etc.) px : 1 500 F.**Laurent GUIBILATO, 5, rue allée des Chênes, 49500 Secré. Tél. : 41.61.00.80.**

Vds K7 Sega M. S.**Noah WIEGAND, 2, allée Dominique-Morin. Tél. : 59.24.01.20.**

Vds Atari Lynx (adapt. sect. Com. Lynx, ss gar. + électrocop : 600 F.**Tristan HENRY-GREARD, 7, rue Eugène-Manuel, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.49.10.**

Vds MSX 64 Ko + lect. K7 + 30 jx (dont 2 cart. + cordons + livres : 700 F (B.E.).**Frédéric TRIQUET, 29, rue Edouard-Brunet, 59153 Grand-Fort-Philippe. Tél. : 28.65.28.22.**

Vds Robocop sur Game Boy : 150 F + jx Atari ST.**Michel ROBUTEL, Tour Occident, 7, rue Louise-Thuliez, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.75.23 (ap. 18 h).**

Vds Sega 8 bits + shinobi + Out Run + after Burner + Zillion + Wonder Boy + Mangon + Control Stick + 2 man. Px : 800 F TBE.**Laurent WAAG, 12, rue des Marguerites, 02000 Laon. Tél. : 23.20.31.01.**

Stop ! vds Sega 8 bits + pist. + 7 jx, Rampage, Opération Wolf, Psycho Fox, etc. val. : 2 820 F. Px : 1 550 F à déb.**Jérôme PELLE, 70, rue Bonaparte, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 46.34.01.16.**

Vends Mégadrive jap. + 2 péri. + 2 man. + 12 jx (hits) le tout TBE cédé à 2 800 F ! **Sophie CLEMENT, Marlinat-Lavault, Sainte-Anne, 03310 Neris-les-Bains. Tél. : 70.28.12.55.**

Gameboy complète + Castlevania : 550 F, Sega 8 bits + Shinobi + Choplifter + Kung FU Kid : 600 F. Clavier ST : 200 F.**Jean-François SMIGIELSKI, 10, rue Roger-Salengro, 59198 Haspres. Tél. : 27.25.69.89.**

Genial ! vds sur Mégadrive Ken (Last Battle) vers Hard (jap) à déb.**Jean-Philippe BIER, 30, rue Gabriel-Péri, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.06.03 (ap. 19 h).**

Vds NES + 6 jx + Pist. + man. (ach. déc. 90) : 2 000 F tt ou 250 F le jeu : Punch-Out, Megaman I et II, Fester Quest, Wild Gunman, Gumshoe ou éch. ctre jx par Mégadrive Fr. ou Genesis.**Sébastien LAURENS, 4, rue Foulcrant, 81600 Gaillac. Tél. : 63.57.60.34.**

Vds Mégadrive Jap. + 2 man. + 18 jx, vds jx sép., ach. Néo-Géo + jx ou jx seul.**Serge TSCHIEMBER, 27, rue de la Paroisse, 68530 Buhl. Tél. : 89.76.40.51.**

Vends NES + pist. + 2 jeux + man. : 600 F (prix ach. : 990 F). Vends jeux ou NES Advantage à 200 F.**Arnaud PAPEGUAY, 209, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.55.72.**

Vends Sega Master + joys + Pist. + 25 jeux TBE : 2 900 F ou jeux seuls : 100 F.**Stéphane BAUMGART, 35, rue Paul-Vaillant-Couturier, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.42.08.11.**

Vds jx Megadrive : E-Swat : 150 F, Mickey : 210 F, Alt. Beast : 100 F, Vermillon + H. IB. : 300 F (exc. 13) ou éch. (Sofra).**Lionel CUGUILLERE, Hameau-les-Marronniers, 13112 La Destrousse. Tél. : 42.62.94.63.**

Vds Sega MS + 1 man. + 11 jx + pist. (RC Grand Px, Shinobi 2, Moonwalker) val. : 4 150 F. Px : 1 300 F.**Olivier RENAT, 63, rue de Normandie, 27320 Saint-Germain-sur-Avre. Tél. : 32.60.05.20.**

Jx Sega, 8 bits, 1 man. + 3 k7.**Philippe BERNARD, 65, av. Paul-Dupont, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.81.05.29.**

Vends MD + 16 jeux + 2 man. (ap. Stick Ach. Super Famicom (avec ou sans jeux). Ach. jeux Famicom. Prix à déb.**Jérôme MONSENEGO, Le Bel Ormeau, Bât. G1, avenue Jean-Paul-Coste, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.73.09.**

Vds Gameboy + 6 jx TBE + Gamelight. Le tout 800 F. Urgent. **Samuel MOATTI, 12, rue Duranti, 75011 Paris. Tél. : 43.56.82.37.**

ACHATS

Ach. moni. coul. pour Atari STE sur départ. 29. Px sympa.**Jean-Yves CALONNEC, 22, rue de Bodmin, 29480 Le Relecq-Kerhuhon. Tél. : 98.28.40.34.**

Ach. sur Game-Boy F1, Race, Tortues ou Dragon'Lair.**Stanislas VIENNE, quartier Orfeuille ? 26760 Beaumont-les-Valence. Tél. : 75.59.51.39.**

Ach. tt matériel informat. endommagés ou ne servant plus. Le port sera payé.**Michaël PHILILOT, 26, rue Alexandre-Calder, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.69.76.**

Ach. lect. ext. Amiga 5 1/4, modèle 1020, Bon Etat, px moye,. Faire offres. Merci.**Christian WOZNIAK, 17, rue Anatole-France, 58260 La Machine.**

Ach. PPC 512 ou PPC 640, faire offre.**Philippe MOREAU, 23, résidence de Frasne, 37210 Parçay-Meslay.**

Pour Atari ST éch. ou ach. D7 de jx programmes etc-.**Michaël BOCOBZA, 16, chaussée de l'étang, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.74.65.79.**

Ach. Megadrive + super Monaco GP à bon prix (sur Nantes).**Arnaud BOMY. Tél. : 40.46.57.11 ou 99.90.36.01.**

Ach. S. Famicom : 1 800 F. Vds NEC + jeu + man. : 500 F.**Grégory DUBUS, 82, rue de l'Est, 59800 Lille. Tél. : 20.52.84.58.**

Ach. K7 Gameboy à 100 F. Env. listes. (poss. d'éch.).**Jacques BLANDON, Le Bocage, 733, av. Marceau, 83100 Toulon.**

Ach. jx sur Atari STE. poss. ech. env. liste + px. Vds Lotus + Rac Rally : 200 F les 2.**Laurent NONNENMACHER, 58b, rue d'Adelshoffen, 67300 Schiltigheim.**

Urgent ! ach. Hardcopieur (câble + not.). Rech. carte MV16, ST Replay, pro Sound (px à déb.) pour 520 STE.**Sébastien BIBARD, Les Voûtes, 16250 Bessac. Tél. : 45.78.23.16.**

Ach. log. colonial Conquest pour A500 ou log. comparable-.**Frédéric LAFORET, 21, bd Henri-Boulle, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.58.67.**

Rech. matériels pour canon X07, éch. log. divers.**Gianni MODESTI, 12, rue du Coteau, 91290 Ollainville. Tél. : (16-1) 64.90.19.10.**

Thomson : ach. ensembles TO8 ou TO9 + bon état, px rais. pour école.**Bernard URVOY, Kergouellec, 56340 Carnac. Tél. : 97.52.18.30.**

Vds moni. coul. Atari SC 1425 : 1 780 F.**Jean BONARD, 96, av. de Suffren, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.38.63.**

Rech. Atari 520 STE + moni. coul. (val. : 2 000 F).**Philippe ELAMEKKI, 35, rue des Mortiers à Zoteux, 62650 Hucqueliers.**

Vds Game Gear + Columns + Shinobi le tt TBE : 900 F (px à déb.).**Marc DOLEANS, 35, rue de l'Aigle, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.19.09.**

Ach. jx NEC sur CD Valis 2 et 3 YS 2. Vds sur CD Ray Xander II : 280 F. Vds jx sur NEC et Super Graphx.**Bruno DUGAST, 102, av. du Général-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.57.37.**

A500 ach, éch. jx util ! T. bas px ! Env. listes. Rép. aux plus offrants ! **David BERTRAND, 18, Hameau du Grand Puech, 13119 Saint-Savournin. Tél. : 42.04.63.01.**

Ach. nvtés sur PC VGA entre 100 et 150.**Nicolas. Tél. : 91.37.69.94.**

Ach. Defender of the Crown A500, faire propos.**Pierre MASUYER, 6, rue Colonel-Moreteaux, 71100 Châlon-sur-Saône.**

Ach. C64 + moni. + 1541 + jx (D7, K7) + joys + impri. Env. : 2 000 F.**Guénolé TRICOT, 23, rue Paul-Eluard, 29270 Carhaix-Plouguer. Tél. : 98.93.34.09.**

Ach. jx orig. sur PC 3 1/2 en CGA : Fire and Forget 2, Great Court, Microprose Soccer : 200 F maxi.**Cédric LEMARCHAND, 11, rue Jules-le-Flohic, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.59.43.**

Ach. PC Engine GT + 1 jeu. Si poss. PC Kid 2. Px : 1 700 F. Ech. Dragon Spirit ctre PC Kid.**Alexis SOLIER, 30, chemin des Amarantes, 74600 Seynod. Tél. : 50.45.75.46 (ap. 19 h).**

Ach. TO9 + impri. ou Impri. TO7 + ext. mémo. Faire offre-.**Pierre ANCELEY, Le Tronquay, 27480 Lyons-La-Forêt. Tél. : 32.49.64.37.**

Ach. Out Run pour CPC 464 K7 le plus rapidement possible. Merci.**Eric MORENO, 2, rue Puits-des-Saliens, 30800 Saint-Gilles. Tél. : 66.87.38.72.**

Ach. « Music Masters » Conilet pr Atari STE. Px rais.**Jean-Yves CALONNEC, 22, rue de Bodmin, 29480 Le Relecq-Kerhuon. Tél. : 98.28.40.34.**

Ach. Lynx bas px Bon Etat, avec ou sans jx.**Leny LESZKO, 39, rue ch. de Gaulle, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.40.46.**

Ach. jx orig. pour PC. Ach. carte Son Soundblaster. Vds jx orig. Amiga.**Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, Bât. A3, bd des Arnaris, 83100 Toulon. Tél. : 84.27.44.76.**

Ach. pour 2E Apple cartes internes + joy ou 2E 65CO2 sans moni. Ach. 520 ou 1040 STE, petit px.**Cyril NAUDY, 43, rue Jean-Giraudoux, 87110 Bosmie l'Aiguille. Tél. : 55.36.13.97.**

PC AT 286 VGA 3 1/2. Ach. jx et util. env. liste + px.**Frédéric LECA, Le Ménil, 88160 Le Thillot.**

Rech. désespérément sur A500 orig. Street Fighter 1 et la compil. justiciers 1 (entre 200, 220 F).**Kaled RYAHI, 2, allée des Pyrénées, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.65.38.**

Ach. Jx Amiga env. liste, rép. ass.**Pascal MINVIELLE, 22, Rés. les Peupliers, 47400 Tonneins. Tél. : 53.84.62.39.**

Ach. sur ST Scanner à main + impr. de préférence Groupe-.**Sébastien BONNARD, 6, rue Gambetta, 37700 St-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.32.00.74.**

Ach. jx sur Game-Boy : 60 F l'un. Env. votre liste.**Laurent LEMAIRE, 7, rue des Baudets, 62450 Le Transloy.**

Rech. désespérément Atari 520 + souris - de 1 000 F.**Benjamin MASSIS, 9, chemin des Joncs, 84310 Morières. Tél. : 90.33.39.38.**

Rech. Bloodwych Data disk 1 sur Atari 520 ST à 150 F. Merci d'av.**Fabien DEY, 39, chemin de Halages, 38000 Grenoble. Tél. : 76.51.03.72.**

Ach. Soft orig. Légende of Faerghail avec doc. Faire offre. Rég. parisienne.**Philippe LEMAITRE. Tél. : (16-1) 46.32.64.32.**

Ach. Lotus, R-Types, Les Aventuriers : 80 F max sur Amiga + GFA Basic. Si poss., populus.**Grégory WONG-A-FA, PK 7, 5, route de Stoupan, 97351 Matoury (Guyanne). Tél. : 35.68.88.**

Ach. Duck Tales ou probotector sur NES entre 200 F et 250 F ou éch. ctre Zelda II.**Laurent DI-SARNO, HLM Romain-rolland, bat. 25, 83130 La Garde. Tél. : 94.75.46.07.**

Ach. orig. PC de Foll Metal Planète, Mi Abrams Tank S : Mulation, Railroad Tycoon. :100.**Olivier LEHE, 35, rue de la Futaie, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.13.09.**

Cher. moni. coul. pour PC 1512. CGA : 1 000 F maxi. Ech. en 5 1/4 et 3 1/2.**Pierre ARRICOT, le Bourg, Valsonne, 69170 Valsonne. Tél. : 74.05.12.51.**

Ach. NES + 2 man. + Pri. péri. + 1 jeu à 300 F (Loire uniq.) .**Jean-Baptiste DESCHAMPS, 4, av. Charles-de-Gaulle, 42600 Savigneux. Tél. : 77.58.24.06.**

Ach. et éch. jx sur ST déb. bien ! env. liste.**Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Gameboy ach. jx de cartes (Poker, Blackiack) : 100 F.**Stéphane TRABELSI, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.70.53.**

Ach. Famicom : 2 000 F. Vds Sinthé : 1 800 F à déb. (val. : 3 400 F).**David COLLOMB, La Demoiselière, 38470 Vatilieu. Tél. : 76.07.25.99.**

Ach. moni. (coul. de préf.) pour Atari 1040 ST. Rép. ass. merci.**Emmanuelle GIAY, 19, rue J.-R.-Bloch, 38400 St-Martin-d'Hères. Tél. : 76.44.16.80.**

A500 ach. orig. : Team Yankee, Kick Off 2, Final Whistle-.**Philippe MICKELER, Marolles, 49140 Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.99.46.**

Maxiplan 500 ou maxiplan plus sur Amiga en VF : faire offre. Ach. Digigolo 04 VF TBE : 500 F.**Julien PENEL, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin-L'Abbé.**

Cher. 520 STE ou 1040 STE sans moni. TBE, faire offre si occasion sérieuse.**Claudine STEFFAN, 47, rue de Frémur, 49000 Angers. Tél. : 41.87.18.31.**

Ach. jx NEC, SGX, CD, Superfamicom : faire px. Ach. Néo-Géo + jx + joys : Px très rais. Ach. 1941, Joé & Mac.**Por LENG. Tél. : (16-1) 48.37.81.05.**

Ach. clavier C64 Bon état, faire offre.**Matthieu PERRIN, 23, rue div. Leclerc, 88140 Vaudoncourt. Tél. : 29.09.14.32.**

Ach. jx NEC à 150 F ou éch. Ch. contacts sur A500, pos. The Simpsons, Terminator 2, etc.**Siegfried MOUNISSENS, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac, Pont-de-la-Maye.**

Ach. jeu de Tarot sur PC ou ST à px rais. De préf. avec de beaux graphismes.**Pily DU, 8, av. de Choisy, appt. 1211, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.47.77.**

Ach. jx sur Amiga (+ docs). Env. liste pas sér. s'abst-.**Sébastien BORRAS, rue du Bouleau, 34710 Lespignan.**

Ach. It Came From The Desert 2 sur Amiga.**Pascal PROIA, lotissement Manissol, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.70.82.**

Ach. pour Atari STE : orig. « Xor » à px rais.**Alex MARCIALIS, La Rigaudière, bt. C3, 13015 Marseille.**

Rech. sur Mégadrive Phantasy, Star 3, version ang., Fantasia Defender of Rome Might and Magic.**Alain BEDU, 50, rue du Bois, Hesigneul-Lez-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.**

Achète pour C64 imprimante compatible (MPS s'abstenir) .**Jacques PARMENTIER, 3, rue de l'Eglise, 02320 Suzy.**

Cherche sur Amiga éduc. pour enfant maxi 10 ans /jx. Ecrire de préférence.**Charles BRIGNONE, 19, avenue de Strasbourg, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.02.94.56.**

Rech. cart. pour CBS Coleco à bas px.**Laurent PELOU, 16, rue Bouju, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.21.73.**

Ach. Lords of Rising Sun, Kingdoms of England, Nil, Austerlitz. Orig. + not. : 150 F. Max sur A500.**Bertrand GUIBERT, 18, rue Beaurepaire, 49670 Valanjou. Tél. : 41.45.46.71 (W.E.).**

Ach. Cadaver : 150 F sur Amiga. Cher. contactes : Giga, Ludothèque en ma possession.**Christophe GUILLAUME, Frédéric-Fontaine, 70200 Lure. Tél. : 84.63.02.92. (ap. 19 h).**

Ach. sur CPC K7 jx : Star Trap, Secret Defense, Peur sur Amytiville, la chose de Grotemburg : 50 F l'un.**Eric THERONDEL, Av. du 8 mai, 12200 Villefranche de Rouergue. Tél. : 65.81.22.82.**

Ch. 520 STE/DD + péri. + souris + joys. le tt TBE 86 et Limitrophes.**Thomas CHAMBET, 86310 Saint-Germain. Tél. : 49.48.09.20 (ap. 19 h).**

Rech. log. pour CBM 64 en orig. Spifire Ace. Hélicat Ace de Microprose, Simulation.**Marcel DUTRON, 54, rue Pen Ar Stang, 3e étage, 29000 Quimper.**

Ach. jx pour Amiga env. listes et px.**Julien BURGAL, 84, hameau des Orangers, 38, chemin du Périer, 06110 Le Cannet.**

Rech. compatible PC (avec config. par cartes de Fond, Driver, Vidéo.**Fabien BOSSEMAN, PTT, 11160 Peyriac-Minervois. Tél. : 68.78.24.57.**

Ach. carte MV16, cher. contact sur Moselle pour éch., surt. Demo Soundtrack.**Joël JANUS, 87, route de Guentrange, 57100 Thionville. Tél. : 82.82.70.52.**

Achète jeux Nintendo anciens : 100 F maxi et ntés à 190 F Port compris, possibilité de vente paye cash ! **Frédéric SCHWAB, 59, rue Droite, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.02.80.**

Ach. Bar's Tale I, II et III pour Atari ST.**F.-Xavier LESBRE, La Bretonnière, 80160 Plachy. Tél. : 22.42.11.43.**

Cher. Atari 520 STE : 2 000 F env. en B. Etat.**Aimeric D'HUMIERES, 2, place des Tamaris, 44980 Sainte-Luce-sur-Loire. Tél. : 40.25.86.26.**

Ach. Hardcopieur (sauf Blitz Turbo) pour 520 STE (px à déb.). Ch. contacts rapides pour éch. jx : env. liste.**Sébastien BIBARD, Les Voûtes, 16250 Bessac.**

Ach. Super Graphx sans jx : 1 000 F. Ech. Sword Of Wermillion ctre 2 jx Megadrive.**Clément MALDONADO, 29 bis, rue du Pré du Sud, 69330 Jonage. Tél. : 78.04.32.64.**

A500 achète Player Manager (environ 100 F) ou échange contre Line of Fire, pass. du vent, Bublie Ghosht.**Pascal URBANO, 155, avenue Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.**

ECHANGES

PC cher. contact pour éch. jx et util. rép. ass.**Emmanuel BOUSIGNAC, 18, impasse des Noisetiers, 49112 Pellouailles-les-Vignes. Tél. : 41.76.57.29.**

PC 5 1/4 ch. contact. poss. Castles. Murder, Rä(CBA). Gold, Aztecs. Rech. Pang. Z-Out, Narc. Bloodwych. Dongeon Master.**Yoann DUBREUIL, 86, rue Haute-d'Aulnay, 41500 Mar.**

Déb. dur PC AT 286 3 » et 5 », contacts sympas, sér. et durables, attends vos listes.**Vincent VENEL, 5, résidence Wartel, 62217 Beaurains.**

A500 rech. contacts pour éch. jx poss. : Vroom, Mipwinter 2, Terminator 2, Croisière pour... Rép. ass.**Yann LE GOLF, Bourg de Tregrom, 22420 Plouaret. Tél. : 96.47.80.69.**

Vds, éch. ach. jx sur A500 rép. ass. très bas px déb. bienv., liste sur dem.**Olivier LAMY-ROUSSEAU, BP. 177, 57360 Amneville.**

A500 éch. vds. ach. Softs, Arnaq. s'abst.**Boris VIGER. Tél. : (16-1) 47.21.09.62.**

Ech. CPC 464 + DDI 1 + revues + livres + disks + jx + joy ctre cons. + 10 jx min. : Megad., Sup.-Fan, Gamegear ou Gameboy + 15 jx.**Stéphane MARTIN, 12, place Louis-Aragon, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 45.92.01.99.**

Ech. Megad. + 10 jx ctre NEC, Supergrafx + 5 – 8 jx.**Robert PALAS, 36, allée des Soudanes, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.14.69.**

Amiga éch. jx, déb. acc. Vds Hardcopieur : 150 F ou + lect. : 500 F.**Michel TCHEN, 27, bd Villette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.92.16.**

Ech. sur PC 3 1/2. 5 1/4 jx et utils. Rech. (Multiplan V4.2 ; Works V2.0 ; Muds) env. liste. Pas sér. s'abst.**Jacques BARRAILLE, 5, chemin d'Al-Vigne, 31140 Montberon.**

A500 contact durable et cool. Env. liste jeu util. éduc. éch. uniq.**Philippe DUBREUIL, L'école au Bourg, 42140 Vi-ricelle.**

Ch. contacts sér. et durable sur ST pour éch. divers (Demo, jeu, truc, astuce) rép. ass.**Frédéric VALENTIN, 45, rue Dabremont, 02880 Cuffies. Tél. : 23.59.31.71.**

A5°°, rech. contacts long et durables. Listes rép. ass-.**Raphaël FREDEFON, 23, rue du docteur Ignace, Hoareau, 97430 Le Tampon, La Réunion. Tél. : 19.262.27.47.76.**

PC : cher. contact sér. Poss. : Lemmings, Sim Earth, Kqs, SQ4, Bat, EOB, F19, Yeager, LHX, JF2, FS4, TD3, Links, G.Axe, etc.**David LAOU, 10, rue Paul-Bourget, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.64.47.**

Ech. jx et util. A500, C64, Disk et PC VGA 5 1/4, 3 1/2. Rép. ass.**Christian BLONDELLE, 26, rue Roger-Martin, 95870 Bezons.**

PC YGA 3 1/2, 5 1/4, nbx jx Cheart of Chi, Wing Com, P Of P, LHX..) contact sér. et symp. env. liste.**Maxime CARPENTIER, 10, rue du Bosquet-du-Prince, 60300 Senlis.**

A500 + Ext. Ch. contact rapide sér. et durable (rép. 100 %) pour éch. jx Salut et à bientôt.**Eric DUCULOT, 52, rue du Comte, 5140 Ligny (Belgique).**

Ch. contacts sur PC et 6128, préf. près de Lyon. Poss. nbx. Env. listes S.V.P.**Fabrice MALLET, BP. 0104, l'Arbresle Cedex.**

Ech. sur STF nbx jx ctre Legend of Faerghail (orig. seul.) merci très urgent ! **Laurent MANCINI, Les Cascades n° 72, L'Ayguade, 83400 Hyères.**

Ech. pour Gamegear : Mickey et Columns ctre Super Monaco GP, Prob 91, Wonderboy, Devilish ou Shinobi-.**Franck TACHOT, 27, rue du Vallon, 71850 Charnay-les-Macon. Tél. : 85.34.16.23.**

Ech. Golden Axe (FRA) TBE ctre Mickey ou Monaco ou Shadow ou Cynoug ou Mystic ou Ghosts, Salut ! **Pascal BAGOT, Résidence La Grille-Royale, 78600 Le Mesnil-Le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.06.12.**

A500 éch. jx, util., contacts sér., rapides.**Alexandre OSTOPINKA, 7, cité Jean-Gremillon, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.70.81.**

Rech. contacts sur Atari pour éch.**Eric MACHCINSKI, 22, rue de Picardie, 62221I Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.67.02.93.**

Ech. sur PC 3, 3 1/2, 5 1/4 jx et util. Poss. : Prince, LHX, FS4, Carmen, LVDT, etc. (uniq. sur Toulouse).**Laurent LOURY, 1, rue Georges-Bidault, App. 6, 31400 Toulouse. Tél. : 61.55.42.33.**

PC 5 1/4, 3 1/2 VGA cher. contact sér. pour éch. jx et util. (env. liste) rép. ass.**Jean-Louis OVCJAK, 20, rue Léo-Lagrange, 69200 Venissieux. Tél. : 78.67.79.62.**

TO8D cher. contact jx, util., Astuces, livres, cher. Club Thomson sur rég. parisienne. Rép. ass.**Serge DOMINE, 17, rue de la Paix, 93260 Les Lilas.**

Wanted Cowboy, Solitaire + fidèle ST rech. Jx poss. : Gods, Team sus Uki, F-16, Toli, etc.**Boris MARINIER, 42, av. Grands-Champs, 63570 Brassac-les-Mines. Tél. : 73.54.24.97.**

Ech. jx sur PC 3 1/2, uniq. (poss. : Populous, Budokan, F15, Stricke Eagle II). Env. liste.**Xavier RETAILLAUD, 31, allée des Acacias, 85130 La Verrie. Tél. : 51.65.90.81.**

Le Gamegear Club est enfin là. Ech. ach. Vds jx ds tte la France. Laisser mess.**Franck REZVANI. Tél. : 93.68.58.23.**

Ech. nbx log. pour Atari 520, 1040, jx, util., éduc.**Bruno IBERTINI, 51, rue Bradfer, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.79.67.54.**

Ech. ou vds jx sur A500. Jndre disk + 1 tbre pour liste. Rapidité et honnêteté exigés.**Stéphane THIEL, 16, rue de Berne, 67380 Lingolsheim.**

Ech. jx sur ST poss. Golden Axe, total Recall, Secret Agent, Powemonger. Env. liste ou tél.**Karim BOUGUELAA, 11, cité des Moulines, 09300 Lavelanet. Tél. : 61.01.52.42.**

Ech. ou vds jx et util. sur PC 3 1/2 si poss. contacts durable (écran VGA de préf.).**Sylvain HECK, 20, rue du Lion, 67560 Rosheim. Tél. : 88.50.20.31.**

Vds ou éch. Soft Amiga.**Jean-Louis GSCHWIND, 3, rue des Etangs, 70400 Chalonvillars. Tél. : 84.22.09.34.**

Ech. jx sur PC AT VGA + AD Lib, en 3 1/2 ou 5 1/4. Poss. nbx log. Env. liste.**Fabrice CARTON, 16 bis, rue C.-F. Revollier, 42650 Saint-Jean-Bonnefonds. Tél. : 77.95.20.61.**

Vds éch. nbx jx et Demos (surt.) Env. listes. Déb. acceptés-.**Christophe VEUILLET, 40, rue Jules-Vernes, 69330 Jonage. Tél. : 78.04.20.53.**

Poss. Super Marioland sur Gameboy et ch. Tetris. Ech. Voy. du Temps ctre Explora 1 (orig.) sur Amiga.**Romain ROSSI, 79, av. Bois-de-la-Chapelle, Ch-1213 Onex/GE (Suisse).**

Ech. jx sur PC 3 1/2 + vds Lynx + 3 jx, California, Games-Gates of Zendocon-Blue Light.**david LEMAIRE, rue Pasteur, rés. Pasteur, BT3, Esc.3, 93150 Le Blanc-Mesnil.**

Cher. contacts sur Amiga.**David LAURENT, 48, allée Georges-Allain, 76620 Le Havre. Tél. : 35.46.65.34.**

Ech. synthé pss. 780 (4 000) ctre A500 ou Megadrive jap. + jx ou ctre 3 jx Néo-Géo.**Olivier COLLE, 56, av. du Groupe Morgan, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.36.13 (h. r.).**

Ech. Atari 1040 STE + moni. + lect. ext. + log. + A500 (1 Mo) + log. ctre 386 VGA, 20Mz.**Jérôme DUMAS, 2, impasse Résidence, 21910 Saulon-La-Rue. Tél. : 80.36.62.25.**

Ech. Mega ST1, SM124, SC 1425, Cum 1 Mo, C 120D, 500 log. ctre A500, 1 Mo, Msynchro, lect. ext. Vds disks 3 1/2.**Sylvain BAIL, 5, av. Louise-Blériot, 44340 Bouguenais.**

Ch. contact aimant le cinéma Nintendo et possédant CPC K7. Ech. jx poss.**Stéphane NAVARRO, Chemin de Terre-Rouge, Les mas de terre rouge, 83200 Toulon. Tél. : 94.23.36.13.**

PC AT 3 1/2 VGA cher. contacts sér. et rapides, vds Tilt n° 66, 67, 68, 75 et Microworld, faire offre.**Frédéric GLAD, 44, rte de Scy, 57050 Longeville-les-Metz. Tél. : 87.32.84.75.**

C64, éch. ntés sur disks. Vds Lemmings sur Amiga : 150 F.**J.-Francis LOPEZ, 58, cité du Chateau d'eau, 62970 Courcelles-les-Lens.**

Ech. plus de 60 jx sur 6128. Ech. sér. env. liste.**Bruno MACE, 6, clos Jean-Barraud, 77100 Nanteuil-Lès-Meaux. Tél. : 64.34.05.05.**

Cherche contacts sur CPC disk pour échange jeux. : Nod et Sud ; Switcablade ; Total Recall etc. Envoyer liste.**Eric SALEUR, 170, rue de la Gare, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.14.54.82.**

PC rech. contact (France) pour éch. jx. D« b. s'abst. tt format accepté.**Jean-François VALACH, 2, av. du Château, Domaine de Grandchamp, 78230 Le Pecq.**

Amiga cher. contacts pour éch. jx, util., Demos. déb. bienv.**José-Jorge AZEVEDO, 15, rue Saint-Pierre, 79140 BRETIGNOLLES. Tél. : 49.81.07.58 (ap. 18 h).**

Cher. contact sympa pour éch. Soft Amiga. Déb. accepté-.**Thomas Schiel, 17, rue Brugel, 67290 Niederhastach.**

Ech. vds ach. jx sur Néo Géo, Nintendo, Sega, Nec, mégadrive, PC engine et autres consoles.**Pascal MARTIN, 54, rue Danièle-Casanova, 93200 Saint-Denis.**

Ch. contacts ST sér., env. liste S.V.P. Rigolos s'abst. Rép. ass.**Nicolas SIMONET, 9, rue Francis-Carco, 78760 J.-Pontchartrain.**

Amigafan ch. contact Mega Cool pour éch. Demos, utils, jx. Env. liste. Rép. ass. ts pays.**Emmanuel RODUIT, route du Chavalard, 1926 Fully (Suisse). Tél. : 026.46.17.88.**

Ech. Super Famicom + jx. Prestigieux ctre Néo-Géo. Vte poss. de la console SFC.**Julien BARKOFF, 3, passage Singer, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.62.56.**

Cher. nbx contacts sur ST pour éch. jx utils, docs. si poss. près de Paris. Liste ctre 3,80 F.**Florian MARGOT, 73, allée des Lilas, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.33.30.**

PC cher. contacts pour éch. jx et util. sur ts formats. Env. listes.**Régis MAUGET, 4, rue Pierre-Brosselette, BP. 9, 44440 Rézé. Tél. : 40.04.17.42.**

Attention éch. jx sur STE STF surtt d'aventure. Rép. ass. jdre liste. A bientôt.**Marc ROUTIER, 35, rue Alfred-Laulier, 59430 Saint-Pol-sur-Mer.**

Ech. jx STE Space Racer ou Shinobi ctre Turrican 2 ou Golden Axe (rép. ass.).**Laurent CRESPO, 6, place Saint-Galdric, 66280 Saleilles. Tél. : 68.22.94.43.**

Ech. nbx jx, utils, docs, plans... sur ST. Contactez-moi vite-.**Florian MARGOT, 73, allée des Lilas, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.33.30.**

Ch. contacts pour A500. Ech. jx Demos. Pas sér. s'abst. déb. accepté. Env. listes ou tél.**Grégory JARRY, 8, rue de Rheas, 79300 Bressuirre. Tél. : 49.74.22.85 (W.E.).**

Cher. pour NES jx (en priorité RC Prom ; Snake Rattle Nroll) éch. : DD II, DD I ctre Evania, Faxanadu, Mario 1.**Jarik ESSALHI, 308, allée du Dragon-Arthement, 70 Evry. Tél. : 69.91.35.65.**

Ch. contacts sympa pour éch. jx et util. sur 6128. Env. liste-.**Sébastien BOURGHELLE, 72, rue de Neuilly, 92110 Clichy.**

Rech. ADlib Visual Composer ech. ctre log. de votre choix-.**Gérard Beaudoux, Grande Rue, 51300 Drouilly. Tél. : 26.72.75.52.**

Cher. contacts sér. et rapide sur Amiga dans le monde entier (déb. acceptés). Rapidité assuré.**Laurent JEANPIERRE, Villa Saint-Claire, St-Romary, 88200 Saint-Etienne-les-Remiremont. Tél. : 29.23.17.44.**

Ech. jx sur A500, pas sér. s'abst. Env. liste ; déb. acceptés ; rép. ass.**Jean-françois GUYONVARCH, 9, rue Lebas, 29140 Rosporden. Tél. : 98.59.89.84.**

Ech. ou vds jx pour Atari, STF, STE, rép. ass.**Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.62.**

Ech. jx sur ST rép. ass. Vds orig. : 150 F.**Yannick BERTHOU, 87, route d'Arbouville, 78120 Rambouillet.**

Ch. contacts sér. Amiga éch. jx et util. Rép. ass. env. liste-.**Dominique FRANCE, 3, allée des Géraniums, 37530 Nazlles-Négron. Tél. : 47.57.48.65.**

Ech. ach. vds derniers jx sur Amiga, contacts sér. Rapide à très bientôt ! **Christophe DELLA-CASA, 96, bd Clémenceau, 76600 Le Havre.**

Ech. Game Geart + 300 F ctre Megadrive ou NEC. Ech. jx Game Boy. Ach. cartes et CD NEC - de 300 F.**Laurent D'HOOP, Rozenweg n° 10, 1731 Zellik (Belgique). Tél. : 02/466.96.42.**

Ech. Softs sur ST. cher. contact sér. pour éch. possède : Toki, Swiv, Z-Out.**Camille HUDRY, Les Granges, 73440 Saint-Martin-de-Belleville. Tél. : 79.08.95.18.**

Ech. K7 NES Robocop ou Airwolf ou Wrestlemania ctre Zelda I ou ach. : 150 F. Merci d'av.**Dabien COUDEYRE, Hameau de Cavalais, 30380 Saint-Christol-les-Ales. Tél. : 66.60.94.93.**

Avis à ts les joueurs sur Atari 520 (Lille et alentours). Contactez-moi vite ! **Laurent FLAMENT, 95, rue du Quesne, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.72.54.89.**

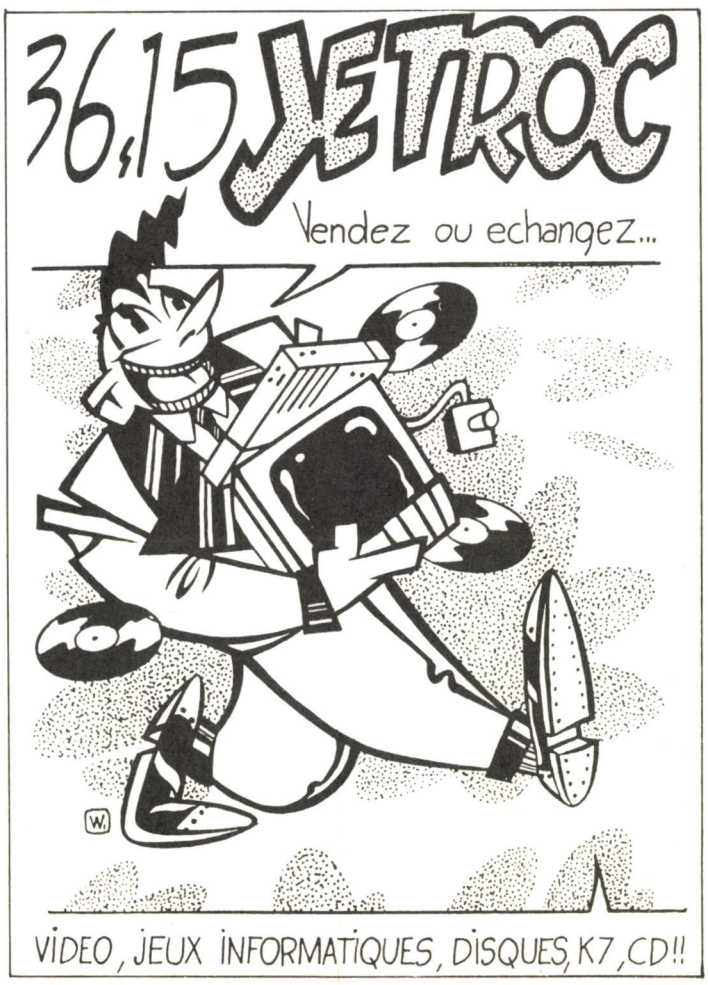
Rech. contacts pour éch. sur PC AT 5 1/4 ou 3 1/2. Poss. nbx jx. Env. vos listes. Rép. ass.**Nicolas RETTERER, 12, rue de Wittisheim, 67600 Muttersholtz. Tél. : 88.85.10.23.**

Ech. jx sur Amstrad CPC 6128 (poss. : Shadow Dancer, Bat, Narc). Rech. La Bible du CPC 6128.**Yoan REDMANN, 26, rue de l'Eglise, 59740 Dimechaux. Tél. : 27.61.73.75.**

Apple II GS cher. contacts sur II GS II E II C etc.**Jean-Marc BOUILLY, Résidence les Palmiers, bât. E, 157, chemin de la Salade-Ponsan, 31000 Toulouse. Tél. : 61.55.12.91.**

Cher. contact pour éch. jx. sur Atari ST.**Hervé ESNAULT, 25, av. Division-Leclerc, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 45.46.37.87 (18 h à 19 h).**

Ech. jx sur STF + util. Rép. ass. env. liste.**Daniel COINGDAGUET, Gite rural, Jonquille, 38530 Barraux. Tél. : 76.97.33.85.**



petites annonces

XLXE : éch. Bruce Lee, Poleposition, Hacker, Roadrace, Zaxon, Pacman, Solo Flight. Ctre Goonies, Space Shuttle... Poss. 2 jx contre 1 ! **Frédéric DUVAL, La Valete aux Mières, 14190 Ouilly-le-Tesson. Tél. : 31.90.96.00.**

Ech. jx sur Amiga.**Charly ZOLLER, 27, rue du Caval, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.91.99.**

PC AT VGA, cher. contacts pour éch. jx et util. poss. : LHX, Elvira, Beholder, TD3.**Jean-Marc LEGLISE, 1, rue Aristide-Briand, 84130 Pontet. Tél. : 90.31.03.26.**

Ech. 100 % à d'Or ctre « le Monde des Merveilles » sur 6128.**Cyrille TERZIEFF, 17, rue du Père-Gibrat, 81600 Gaillac. Tél. : 63.57.23.59.**

Ech. Softs sur Amiga et Télécartes. Env. liste Bye. Vds Profimat sur ST.**Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Pau-Cezanne, 11200 Lezignan.**

Amiga cher. contacts pour jx env. liste.**Catherine BECCARIA, 128, rue Léon-Jouhaux, Bât. l'avenir bon rencontre, 83200 Toulon. Tél. : 94.22.14.21.**

Amiga éch. jx DS rg. parisienne.**Thierry BOULLEAUX, 49, rue André-Theuriet, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.55.74.**

Ch. contact Atari ST. rép. ass. Ech. jx, util. Db. Vds orig. Px. Super (Elvira, Captive, Secret Monkey Isl.).**Christine ARRIGHI, Super Rouvière, Bât. B.3, 83, bd du Redon, 13009 Marseille.**

Ech. Nec Coregraph + 2 jx ctre Megadrive jap. avec ou sans jx et/ou adapt. cart.**Pascal GOURSAUD, 23 bis, rue Auger, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.66.42.**

Cher. contacts sur PC 3 1/2 poss. éch. Sim City, Xenon 2, Indy 300, Prince of Perçia.**Jérôme RONSIN, 7, rue Hoche-Allart, 28300 Lèves. Tél. : 37.21.16.85.**

A500 ch. contacts sér., durable et rapide si poss. en Suisse ou bel. Rép. ass. déb. acc. env. liste.**Stéphan KUMMER, Valentins 48, 1400 Yverdon (Suisse). Tél. : 024.21.01.25.**

Atari 520 STF cher. contacts Very Serious. Ech. jx et util. dans la ré. parisienne. No Phone.**Jérôme DUBOIS, 8, av. de Choisy, 75013 Paris.**

Ech. jx poss. : Tocki, Turrican 2, Firear dBrisntone et autres.**Sébastien LOMBARD, Route de Villette, 38380 Saint-Laurent-du-Pont. Tél. : 76.55.40.12.**

Ech. jx orig. sur PC 5 1/4, pos. : P. of Persia, Simcity, Populous, etc. Ch. : Elvira, Monkeyisland. Pas sér. S'abst.**Nicolas PROUTEAU, 27, rue Benoît-Frachon, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.05.37.58.**

1 000 F.**Yannick DROGON, 384, Rte. des Sauces, 06510 Gattières. Tél. : 93.08.62.24.**

Ech. Moonblaster Fighter Bomber Rick, Dangerous, Teenage Queen et Pinball Agil pour A500.**John TARBY, Les Lombards Gargas, 84400 Apt. Tél. : 90.74.51.79.**

Ech. jx NES Mega Man II, Ikari, Donkey, Kong, C. Skyhawk, SMB 2, Puncht out Top Gun, T & Field II, Super Off Road.**Laurent CASTEX, Le Garrousset à Brax, 47310 Laplume. Tél. : 53.68.69.30.**

Amiga cher. contacts pour éch. rapide sér. et durable. Rép. ass.**Grégory COUVENT, 9, rue Bergeret, 95290 Gisle Adam.**

Ech. sur STE + STF jx util. etc. Rép. ass. env. liste.**Daniel COING DAGUET, Gite Rural Jonquille, 38530 Barraux. Tél. : 76.97.33.85.**

Cher. contacts sur Amiga, vendeurs de Soft s'abst. Vds orig. Powermonger sur ST.**Guillaume ROBERRINI, 79, rue Jean-Cocteau, 77330 Ozoir-La-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.91.37.**

Ech. jx SEGA 8 bits. Rech. World Cup Italia 90, ctre Ghouls'n Ghost ou autres (Fire-Forget II).**Arnaud REGARD, Serjane, 72650 La Milesse. Tél. : 43.25.38.36.**

Ch. contact sur Amiga dans la rég. poss. : Turrican 2, St-Dragon, Panza etc.**Amara AZZAZ, Clichy-sous-Bois, 93390 Seine-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 43.32.87.96.**

A500 cher. contacts sér. et ultra rapide pour éch. jx, utils. Déb. et confirmés bienv.**Arnaud SZYMANSKI, 25, rue de la Gravière, 68310 Wittelsheim. Tél. : 89.55.35.64.**

Ech. jx Demos, util. Amiga 2000. Rép. ass. Déb. acce. pas sér. s'abst. rép. rapides. Env. liste.**Franck FONTAINE, 110, rue R.-Salengro, Bât. E., 93700 Drancy.**

A500 : tu cher. contact sérieux/rapide. Ecrire ou tél. pour liste/rens.**Fabrice DE BEIR, bp. 13, 6030 Marchienne-au-Pont (Belgique). Tél. : 071.52.82.48.**

Ech. jx CPC 464. Poss. nbx jx. Vds jx et Demos sur Amiga. Ne pas tél.**Renald GAUVIN, 24, rue de la Source, 45120 Chalette-S/Loing.**

Ech. ou vds pr. pour A (+ ext.) rép. ass. pas sér. s'abst. Européean Nelcome.**Dominick CAPRARIO, 2, rue des Agasses, 6180 Courcelles (Belgique). Tél. : 071.45.57.15.**

PC vds orig. : Bay Hill Course RBI 2-PGA, Tour Golf-Sherman M4, Battle Chess 2.**Patrick LEMAITRE, 8, rue Gay-Lussac, 62210 Avion. Tél. : 21.70.57.80 (de 18 h à 19 h).**

Rech. contacts sur ST pour éch.**Eric MACHCINSKI, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.67.02.93.**

Déb. PC 3 1/2, 5 1/4, rech. contact sér. pour éch. jx util. et idées. Env. liste. Rép. ass.**Thierry LATOUILLE, 4, rue Martial-Pradet, 87000 Limoges. Tél. : 55.77.80.37.**

Ech. nbx jx sur Amiga. Ech. K7 audios (Rock, Classique, variétés). Contact sympa.**Johannes ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epernay.**

C64, éch. vds jx. The Babygang.**Joël LE GRIGUER, 11, av. Léon-Blum, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.05.25.**

Cher. contact sur ST poss. Switch Blade 2, GP 500 2, Elvira, Disc, Panza. Cher. Gods et Cadaver.**Olivier CHARBONNEAU, 37, rue Bretonnaise, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.02.34.**

Ech. jx Amiga. Contact sér. et rapide SVP.**Johann DELATTRE, 15, rue Neuve, 95000 Vaureal. Tél. : (16-1) 34.43.83.49.**

A 500, éch. jx récents contacts sér. et rapides. Déb. s'abst. Rép. ass.**Richard PANG CHAM YVEN, 46, rue F.-Isautier, 97410 Saint-Pierre.**

PC 3 1/2 cher. contacts pour éch. ultra rapid. et sans mauvaises surprises.**Jean-Stéphan VOZA, 20, rue Saint-Léon, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.59.26.**

Ch. contacts sur Amiga. Poss. nbx jx, util. Demos. Rép. ass. Tél. ou écr.**Fabien GRINGOIRE, 5, rue du Rouge-Gorge, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.05.48.**

Salut à ts éch. vds, ach. jx, utils, Demo, Dompub, sur STE. Cher. jx sur 386 VGA à très bas px Bye ! **Laurent AUTET, 6, rue Louis-Vignes, 31200 Toulouse.**

Ch. contact sér. sur Amiga. Ech. jx. Déb. s'abst.**Laurent QUERO, 4, route de la Celle, 78120 Clairefontaine. Tél. : (16-1) 34.84.53.12.**

520/1040 ST ch. contacts ds tte la France. Rép. ass. (Poss. bcp de jx Sierra et autres).**Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.38.11.**

Ech. ou vds Softs 520 ST, sér. et rapidité ass. Déb. bienv. env. liste.**Pascal DEMEUSY, 76, route du Rosemont, Vescemont, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.03.16 (soirée).**

Ch. docs (perte déménagement) Bomber, Armour-Geddon, F18 interceptor, F19 + cher. Flightintruder-A500.**David CANO, Logis des Argues, 43, rue Ancienne Distillerie, Bt. B n° 11, 34400 Lunel.**

Echange jeux util. sur PC VGA 5 1/4 et 3 1/2 contact sérieux,envoyez listes, réponse assurée. Bye.**Jens HANSEN, 403, Hillerest, bd Arcadia, California, 91006 USA. Tél. : 8.183.57.18.75.**

Ch. contact sér. sur A500 pour éch. Demo/jx. Rép. ass. à bientôt. (non sér. s'abst.).**Sébastien BOULAIS, Résidence Riquewihr, appt. 513, 4, rue Frank-Delmas, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.43.21.19.**

Ech. idées musicales sur A500. Pro 24 DX Sounntracier etc. System Mini sons. jx 812 Roland etc.**Jean-Joseph GOMES, 58, av. du Triolt, Bt. 1, 34090 Montpellier. Tél. : 67.61.06.87.**

Amiga éch. ou vds jx. Pas d'arnaq. ni mensonge.**Gérard PELLETIER, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98 (ap. 17 h).**

PC éch. ou vds jx. Pas d'arnaque, ni vol ni mensonge. Rép. ass.**Gérard PELLETIER, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.**

Vds ou éch. jx sur Amiga. N'hésitez pas à écrire. Rép. ass. (déb. acc.).**Sylvain LAMBERT, 25, rue de Longvic, 21000 Dijon. Tél. : 80.36.47.81.**

Ech. Ach. Vds Freewares & Demos sur ST. Rép. ass. si liste légal seulement. (Ech. surtt).**Vieulong KONG, 20, rue de la Procession, 93250 Villemonble.**

Ech. ou vds prgs pour ST et Amiga à bas px. Cher. Dompub sur ST et Prg Mac.**Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la redoute, 92600 Asnières.**

Cher. version franç. de Player Manager des Sierra (Larry etc.) avec not. env. listes sur dsk. Retour assuré.**Philippe DEBONNE, 23, av. Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.**

A500 ch. contacts, rapide et sér. déb. acc. ; rép. ass. env. listes.**Jean-François GUYONVARC'H, 9, rue Lebas, 29140 Rosporden. Tél. : 98.59.89.84.**

Amiga cher. contacts Dompub et jx. Rép. ass.**Yves NOUGAREDE, 9, impasse Guillaume-Apolinaire, 34500 Béziers. Tél. : 67.31.22.14.**

Ech. jx utils Demos sur ST et Amiga. Rép. ass.**Eric NASSEYS, 31, cité de Plaisance, 40110 Morcenx.**

Ech. log. sur Amiga. Rép. ass. Env. liste.**Joël CREGUT, 16, av. Marie-Laurencin, 87280 Limoges. Tél. : 55.39.43.24.**

Ech. ou vds nbx jx, Demos, util. sur Atari ST(E). Liste ctre 1 tbre à 2,40 F. Rép. ass.**Julien GACHADOAT, 2, rue des 2 Rocs, 47000 Agen.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 95

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

EXCLUSIF

J.B.G.

163 Av du Maine 75014 PARIS

METRO: ALESIA OU MOUTON-DUVERNET

Tél: 45.41.41.63 Fax: 45.41.20.89

ouvert sans interruption de 10 h. à 19 h.
du lundi au samedi inclus

J.B.G. RACHETE VOTRE ORDINATEUR

même en panne
(ATARI et AMIGA)

CONSOLES

NEC / SEGA / NINTENDO
NEO-GEO

PLUS DE 2000 LOGICIELS D'OCCASION EN STOCK
SUR ATARI / AMIGA / PC
AMSTRAD / SEGA / NINTENDO / NEC

VOUS N'UTILISEZ PLUS VOS LOGICIELS ! ! ! J.B.G. VOUS LES REPREND

DISQUETTES 3.5 DF DD
PAR 50 : 3,90 F
l'unité

OCCASIONS JUSQU'À **50%** DU PRIX DU NEUF

GARANTIE **6 MOIS** SUR AMIGA, ATARI, P.C.

Pour vendre, pour acheter, la solution, c'est **J.B.G.**
contactez le **45 41 26 04**

PROMO J.B.G.
EXT. AMIGA 512 K.
avec horloge
290 F

☆ MATERIEL NEUF ☆

AMIGA

A 500 PLUS (1 mo ram - workbench 2.4)	3190 F
A 2000	5990 F
A 500 PLUS + ECRAN 1083S	5190 F
A 500 P.S.G. (comprenant A 500 + kick off 2 + player manager + tee-shirt p.s.g. + pin's + poster + ballon)	3290 F
DISQUE DUR A 500 45 Mo	3990 F

S.A.V.
ATARI / AMIGA
Pose Lecteur
Pose extension
Réparations sous 48h
Si pièces dispo.

ATARI

ATARI 520 STE	2490 F
ATARI 1040 STE	3290 F
MONITEUR S.M 124	1090 F
MONITEUR COUL. STEREO	2290 F
ATARI Mega ste 4 M D.D. 48 M	8990 F
Lect. ext. 3.5 p	690 F
D.D. 20 M	2990 F
D.D. 30 M	3790 F
D.D. 80 M	5990 F
D.D. 44 AM	5990 F
IMPRIMANTE BJ 10	2490 F
EXTENSION ATARI 512 K	350 F
EXTENSION ATARI 1 M	690 F
EXTENSION ATARI STF	490 F
IMPRIMANTE LC 20	1990 F

Pour Commander
Contactez le:
45.41.44.54

P.C.

EXEMPLE DE CONFIGURATION:
386 SX 20 Mz - 1 Mo RAM
D.D. 40 Mo - LECTEUR 1,2 Mo
ET 1,4 Mo
V.G.A. COULEURS
DOS 5.0 - SOURIS

LE TOUT: 11000 F t.t.c.

CARTE SOUND-BLASTER.....1690 F
CARTE SOUND-BLASTER PRO.....2490 F

DEPOT - VENTE
TOUTES NOS
OCCASIONS
SONT GARANTIES
6 MOIS

AGIP PARIS 43.22.62.75

BON DE COMMANDE

à retourner à J.B.G Electronics 163 AVENUE DU MAINE-75014 PARIS

règlement(à joindre à la commande):_____
chèque ou carte bleue numéro:_____
date d'expiration:_____
signature:_____
frais de port: logiciel + 30 F matériel + 100 F

VOTRE COMMANDE:_____

NOM:_____ PRENOM:_____
Adresse:_____
C P:_____ VILLE:_____ TEL:_____

Tilt 95

petites annonces

Ech. ou vds super jx sur A500 à des px super raisonnable-.**Cyril SOLLIER, 16, rue du 19 mars 1962, 38120 ST-EGREVE. Tél. : 76.75.18.70.**

A500 cher. contacts pour Swaps. Rép. ass. env. listes ou DKS (retour garanti). Pas de tél. merci.**Jean-Roch MAILLY, 14, rue de Boulogne, 62520 Le Touquet.**

Atari ST contacts pr éch. jx poss. Heroqu., Imoy 3, Gods, Xenon 2, Sim City, etc. sér. et rapide.**Olivier BIGLIA, 95, cité l'Ayroule, 09400 Tarascon-sur-Ariège.**

Vds éch. jx sur ST. Etudie ttes propos.**Patrice SALVADOR, 333, av. Marcel-Paul, 83500 La Seine-sur-Mer. Tél. : 94.87.92.38 (h.r.).**

Ech. ou vds nbx Softs sur ST(E/F) : jx utils, Docs. Rép. ass. env. listes.**Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul-Loubet, 26200 Montelimar.**

Ch. contacts C64 disk pour éch. jx (déb.) env. liste.**Frédéric FARE, 12, rue du Guesclin, 37000 Tours.**

Cher. contacts sér. sur Amiga et PC VGA + Adlib. Bienvenue à ts ! **Eric RINGEVAL, 23, résidence du Bois de Charmes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.41.35.56 (ap. 18 h).**

AT 286 VGA éch. tt ce qui fait réfléchir : réflexion, aventure franç., Simul, Eao. Env. liste.**Patrick GOTZ, Lotissement Callot, 70180 Membrey.**

Ech. très nbx jx, Prince of Persia, Bât. Space Quest, Maupiti (Uper Lars.).**Loïc LE MERNER, 14, rue Chaillon, 92390 Villeneuve-le-Garenne. Tél. : (16-1) 47.98.42.40.**

Clavier Synthé Yamaha TBE val. 6 500 F (Arrangeur, midi, Séquenceur, Split, etc.) ctre STE. Faire offre.**Michel SENECHAL, 9, Sq. des Genets, Cressely. Tél. : 46.09.78.58.**

Ech. jx, utils, Demos, sur Amiga ! j'ai 100 titres environ ! **Romain GORA, Villa n° 4, Les Coteaux de Veline, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.11.61.**

Nbx dk sur Amiga ! px sans concurrence, rapidité et sér. assuré ! N'hésitez plus.**Chris PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.**

Ch. contacts sur Amiga et PC EGIA. Rép. ass. env. liste (Suisse, uniq.).**Jérôme HENNET, Sources 30, 2800 Delemont (Suisse).**

Ech. jx et util. pour PC PC rép. ass. Suisse uniq.**Michaël GABRIELE, 42, rue des Billodes, 2400 le Locle (Suisse). Tél. : 039.32.18.24.**

PC AT éch. Softs (ts les styles) dans le monde entier.**Cyril PICCHIOTTINO, 7, rue Coty, 73200 Albertville.**

Ch. contact sympa pour éch. ou vte poss. nbses ntées (Gods, Toli) sur ST. Rég. paris.**Laurent REBMANN, 52, rue Gaultier, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.57.78.**

Ach. vds éch. jx SEGA 16 bits megadrive.**Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

PC VGA cher. contacts durables. Rép. ass. Petits malins s'abst.**Josselin BAYOL, Résidence Mirabeau, 9 bis, rue Trianon, 64000 Pau.**

Salut ! éch. jx sur Amiga.**Stéphane PIRONON, 6, rue des Marais, 77450 Coupuray. Tél. : (16-1) 60.04.05.94.**

Ech. jx et util. sur Amiga. Rég. Charleville. Nouzonville.**David MARTIN, 184, rue Jean-Jaurès, 08700 Nouzonville. Tél. : 24.53.72.70.**

Ech. NES + Bayou Billy, Stealth A.T.F., Mario Bros I et Duck Hunt + Zapper ctre Master systém. II + 5 jx.**Emeric REYNAUD, 23, place de la Mairie, 50630 Quettehou.**

Ech. ou vds jx sur 1040 STF (Wreckers, RB I, 2, Dck, Midninter 2, Toli, 3 Dck, 60 Ds, Rilling Cloud, Team Suzu-.**Jacques SANSON, 7, quai Carbonel, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 24.39.78.94.**

PC et comp. ch. contacts, poss. nbx log., rép. ass., pas sér. s'abst. Ch. qq'un aynt modem.**Christophe LERE, 60, rue Victor-Hugo, 54230 Neuves-Maisons.**

Atari ST cher. contact sér. pour éch. jx, Demo, util. ni v. ni achat. Ech. uniq.**Gilles Jacquelin, rue Jean-Bouchet, 33460 Labarde.**

Cher. contacts sur PC tt formats. Env. vos listes ! Fana du VGA ! Rép. super rapide.**Frédéric POCHEZ, 385, rue de Dour, 73000 Boussu (Belgique).**

PC 3 1/2 éch. Demos, dom. pub. et Shareware. Liste sur dem. Rép. rapide ass.**Denis RABUSSEAU, 5, allée des Alouettes, 33160 Saint-Aubin-de-Medoc.**

Ech. sur 520 STE Softs Demos util.**Bertrand LE MEITOUR, Guenic-Surzur, 56450 Par Theix. Tél. : 97.43.03.42.**

Rech. éduc., util., PC 3 1/2, CGA, éch. ctre Dsks Amiga.**Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdilhan, 30200 Bagnols-sur-Ceze.**

A caen A500 éch. jx dans tte l'Europe. Pss. Toki etc-.**Nicolas DURUPT, 17, rue Vieille Haie, 14123 Ifs. Tél. : 31.72.52.60.**

Ech. jx sur disc poss. GP= Monaco, TV Sport, Football, California Games etc. Rép. ass. Rech. F16.**Salim GRENDI, 26, rue Jacques-Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66.**

Ech. ou vds jx sur ST. Poss. Toki, Powermonger, Supercars 2, Elvira, Captive. Très intéressé par utils.**Marc JAMBERT, 5, chemin de Meyrac, 11700 Capendu. Tél. : 68.79.04.23.**

Atari éch. & vds orig. 40 à 100 F. Toyota-ADS, Galatic Empire-Bob, Ess. Ultimat, Golf-Falcon-Kick Off – F16.**Emilio GOMEZ, 10, villa des Bouleaux, 94420 Plessis-Trevise. Tél. : (16-1) 45.93.12.48.**

Ch. contact durable sur Atari 520 STE pour éch. rép. ass. Déb. acc.**Nicolas PARDIEU, 86, rue François-Brasme, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.25.36.**

Ch. contacts sur A500 pour éch. ou achat à bas px. Pas sér. s'abst. préf. sur rég. alsacienne.**Pascal. Tél. : 89.42.17.75.**

Ech. prog. Amiga avec contact sympa. Env. liste rép. à 100 %.**John MAES, rue de Hesbaye, 107 Liège, 4000 (Belgique).**

Ech. pour ST jx utils Demos déb. acc. contact sér. only.**Stéphane LIBERT, 8, rue andré-Mounier, 33340 Lesparre Medoc.**

ST ch. contact sér. pour éch. jx utils Demo, déb. acc. à bientôt.**Philippe COSTA, 18, rue du Palais de Justice, 33340 Lesparre-Médoc.**

Sur A500 Ech. ou vds jx poss (Gods, Toli, Amour-Geddon). Ach. ou éch. Amos. Env. listes.**Olivier PLOUCHARD, 3, rue Nicolas-Poussins, 37000 Tours. Tél. : 47.39.23.73.**

Ech. nbx orig. éduc. Nathan contre Base de données. jeu d'échecs ou dern. Vet. du Rédacteur orig.**Patrick MINET, Log : 116, bât. : C, 4, allée de la Plaine, 60500 Chantilly. Tél. : 44.58.52.14.**

Sur Apple 2C éch. jx.**Frédéric MONBEC, 28, rue Jules-Guesde, 34080 Celleneuve. Tél. : 67.45.37.04.**

STE & Amiga, cher. corres. pour éch. sympas= jx Démos.**Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 (H.R.).**

Ech. ou vds nbx jx sur ST. Catal. sur demande, rép. ass-.**Raphaël PICARD, 2, allée du Maréchal-Fayolle, 87100 Limoges. Tél. : 55.50.75.86.**

Amiga rech. contact pour éch. jx et utils. Env. listes uniq. dans le 59. Rép. ass. et rapide.**Frédéric DELCROIX, 36, rue Jules-Vallés, 59300 Aulnoy-Les-Valenciennes.**

ST ch. contact sér. (poss. Z-Out, Shadow Dancer-RBI 2 F-15, Stike, Eagl F2, War Zone). Arnq. exclus.**Guillaume NICHOLS, 103, bd du Maréchal-Gallienni. Tél. : 31.73.33.39.**

Ech. jx util. et Demos sur Atari STE et Amiga env. liste rép. ass. Déb. bienv.**Dominique BOURREAU, 10, rue Louis-Blériot, 50120 Equeurdreville.**

Rech. ttes les Mega-Demos sur Amiga depuis sa création pour faire un grand catalogue. (éch. poss.).**Christophe BULLA, 24, av. de Gde-Bretagne, 98000 Monaco (ou Bal sur Rtel : Pielb).**

Ech. jx + util. sur PC At VGA et sur A500 contactez-moi vite, déb. acc.**Raphaël GOMMEAUX, 95, rue Principale, 62560 Merck-Saint-Lievin.**

Ech. ou vds jx et utils Atari et prog. ss Windows3 sur PC. Astuces, bienv. à bientôt.**Philippe CARLETTO, 35 bis, av. du Moulin N.-D., 84000 Avignon. Tél. : 90.86.21.22.**

Cher. Contacts Amiga, Docs, jx, util. Déb. bienv. pour éch.**Jean-Noël CLAIR, 317, Corniche J.-F.-Kennedy, 13007, BP. 304, 13007 Marseille.**

Cher. contacts pour éch. jx sur A500. Env. liste, rép. ass-.**Laurent CUENCA, 13, av. Edouard-Barbey, 81230 Lacaune.**

Ech. jx sur A500 dans rég. Aube environ de Troyes.**Olivier GALANTE, 102, Impasse Saint-Phal, 10600 Savières. Tél. : 25.76.33.94.**

Diffuse DP. et jx sur Amiga. Env. D7 + tbre pour liste.**Emmanuel BECKER, rue du Haut-de-Rove, 57070 Metz.**

Amiga ch. contacts cool et rapides pour éch. jx, util. et Dompubs. Env. listes.**Mathieu BRIOL, 127, rue Champ-Rodange, 1410 Waterloo (Belgique).**

A500, cher. contacts pour éch. déb. bienv. env. liste.**Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

Ech. jx PC 3 1/2 et 5 1/4. Poss. nbx jx : Wing C., Prince of P., Panza K. B. etc. contacts sér. et durable.**Etienne HOURS, 9, résidence-les-Sablons, 73230 Saint-Alban-Leysse. Tél. : 79.85.27.35.**

Ech. ou vds nbx jx sur 520 STE (arnaq., allez voir ailleurs) env. listes.**David SIBOUN, 6, place demi-lune, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.67.05.**

Cher. contacts sér. et sympas pour éch. jx, utils sur PC 1512, 5 1/4.**Cyril BENOIT, 12, rue de l'Etoile, 13140 Miramas.**

STE et Amiga cher. contacts sympas. jx éduc. utils. Env. listes. Tél. : Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury.87.52.54.01.

Atariste cher. correspondants de préf. dans le « Nord« très importante liste de jx.**Arnaud VANHAECKE, 02140 Landouzy-la-Ville. Tél. : 23.98.43.21 (h. non scolaires).**

A500 ch. contacts pr éch. ou vtes. Rép. ass., env. listes-.**François GRIMAUX, 14, rue du Martroy, 80930 Ercheu. Tél. : 22.87.37.00.**

Cher. contact sur PC 3, SP CGA poss. : Mig-29, Fys Stryke Eagle, Zak, Kracken, Impy3. Env. listes.**Michaël ZILAVEC, 12A, impasse Petavis, 59239 Thumeries. Tél. : 20.86.39.75.**

Amiga= ch. contacts pour éch. ou vtes de jx. Soyez sympa, rapide et amateur de super jx.**Christophe CASULA, Rés. Bernard Palissy, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.28.93.**

Ech. 520 STF + moni. coul. + 70 jx ctre Néo-Géo, + man. + ninja combat.**Jean-Philippe TISSIER, 25, rue de la République, 33250 Pavillac. Tél. : 56.59.23.48.**

Déb. PC Ach. util. et jx env. liste.**Jean-Jacques MARROT, 177, rte de Labarthe, 31600 Muret. Tél. : 61.56.81.82.**

Ech. jx Mega : Shadow dick G and G ctre Golden A, S.Hang O., Thu3 (dans Val-d'Oise si poss.).**Mikaël CLEMONT, 6, rue Alexopoulos, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.14.26.94.**

Ch. contacts A500 éch. jx non sér. s'abst. rép. ass. attends nbses listes, déb. bienv. ! Salut ! **Nicolas BOY, 22, rue de la Grave, 33450 Saint-Loubes. Tél. : 57.74.87.08.**

Amiga et PC : éch. super jx. Rép. ass. Déb. acc. Call me now ! **Jean-Michel AUBIN, Cité les Raumettes, BT. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

PC VGA/EGA/CGA 3 » ou 5 1/4, éch. jx. Rép. ass. déb. acc.**Jean-Michel AUIBIN, Cité les Raumettes, Bt. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

DIVERS

Cause dble emploi vds 1040 STE (déc. 90) + joys + doc. + 3 jx Rec. (S/garantie Fnac). Px : 3 500 F. **Alban CIANFERANI, 30, route du Roi, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 34.80.01.19).**

Vds magnétoscope V 2000 Grunding, Bon Etat + 4 K7 Vidéo.**500 F. Cyrille URBANO, 155, av. Jean-Mermoz, 60008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.**

Affaire ! vds SMS + 9 jx + Phaser, val. : 3 600 F, vendu : 1 800 F.**Julien ECKERSLEY, 13, bd Henri-IV, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.84.19.**

Vds Filecard 20m Western : 2 200 F, lect. ext. 5 1/4 : 400 F, AT 386 16, 2 lect. 3 », 5 », SP VGA, coul. 40 Mo. : 10 000 F.**HUYNH HUU HUNG, 27, chemin clos d'Ambert, Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 49.31.03.57.**

Vds impri. Epson LX 800 bon état : 1 000 F ou ctre Mégadrive (fr). rég. parisienne.**Douglas CONNAN. Tél. : (16-1) 45.47.11.60.**

Vds livres dont vous êtes le héros px : 170 F les 17 livres ou 12 F le livre ! (ttes séries confondues !)**Nicolas PLESSE, les Landelles Bréhand, 22510 Moncontour. Tél. : 96.73.56.68.**

Vds Star LC 10/24, 24 aiguilles + hous. + câble paral. + 2 000 feuilles. Parf. état. Px : 2 000 F.**Benoît AVIGNON, Les loges, 28340 Boissy-les-Perche. Tél. : 37.37.63.51.**

Livre des impr. : 220 F, GFA, Vector : 150 F bien débuter en GFA : 170 F, Pack Antivirus : 160 F.**Albin JANZEGERS, Logement école, rue Marcelin-Berthelot, 77186 Noisie. Tél. : (16-1) 64.80.72.96.**

Vds II GS coul. (256K + 16000 coul.) + souris + nbx log. + docs + livres + lect. 3 1/2 et 5 1/4 : 10 000 F.**Olivier MECHERI, 14, rue de Bourgogne, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.49.86.**

Vds moni. coul. Philips anti-reflets TBE. Px : 1 000 F (avec péri).**Samuel DEPREZ, 28, rue Chanzy, 62580 Vimy. Tél. : 21.55.67.91.**

Vds très nbx jx à petit px. Liste ctre tbre : 2,50 F. Vds ext. 1 1/2, Mega octets à 500 F.**Sébastien LANGLOIS, 45, chemin des Lorittes, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.72.95.**

Vds jx SMS : WBoy II, Quartet, Golvellius, Akidd Lstars, Psycho Fdx, Rastan à 150 F pce Urgent ! **David RAUFFET, 19, rue Augustin-Thierry, 75019 Paris.**

Vds jx : 5 F le disk ! (poss. : Cybercon III, Quick et Silvia, Armourgeddon. Dem. liste.**Romuald SERRADO, bât. C6, av. de la victoire, 83400 Les Salins d'Hyères. Tél. : 94.66.44.91.**

Tandy 1 000 ex. 640 Ko + mon. coul. + impr. DMP 130 + joys + souris + logs + jx + doc. TBE. Cédé : 4 000 F (payé : 10 000 F).**Toxmin TOYOS, 37, rue du Banquet, 81660 Bout-du-Pont-de-L'Arn. Tél. : 63.98.62.70.**

Vds Toshiba portable T3200 SX : 8 000 F.**Christophe MADRONA, 18, rue Bourgon, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.47.43.**

Vds Agenda élec. IQ 7100 Fct. Réveil RDU ADR Mémo Op carte : 900 F, cal FX790P Scient. 8 Ko Ram : 400 F ; port compris.**Claude. Tél. : (16-1) 60.47.40.21 (ap. 20 h).**

Cds file Card 40 Mo, Age 6 mois (Western Digitale) : 1 800 F.**Fabien HEBERT, 40 bis, rue Emile-Zola, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.53.44.32.**

Vds la Collec de 5D7 Fess (Micro news) pour 100 F, env. tbre à 2,50 F pour + de rens.**Fabrice COULANGE, 2, impasse Allard, 13004 Marseille.**

DMP 2160 + t. de t. Texto Mat + 1 000 feuilles + Multicourbes, traceur, anal. ftions maths : 1 000 F ! **Charles MOREAU, 15, rue de Chartres, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.13.76.**

Pour exeltel ou exl 100 vds nbx log. jx, util, éduc. liste disp. vite.**Xavier LOOTEN, 334, rue André-Boulloche, 59279 Loon Plage.**

Vds impr. Philips NMS 1431, Bon état.**Jacques RELION, Bourg, 47430 Caumont-sur-Garonne. Tél. : 53.93.64.00.**

Vds cart. Ultimate Ripper et ST Replay : 300 F chaque.**Stéphane PAYET, 65, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.89.67.**

Vds lect. D7 3 » DDI 11 1/2 ans : 1 000 F + nbx jx disks dont Super Monaco GP etc.**Stéphane COMMUNOD, 74 bis, rue Léopold-Senghor, 70290 Champagney. Tél. : 84.27.90.81.**

Vds nbx jx : Y. Air Combat, W. Commander, Countdown, Andrétti, Hard Nova, tt 1/2 px.**Eric JAULNES, 1, av. Marie-Balajat, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.13.75.**

Vds moni. coul. prise pér. : 900 F, impr. parallèle, 9 aiguilles : 700 F.**Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.64.64 (ap. 20 h).**

Vds SMS jx : Kung Fu Kid, Cloud Master, Power Strike, Altered Beast, World Games, Wonderboy III. Px : 100 à 200 F.**Nicolas MILLERAND, 3, rue Erick-Satie, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.51.01.**

Vds extension 512 Ko Ram (STE) : 350 F ; Compil. Omikron : 200 F ; Livre Omikron (433 pages) : 100 F.**Sébastien ROBLES, Lotissement les Romarins, 2e Impasse n° 43, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.71.50.99.**

Divers : vds Tilt n° 83 à 93 pour 15 F, n'importe quel exemplaire (même les hors séries).**Laurent COURDON, Le Pigeonnier, route de Boulbon, 13570 Barbentane. Tél. : 90.95.60.02.**

Vds bte à Rythmes Yamaha RX7 : 1 500 F. Sampler Akai 5950 : 8 000 F. Alesis 1622 : 5 900 F (S/gar.).**Ludovic. Tél. : (16-1) 34.60.03.95.**

Vds synthétiseur Casio + transfo + partition de l'album de Dire Strate. Val. : 2 000 F cédé : 850 F ou éch.**Laurent, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.73.40.**

Hi ! le Groupe intense (Demos) Rch Coder, Gradh, Musicien et contact avec Groupe Franç. (Demos).**Stéphane LEREIN, 3, impasse des Acacias, 73100, Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.01.62.**

Vds pistolet « West-Phaser » Excellent état. Px t. raisonnable. Urgent.**Dan KARSENTY, 1, rue Emile-Deschamps, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.49.02.47.**

Vds disq 3 1/2 vierges ou pleines 5 F.**Damien PASQUIER, Etables Ceignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Vds ou éch. immortal Drakkhen dragonflight ultima5 Cadaver Awesome Midwinter Castlemaster Kindword etc-.**Philippe LONGA, 81, av. Marcel-Cachin, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.61.47.55.**

Vds Voyageurs du Temps (90 F), Gunship : 45 F, Interphase : 70 F, Explora 2 : 800 F,Orig. avec btes.**Olivier VINCENT, rue du Moulin, 62370 Offekerque. Tél. : 21.82.03.36.**

Vds carte Ad Lib + Centurion Defender of Rome : 900 F.**Franck DELEVACQ, 34, rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.86.72 (ap. 18 h).**

Vds Beast : 100 F, Art. de la Guerre : 120 F, Superbase : 300 F, Textcraft+ : 200 F et cher. contacts.**Frédéric BLANC, 18, rue Maurice-Ravel, 73160 Cognin. Tél. : 79.62.23.45.**

Urgent ! vds SMS + Pisto + ctrol Stick + 2 man. + 13 jx. Val. : 4 195 F cédé : 1 800 F, Paris seul.**Laurent GIBAUD, 140, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.45.96.**

Vds impr. GP 500 bon état. Px : 500 F + mon. mono. Ambre Zenith ZVM-122E px : 400 F.**Antoine LOUBIER, 18, av. Catinat, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.50.99.**

Vds traductrice ang. franç. & franç. : 48 000 mots. neuve affichage 16 caractères, embal. d'orig. : 330 F.**Roger LORRAIN, 23, rte de Fretterans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

Vds synthé technics SX-Kn 600 + casque + pied + sac transport + partitions le tout neuf : 8 500 F.**Thierry STEIN, 28, bois Soleil, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.17.49.**

Stop ! vds impri. Cizen 120D TBE. gar. un an. Px à déb.**Arnaud, Paris et rég. parisienne. Tél. : (16-1) 47.41.64.39.**

ATTENTION !

CONSOLES +

N° 3
EN VENTE
LE 7 NOVEMBRE 91
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

BON DE COMMANDE "CONSOLES +"

à retourner à : TILT - CONSOLES + N 3, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia,
75754 PARIS CEDEX 15

OUI, je souhaite recevoir un exemplaire de CONSOLES +, au prix de 29 F.
Je joins mon règlement à l'ordre de TILT.

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : _____

(délai d'expédition : 4 semaines après enregistrement de votre règlement).
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Ref. 4 51 002

ENQUÊTE: JUGEZ TILT!

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Tilt, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

5 ABONNEMENTS A GAGNER !

Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à TILT.

RUBRIQUES

La couverture :
Beurk ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Super ! ⌴

Le sommaire :
Beurk ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Super ! ⌴

Les previews :
Cà craint ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Super ! ⌴

Le Tilt Journal:
Faiblard ! ⌴ Bôf ⌴ Bien ⌴ Passionnant ! ⌴

Les Hits:
Nul ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Encore ! ⌴

Les Rolling Softs:
Nul ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Super ! ⌴

Le SOS Aventure
Sans intérêt ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Oh, oui ! ⌴

Le dossier
Inutile ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Indispensable ! ⌴

La création:
Inutile ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Indispensable ! ⌴

Le hit-parade :
Bidon ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Super ! ⌴

Le poster :
Beurk ! ⌴ Pas Mal ⌴ Super ⌴ Encore plus ! ⌴

Message in a bottle:
Sans intérêt ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Remarquable ! ⌴

Le Sésame :
Sans intérêt ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Encore ! ⌴

Le Forum:
Cà craint ! ⌴ Pas Mal ⌴ Bien ⌴ Super ! ⌴

Les petites annonces :
Sans intérêt ! ⌴ Confus ⌴ Pas assez ⌴ Parfait ! ⌴

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...

- Tilt + : .....
- Micro News : .....
- Joystick : .....
- Génération 4 : .....

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ⌴ 2 pages ⌴ 3 pages ⌴ 4 pages ⌴ Plus ! ⌴

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux?
Imprécis ⌴ Confus ⌴ Pratique ⌴ Complet et lisible ⌴

TESTS

Notez les noteurs ! Etes-vous d'accord avec les notes qui sont portées par nos spécialistes sur vos jeux favoris ? En d'autres termes, nos tests sont-ils fiables et corrects ? Attention : vous ne notez pas le jeu, mais la critique du jeu !

WING COMMANDER II
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

RAGUY
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

NASCAR CHALLENGE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

THE BRAINIES
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MEGAFORTRESS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CELTIC LEGENDS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

NEBULUS 2
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

UTOPIA
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LOTUS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

POOL OF DARKNESS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PHANTASY STAR III
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MIGHT AND MAGIC III
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LEISURE SUIT LARRY 5
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SHADOW SORCERER
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FATE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

.....
.....
.....
.....
.....

NOM: _____ **PRENOM:** _____ **AGE:** _____

ADRESSE: _____

A retourner à: Enquête TILT - 9/13, rue du colonel Avia - 75015 Paris

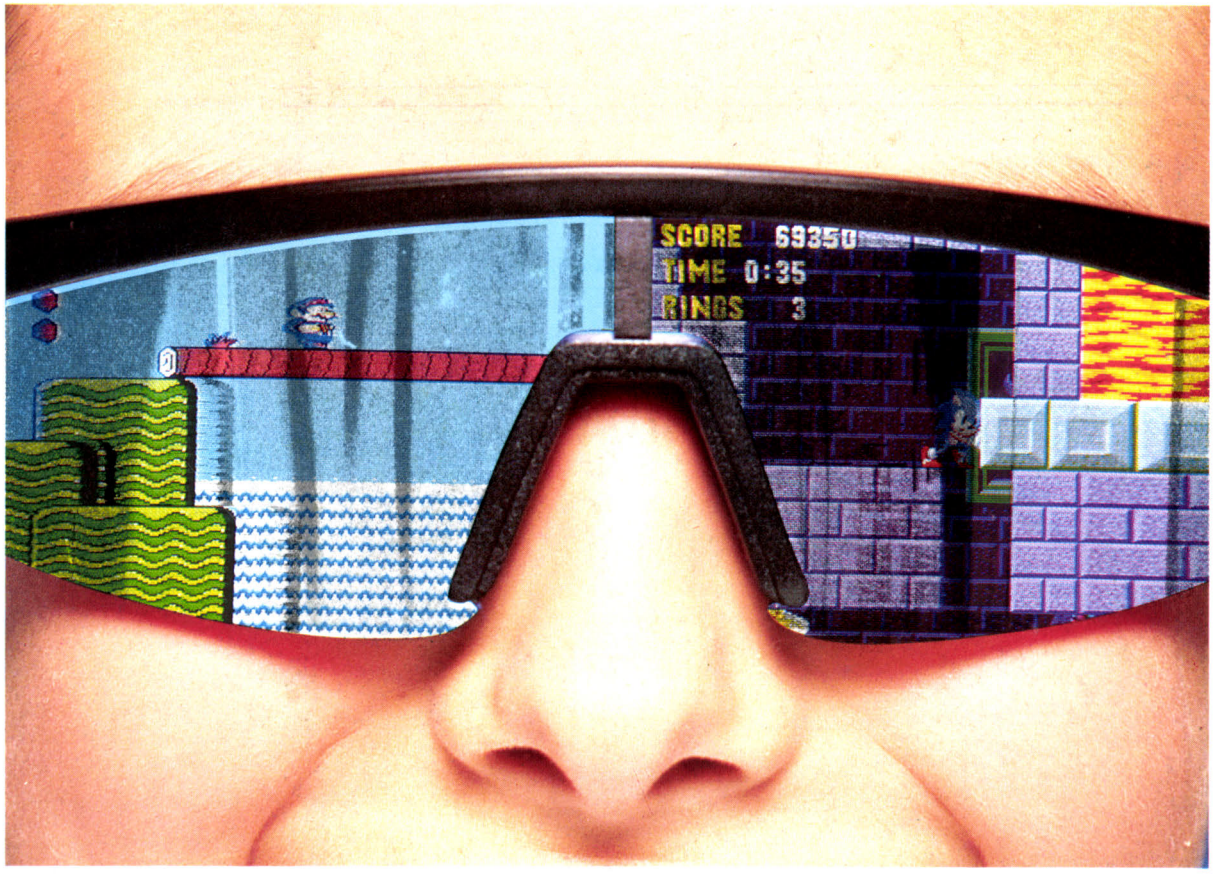
NOUVEAU
ACCOMPAGNE DIGGER DANS SA RECHERCHE DE LA CITÉ PERDUE
MB
Milton Bradley
Licensed by Nintendo® for play on the Nintendo
THE LEGEND OF THE LOST CITY
DIGGER
Official Nintendo Seal of Quality
DIGGER
MB
Official Nintendo Seal of Quality
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
TM
ocean
OCEAN SOFTWARE LIMITED
6 CENTRAL STREET · MANCHESTER · M2 5NS
TEL: 061 832 6633
ljn LTD.
LJN® is a registered trademark of LJN Ltd.
© 1991 LJN. All rights reserved.
T2
CBM AMIGA
ATARI ST
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE

SUPPLEMENT GRATUIT Auchan

TILT

MICROLOISIRS

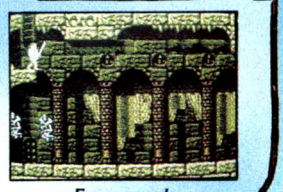


MEGADRIVE : Super SONIC le jeu • LYNX : tous les jeux crèvent l'écran • NINTENDO : Super MARIO III • GAMEBOY : Duck Tales... La bande à Picsou • Toutes les consoles et tous les jeux en vente chez AUCHAN

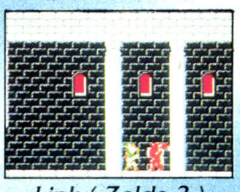
100 JEUX SELECTIONNES SUR CONSOLES

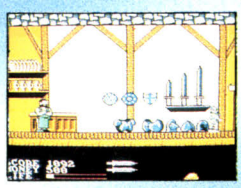
Supplément gratuit au n°95 de TILT Microloisirs. Ne peut être vendu séparément.

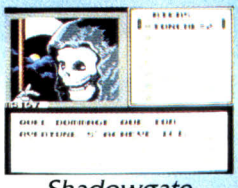
SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !


Faxanadu

Legend of Zelda


Link (Zelda 2)


Iron sword


Shadowgate

Defender of the Crown

Les Grandes Quêtes sont sur

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Console et accessoires pour 100 jeux passionnants

Club Nintendo

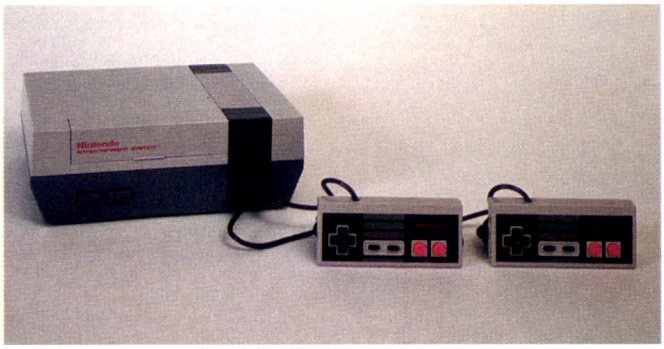
SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO

CONSOLES ET JEUX

en vente chez Auchan

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Hit, hit, hit, hourra !



Véritable star mondiale des jeux vidéo, la Nintendo Entertainment System est disponible en trois versions : la console nue et deux manettes, la même configuration avec le jeu Tortues Ninja, ou l'Action Set, avec deux jeux et un pistolet.
Point fort numéro 1 : des hits qui ont pour nom Super Mario I et III, Legend of Zelda, Quantum Fighter, etc. Ces cartouches recèlent un nombre incalculable de pièges, de secrets, d'astuces et ont nécessité des années de développement. Alors, peu importe si le graphisme est loin de valoir celui de machines plus puissantes, si les bruitages ou l'animation sont parfois plus faibles, l'intérêt du jeu prime tout. Sachez aussi que la formidable diffusion de la NES dans le monde a suscité bon nombre de vocations. Tous les éditeurs, quasiment sans exception, développent aujourd'hui des programmes pour cette console universelle et, chaque année, des centaines et des centaines de titres déferlent sur les marchés américain et japonais. Attention : la qualité n'est pas toujours au rendez-vous... Nous vous recommandons donc la plus grande vigilance. Heureusement, seule une petite partie de tous les titres disponibles aux Etats-Unis ou au Japon est sélectionnée par Bandai, le distributeur français de la console. Il est évident que ce dernier privilégie les titres qu'il considère comme les meilleurs. A vous cependant de savoir faire le bon choix. En ce qui concerne le prix des cartouches de jeu, la NES s'est alignée sur ses concurrentes (exception faite des Atari 7800 et Amstrad GX 4000, qui ne sont pas sur le même plan) : on paiera de 290 F à 400 F environ un programme récent ou un hit. Mais n'oubliez pas que cette console possède aussi un très bon catalogue de titres plus anciens, souvent économiques.

Points forts
- ***Les chefs-d'œuvre de l'arcade/aventure***
- ***Les notices avec la traduction des textes à l'écran***

Point faible
- ***Quelques faiblesses graphiques***

GAME BOY

Le génie

Elle ne paie pas de mine avec son écran monochrome, mais ne vous laissez pas abuser par les apparences. Tous ceux qui l'ont approchée ont été contaminés ! Il faut dire que cette micro-console a beaucoup pour elle : elle s'emporte partout, offre une autonomie très suffisante — l'écran LCD consomme très peu — et surtout bénéficie du savoir-faire de Nintendo dans le domaine du jeu.
Tous les grands titres sont disponibles : Tetris, Marioland, Dr Mario, Double Dragon, Robocop, Chess Master, et chaque mois apporte de fantastiques nouveautés. La ludothèque de la Game Boy comprend les cartouches les plus prestigieuses de la console Nintendo et bénéficie de la diversité des jeux disponibles.
Simulations sportives, jeux d'action, jeux de réflexion, tous sont d'un excellent niveau. Et même si la faible lisibilité de l'écran — que l'on peut améliorer grâce à une sorte de loupe vendue séparément — rend parfois le joueur stressé un tantinet nerveux, elle n'empêche pas de rester des heures durant face à la Game Boy. Autre avantage, mais dont dispose également son concurrent direct, la Lynx d'Atari, il est possible de connecter plusieurs machines entre elles. Les parties prennent alors une nouvelle dimension. Aucun ordinateur, aussi brillant partenaire soit-il, ne remplacera jamais un ou plusieurs joueurs humains, acharnés à conquérir la victoire.

Points forts
- ***Le prix***
- ***La ludothèque***
- ***L'autonomie***

Point faible
- ***L'écran monochrome et peu lumineux***

SEGA MASTER SYSTEM II

Le choix des jeux

La Sega Master System II ne diffère de la "I" que par son look, plus futuriste. Avec des performances internes qui n'ont pas changées, mais toujours excellentes, elle reste la concurrente directe de la Nintendo Entertainment System. Les bruitages et les couleurs sont de bonne qualité, même si l'on note un léger clignotement de sprites, jamais vraiment gênant.La console est disponible en version de base (1 manette, jeu Alex Kidd), en version Shinobi (avec le hit Shinobi), et en version II Plus, avec un pistolet et deux jeux.
Le plus gros atout de la console Sega réside dans la diversité et la qualité de sa ludothèque. Comme sur la Nintendo, tous les éditeurs du monde éditent leurs meilleurs titres sur Master System. Ce qui donne une ludothèque quasiment inépuisable.
D'ailleurs, Virgin Loisir, qui distribue la console en France, s'attache à importer le plus rapidement possible les cartouches disponibles au Japon ou aux Etats-Unis.
Vous trouverez donc sur cette console non seulement d'excellents jeux d'action (Pacmania) mais aussi des jeux d'aventure et des programmes comme Monopoly, Shangaï ou le fameux Populous qui font appel à la réflexion et pas seulement aux réflexes.
Une fois encore, le prix des cartouches nouvelles est sensiblement aligné sur la concurrence, mais l'abondance de titres dits "anciens", mais excellents (Paperboy...) offre une alternative plus économique d'un très bon rapport qualité/prix.
Une console qui a encore de très beaux jours devant elle, bien qu'on note, ces derniers temps, un léger ralentissement des nouveautés...

Points forts
- ***La ludothèque fournie et diversifiée***
- ***La qualité des jeux d'arcade***

Point faible
- ***Moins de nouveautés depuis quelques mois***

SEGA MEGADRIVE

La vedette !

Apparue depuis un an dans sa version française, la Megadrive n'a pas tardé à devenir la grande vedette des consoles "nouvelle génération". Ses performances lui permettent de rivaliser sans peine avec les ST, Amiga, PC surtout en ce qui concerne les jeux d'action. Un passionné de shoot'em up délaissera son ST ou son Amiga pour ne plus se consacrer qu'à la Megadrive (sans oublier les jeux de plates-formes. Voir le succès fabuleux de Sonic !). Points forts de la machine : des graphismes, une animation, des bruitages superbes, une qualité de jeu remarquable. Sega dispose en outre d'un catalogue de jeux d'arcade éblouissant. Bien évidemment, on peut se poser la question : Megadrive ou NEC ? Un choix très délicat ! De plus, la qualité des jeux disponibles pour la PC Engine de NEC est pratiquement égale à celle des cartouches de la Megadrive, même si nos comparatifs montrent un léger avantage pour la Megadrive. Cela posé, il faut savoir que la Sega 16 bits bénéficie d'un importateur officiel, ce qui vous permettra, en théorie, de trouver sans problème tous les jeux du catalogue dans toute la France, ce qui constitue un atout de poids face à une concurrente plus délaissée...Ce qui ne veut pas dire que la PC Engine manque de programmes, loin de là ! L'importation des titres est aujourd'hui assurée et abondante. Précisons cependant que le possesseur de Megadrive trouvera toujours des notices complètes, en français, avec chacun de ses jeux. Un atout indiscutable !
Enfin, il faut savoir qu'un lecteur de CD Rom, le Mega CD, viendra bientôt compléter la Megadrive (début 92). Graphismes et musiques de premier ordre en perspective !

Points forts
- ***La qualité des graphismes et des bruitages***
- ***La qualité des jeux***

Point faible
- ***L'absence d'une deuxième manette***

LYNX

Un bijou de luxe

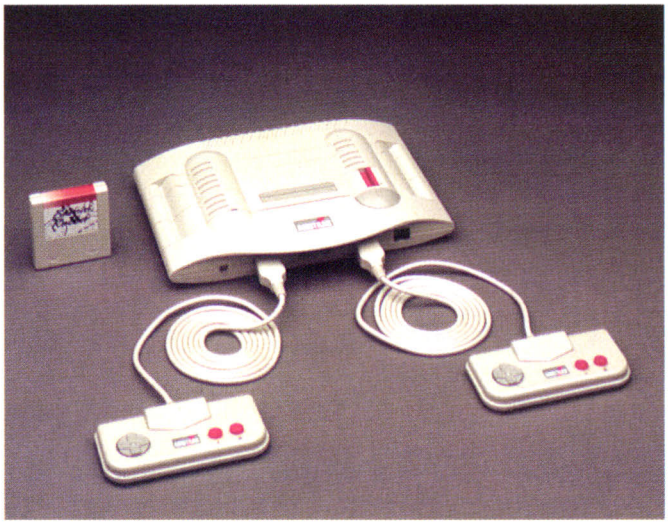
C'est sûr, la Lynx impressionne. Son mini-écran, LCD couleur, son design, la qualité graphique et sonore des softs disponibles ridiculisent le pauvre Game Boy et son écran monochrome. Est-ce à dire que la Lynx est le choix idéal pour celui qui recherche une console portable ?
Difficile à dire, car la ludothèque actuelle n'est pas encore très fournie. Elle est cependant de qualité (Road Blaster, Gauntlet), et la tendance semble s'inverser : les mois qui viennent devraient apporter beaucoup de nouveautés sensationnelles, au rythme de trois ou quatre par mois. Après tout, c'est suffisant pour un joueur raisonnable... Autre handicap, son prix. Bien qu'il ait baissé, la Lynx reste aujourd'hui presque aussi chère (à 200 F près) qu'une Megadrive ou une PC Engine, et plus chère qu'une NES ou un Master System II. Ou, si vous voulez, vous avez presque deux Game Boy pour une Lynx... Le jeu en vaut-il la chandelle, malgré l'excellente technologie de l'écran ?
Il faut ajouter à cela que l'autonomie de la console portable d'Atari n'est pas suffisante et exige de son possesseur le transport d'un stock de piles. Bref, pour les passionnés peu fortunés, restent deux solutions : soit gagner une Lynx dans les nombreux concours organisés par les magazines et magasins micro. Soit attendre un peu, le temps que les prix baissent encore.
Cela dit, tous ceux qui ont les moyens d'investir dans une Lynx ne regretteront pas leur achat. Les jeux disponibles sont dans l'ensemble de bonne qualité et la machine est un superbe petit bijou... Y a-t-il des risques de voir la Lynx disparaître du catalogue Atari du jour au lendemain ? Non, nous ne le croyons pas, car les nouveaux jeux sont de fort bonne tenue, et parce que les éditeurs américains paraissent maintenant décidés à suivre le rythme de création capable de satisfaire un public exigeant. La Lynx devrait pouvoir s'imposer définitivement en 92. Si toutefois son prix baisse encore...

Points forts
- *Le look*
- *L'écran couleur*

Points faibles
- *Le prix*
- *Le manque de logiciels*

AMSTRAD GX 4000

Une console à part



L'Amstrad GX 4000 n'a pas connu le succès qu'on lui prédisait en fonction de ses possibilités et de la réputation de son constructeur. Cet échec a cependant ses avantages : vendue aujourd'hui à moins de 300 F, cette console peut pleinement satisfaire les amateurs peu fortunés. Ils ne retrouveront bien sûr pas la qualité graphique d'une PC Engine ou d'une Megadrive. Mais cette console bénéficie quand même d'une technique assez récente.
La ludothèque n'est pas non plus démesurée. On ne compte pas plus d'une quinzaine de titres. La source des nouveautés n'est cependant pas tarie, puisque trois titres (dont Copter 971, Super Pinball...) intéressants paraissent au mois de décembre. Les éditeurs auraient-ils un regain d'intérêt pour l'Amstrad GX 4000 ?
Bref, un choix qui peut tout à fait se défendre, d'autant que la console a été conçue avec le soin et le souci pratique d'Amstrad : look assez réussi, facilité de branchement, bonnes manettes, et des câbles de raccordement, pour une fois, très longs.
En fait, à ce niveau de prix, la seule concurrente est l'Atari 7800. Une autre console économique (même prix) dont les performances techniques nous semblent inférieures, mais qui bénéficient de toute la ludothèque Atari... depuis près de dix ans !
Abondance de programmes, ou supériorité technique ? Difficile de trancher entre ces deux consoles.
Des choix à part.

Points forts
- *La qualité des graphismes et des couleurs*
- *Très bon rapport qualité/prix*

Points faibles
- *Un avenir plutôt flou*
- *Un certain manque*

GAME GEAR

La grande petite

Sega ne pouvait pas se tenir longtemps à l'écart du marché des consoles portables. La console Game Gear s'est tout de suite bâtie une solide réputation : un écran couleur LCD excellent, de très bonne lisibilité dans (presque) toutes les conditions de lumière ; une autonomie de fonctionnement honorable, supérieure à celle de la Lunx ; une finition impeccable, une prise en main parfaite...
Avec de tels atouts, la réussite était nécessairement au rendez-vous, d'autant que les éditeurs se sont précipités sur la machine. Monaco Grand Prix, Psychic World, Wonder Boy, Shinobi, pas un hit n'a été ou ne sera adapté sur cette étonnante petite console !
De plus, le soutien logistique de Virgin France est une assurance pour le renouvellement régulier des titres...
L'apparition récente d'un adaptateur qui permet d'utiliser la majorité des cartouches Sega Master System sur la Game Gear est aussi un argument décisif : bref, vous avez entre les mains, ou dans votre poche, toute la ludothèque Sega ! Aucune console portable ne peut actuellement afficher un tel choix de programmes...
Un seul défaut à la Game Gear, son prix. A peu près égal à celui d'une PC Engine ou d'une Megadrive, on peut se demander si l'option "portable" est la bonne...
A vous de décider ! Quoi qu'il en soit, la Game Gear a déjà pris la pole position des portables couleur, et ne devrait pas la perdre de sitôt.

Points forts
- ***L'écran couleur LCD***
- ***L'importante ludothèque***
- ***La finition impeccable***

Point faible
- ***Le prix***

PC ENGINE COREGRAFX

Passion et raison

La Coregrafx, également appelée PC Engine, de NEC, a beaucoup de talent. D'abord elle offre une qualité de jeu égale à celle proposée par la Megadrive. Deuxième atout : la richesse de sa ludothèque. Avec plus de 150 titres aujourd'hui disponibles, la console du géant japonais tient tête à toutes ses concurrentes. Et les hits foisonnent. De plus, des rois de l'arcade comme Taito, Capcom, Irem ou Namco développent eux-mêmes leurs propres cartouches pour NEC. Alors, parfaite, cette console ? Malheureusement, non.
Son principal défaut est son unique prise joystick. Très ennuyeux si l'on veut affronter un ami dans une simulation de sport comme Wrestling, World Jockey... Il suffit cependant de payer un peu plus cher (300 F environ) pour disposer de l'adaptateur pour plusieurs manettes.
Précisons aussi que les jeux se présentent sous la forme de "Hu-Card"de la taille de cartes de téléphone. Pratique pour le rangement, la PC Engine fait dans la miniaturisation, la console et ses cartes étant les plus petites du marché.
Le luxe suprême est d'adjoindre à la Coregrafx son lecteur de CD Rom. Les possibilités graphiques et sonores sont inégalables. En plus, la capacité de stockage de ces disques permet des jeux d'aventure ou de plates-formes immenses... Le lecteur CD permet aussi d'écouter vos disques compacts.
Séduisant ! Hélas, il faut ajouter près de 3000 F au prix de base de la console pour posséder cet ensemble surpuissant.

Points forts
- ***La qualité de la ludothèque***
- ***Le prix (Coregrafx)***

Points faibles
- ***Un seul port joystick***
- ***Le prix (avec CD-Rom)***

TURBO GT

La rolls des portables

Qu'elle est belle, la Turbo Gt ! Le format de la Game Boy, et un écran couleur protégé par un pare-soleil dont la définition et le contraste arrachent des cris d'admiration...
Avec cela, une ludothèque de tout premier ordre, celle de la Coregrafx, plus quelques titres exclusifs dont la réalisation coupe le souffle...
Véritable rolls des consoles portables, la Turbo Gt n'a pas de concurrente. On ne peut la comparer ni avec les autres portables, ni avec les consoles "fixes". En fait, c'est exactement comme si vous emportiez avec vous, partout, une PC Engine et un moniteur haute définition. Hélas, mille fois hélas, le prix est à la hauteur de ces performances exceptionnelles : près de 2 500 F ! Combien de Game Boy ou de Megadrive pour ce prix-là ? Faites le calcul !
On est donc dans le domaine du luxe, et le choix ou le refus d'une telle console ne se discute pas... Faites attention : si l'on découvre votre Turbo GT, vous risquez d'être imposé pour "marque extérieure de richesse" !
Pour notre part, nous restons sceptiques. La Turbo GT connaît un succès certain, mais elle ne bénéficie d'aucun distributeur affirmé en France. De plus, combien de temps résistera-t-elle face à l'évolution des consoles "classiques", toujours moins chères, toujours plus performantes ?
Pour un tel investissement, il vaut mieux avoir des garanties sur l'avenir...

ATARI 7800

L'aînée des consoles

La console Atari 7800 n'a que deux ou trois ans d'âge, et elle n'a pas connu un grand succès... Mais son atout principal, c'est sa ludothèque ! Parce que, tout simplement, elle est compatible avec toutes les cartouches conçues pour l'Atari 2600 ! Un catalogue donc innombrable ! Outre certains titres plus récents, vous pouvez jouer avec des softs qui ont enthousiasmé des générations de joueurs. Mrs Pac Man, Pac Man Junior, Jungle Hunt, Pole Position et bien d'autres ont, dans les années 1982 - 1983 occupé les colonnes des hits de tous les journaux américains ou européens. Bien sûr, les graphismes, l'animation, les bruitages sont bien loin de ceux d'une Megadrive. En revanche, la jouabilité des logiciels, encore en vente aujourd'hui, est parfaite : une sélection naturelle a éliminé impitoyablement toutes les cartouches moyennes au fil des années. N'ont survécu que les meilleures, qui sont — autre atout de poids — en vente entre 90 et 140 F : des prix défiant toute concurrence !
Bref, l'Atari 7800 correspond un peu aux vieux polars américains : ils ont beau être en noir et blanc, avec une bande-son crachotante et des images pas toujours nettes, les vrais amateurs ne s'en lassent jamais !

Points forts
- ***Le prix de la console et des cartouches***
- ***La ludothèque d'excellente qualité***

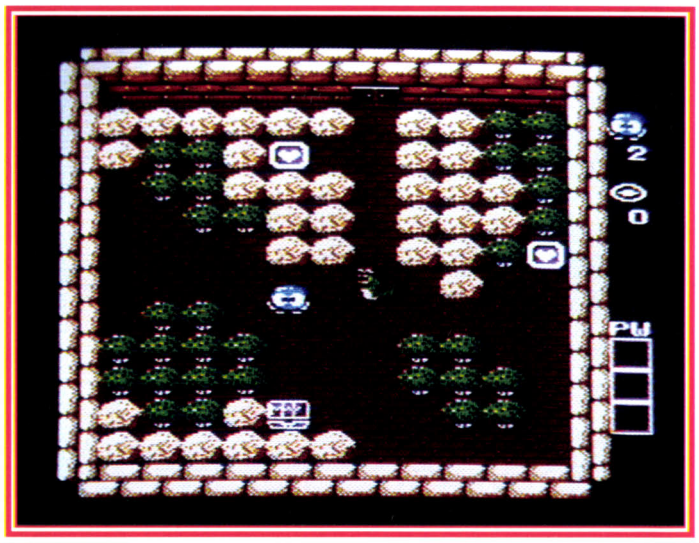
Points faibles
- ***Une conception ancienne***
- ***Une puissance limitée***

Adventure of Link

Nintendo Entertainment System

Après le succès mondial de Legend of Zelda, Link repart à l'assaut. Cette fois-ci, il va explorer six palais pour découvrir un joyau disparu... Dans la plus pure tradition arcade/aventure Nintendo, cette partie développe un jeu de rôle très poussé. Le terrain d'action est immense, les objets à découvrir vraiment très nombreux. C'est en discutant avec les personnages de rencontre que l'on parvient souvent à résoudre les énigmes de cette mission. Subtil cocktail d'action et de stratégie, le jeu est difficile à souhait. Heureusement, on peut sauvegarder la partie à tout moment !

Editeur : Nintendo • Type : arcade/aventure • Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°79

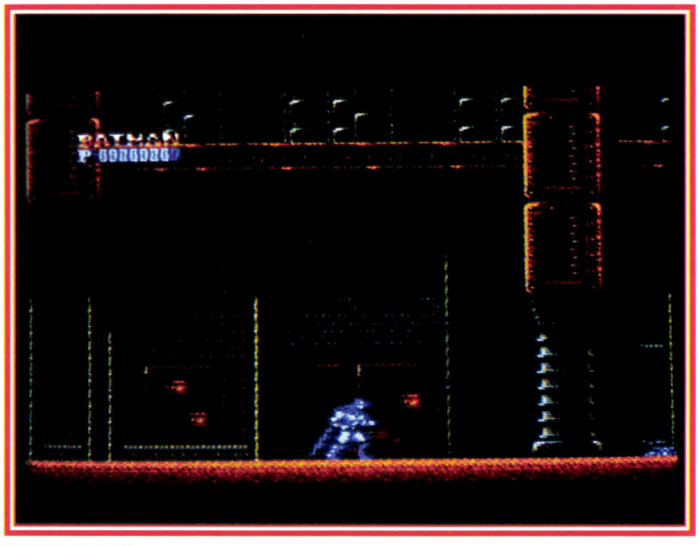


Adventure of Lolo

Nintendo Entertainment System

Bien sûr, les graphismes de cette partie d'action/réflexion sont assez décevants. En revanche, l'intérêt même du jeu vous fera vite oublier ce petit défaut. Pour collecter les petits cœurs cachés dans des labyrinthes complexes, votre héros doit trouver les bonnes trajectoires et éviter un grand nombre d'ennemis. En plus de l'aspect action, c'est surtout la logique qui est à l'ordre du jour. Certains tableaux prennent vite des allures de casse-tête. Heureusement qu'un système de mots de passe vous permettra de ne pas tout recommencer en cas d'échec ! Un titre séduisant, même à long terme.

Editeur : Hal • Type : action/réflexion • Intérêt : 14 • Test complet : *Tilt* n°83



Batman

Nintendo Entertainment System

Avec Batman, les programmeurs de la console Nintendo huit bits ont su tirer parti de toutes les capacités de la machine. Votre héros va bien entendu affronter son ennemi juré, le dangereux Joker. Ce combat développe des tableaux très bien dessinés et dont la richesse n'entrave jamais la souplesse des animations de sprites. Les armes que l'on découvre tout au long du jeu ouvrent sans cesse de nouvelles stratégies. Rien de tel pour garantir l'intérêt du jeu à long terme ! Batman gagne sur tous les plans. Il serait honteux de ne pas le compter dans votre ludothèque action.

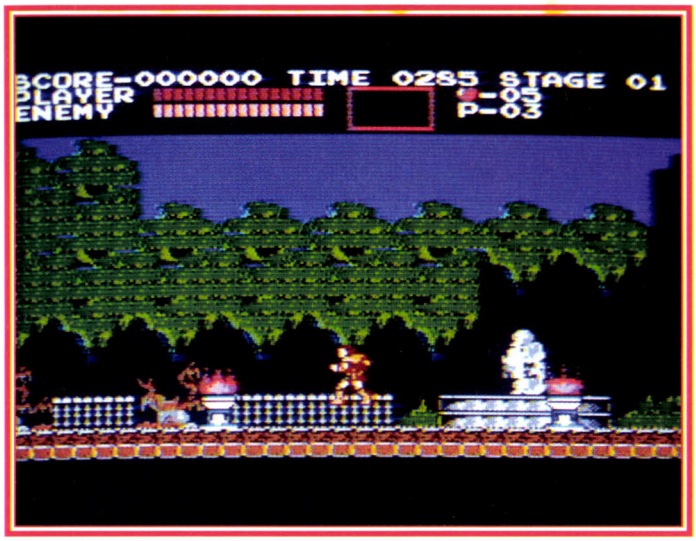
Editeur : Sunsoft • Type : beat-them-all • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°82

Captain Skyhawk

Nintendo Entertainment System

Ce qui fait toute l'originalité de ce shoot-them-up, c'est la vision aérienne semi 3D de son paysage. Votre jet part en mission. Son but : détruire une première base ennemie cachée dans les montagnes. Le scrolling dévoile un paysage très simple graphiquement mais qui met en place un relief complexe. Il faudra dès lors slalomer entre les collines tout en détruisant les unités de l'adversaire, des hélicoptères, des avions, des blindés... Captain Skyhawk est très souple, très jouable. Son mode "continu" vous permettra de lutter efficacement. Un titre simple mais accrocheur.

Editeur : Nintendo • Type : shoot-them-up • Intérêt : 15



Castlevania

Nintendo Entertainment System

Derrière la lourde grille de fer forgé, une allée, un parc puis les profondeurs sinistres d'un château hanté... Castlevania est merveilleusement bien adapté sur la NES. C'est un beat them all qui développe tous les atouts du genre, bonne jouabilité, graphismes variés et bien mis en couleur, ennemis multiples et musique "ambiance". Il ne faudra pas chercher une quelconque originalité au scénario de cette partie. Votre seul but, manier le fouet pour décimer l'adversaire et collecter au passage tous les bonus et potions qui sont cachés dans la bâtisse... Classique mais très prenant.

Editeur : Konami • Type : beat-them-all • Intérêt : 16

Chevaliers du Zodiaque

Nintendo Entertainment System

Cette partie d'action combat mise pour beaucoup sur la stratégie. Seiya, votre héros, doit lutter contre cinq chevaliers de la Grèce antique pour finalement s'en faire des alliés et partir à l'assaut des forces du mal. Le jeu oscille entre deux phases distinctes. Il y a tout d'abord l'exploration des lieux et la découverte des autres personnages. Les combats se déroulent quant à eux sur un écran particulier. Vous y sélectionnerez à chaque tour de jeu des attaques précises. La gestion des capacités du joueur s'apparente au jeu de rôle. Un bon titre mais qui décevra les amateurs d'action pure.

Editeur : Bandaï • Type : action/stratégie• Intérêt : 14

Double Dragon II

Nintendo Entertainment System

Billy et Jimmy vont tout faire pour sauver leur amie des griffes de l'ennemi. Il faudra traverser la ville pour rejoindre l'héliport, puis continuer la lutte à bord de l'hélicoptère, puis sur l'île où se cache le chef du gang adverse... Cette version Nintendo Entertainment System de Double Dragon II est sans doute l'un des meilleurs beat-them-all disponibles sur la console huit bits. Les paysages que l'on rencontre sont très bien mis en couleurs, très variés, et il n'y a rien à redire à l'animation ou aux bruitages qui ponctuent vos combats. Un best du genre !

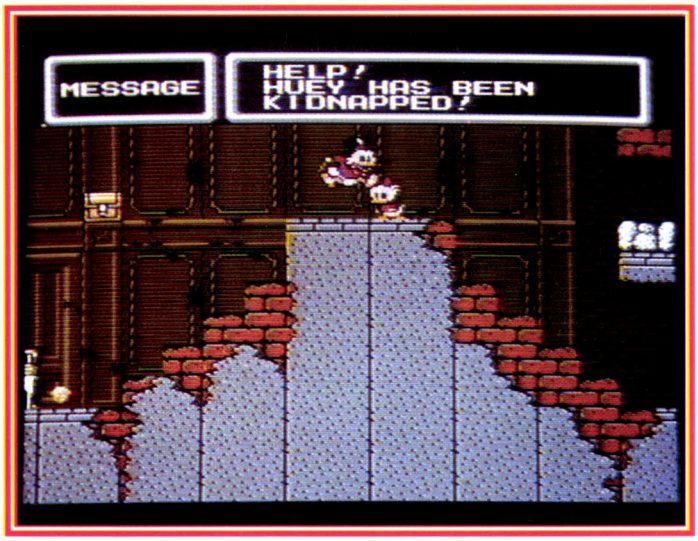
Editeur : Acclaim • Type : beat-them-all • Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°83

Dr. Mario

Nintendo Entertainment System

Aidez le docteur Mario à lutter contre de dangereux virus ! Dans un bocal, il doit déplacer des gélules multicolores afin de créer des lignes de même couleur. Ce jeu de réflexion est un subtil mélange de Tetris et de Columns. On y trouve pourtant des stratégies originales qui méritent l'attention des amateurs du genre. Par exemple, les gélules ne tombent pas d'elles-mêmes et c'est à vous de les pousser dans le bon ordre... Bien réalisée, accompagnée d'une bande-son de qualité, cette mission est vraiment captivante, même si l'on regrette beaucoup l'absence de mode deux joueurs.

Editeur : Nintendo • Type : action/réflexion • Intérêt : 17 • Test complet : *Consoles +* n°1

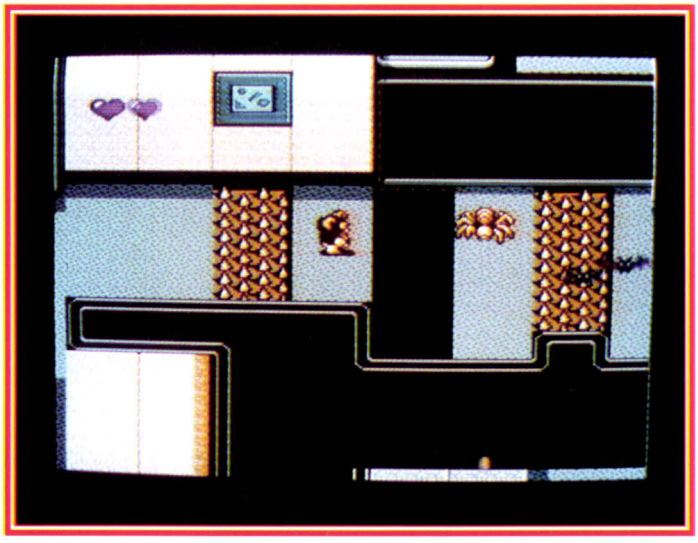


Duck Tales

Nintendo Entertainment System

Le plus grand plaisir du joueur sera dans cette mission de voir l'oncle Picsou sauter sur sa cane pour dégommer un ennemi ou la faire tournoyer afin d'ouvrir un passage secret dans un mur... Animations, graphismes, tout vous rappelle la bonne humeur de ces fameux personnages de dessin animé. Bien sûr, à plus long terme, le jeu dévoile d'autres atouts. Ainsi, le décor que l'on explore est des plus complexes. Il faut sans cesse sonder les parois pour ne pas oublier un indice. Duck Tales est un vaste jeu de plates-formes et d'exploration, riche, beau, amusant, en bref, un hit !

Editeur : Nintendo • Type : exploration/plates-formes • Intérêt : 17

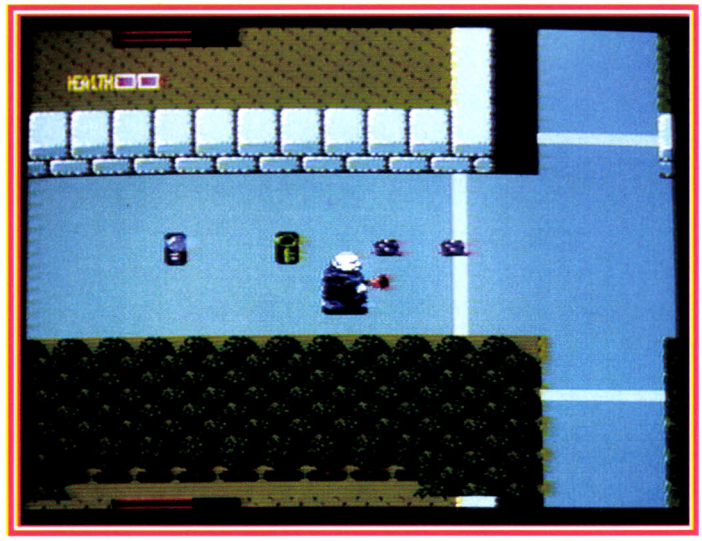


Gremlins II

Nintendo Entertainment System

Les redoutables Gremlins sont de retour... Leur but, mettre à sac la ville de New Yok ! Vous allez diriger le pauvre Gizmo dans un labyrinthe infernal. La richesse de ce décor apporte un plus certain à l'action, même si les graphismes ne sont pas toujours d'excellente facture. Mais ce qui fait la qualité de cette mission, c'est surtout sa jouabilité. Dans toutes les circonstances, le jeu reste souple et même lorsqu'un cap difficile est à franchir, il n'est jamais question de chance mais toujours de timing et de précision. En attendant le troisième épisode de la série, une cartouche à voir !

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : 14



Fester's Quest

Nintendo Entertainment System

Comme beaucoup de cartouches aventure/action sur NES, Fester's Quest est un jeu d'une remarquable richesse. Pour anéantir les extra-terrestres qui ont envahi la Terre en une seule nuit, votre héros va parcourir un terrain d'action gigantesque et surtout y découvrir des bonus et objets multiples, dont la plupart sont cachés dans le décor. La réalisation graphique de la mission n'est pas excellente. Les paysages sont parfois ternes et l'animation un peu lente et saccadée. Il reste que l'action ne manque pas de punch ! Un jeu suffisamment complet pour que l'on s'y accroche à long terme.

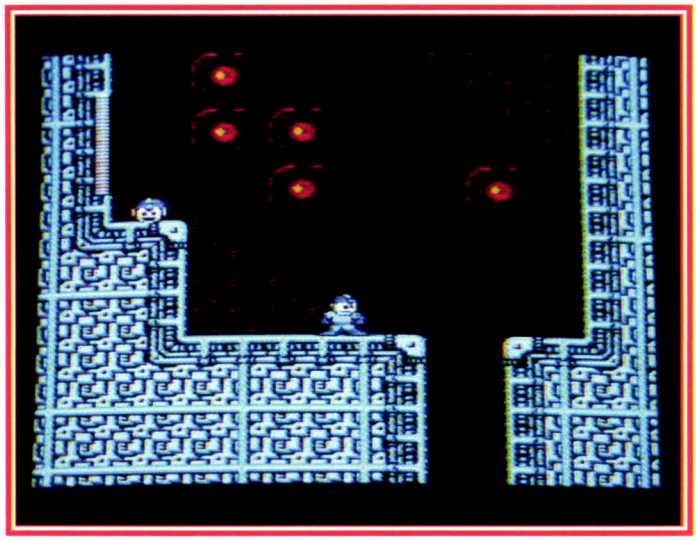
Editeur : Sunsoft • Type : aventure/action • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°83

Legend of Zelda

Nintendo Entertainment System

The Legend of Zelda a vu le jour il y a plus de trois ans. C'était à l'époque le premier jeu de rôle / action disponible sur Nintendo huit bits et qui offrait entre autres la possibilité de sauvegarder une partie... Ce jeu est si fabuleux qu'il n'a pas pris une ride ! Comme Adventure of the Link, la mission que l'on vous propose ici est immensément riche et complexe. Il faudra jouer "action" pour éliminer les monstres, mais aussi réfléchir et résoudre de très nombreuses énigmes. Un terrain de jeu vaste, un scénario en béton, les amateurs du genre vont s'en donner à cœur joie !

Editeur : Nintendo • Type : arcade/aventure • Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°50

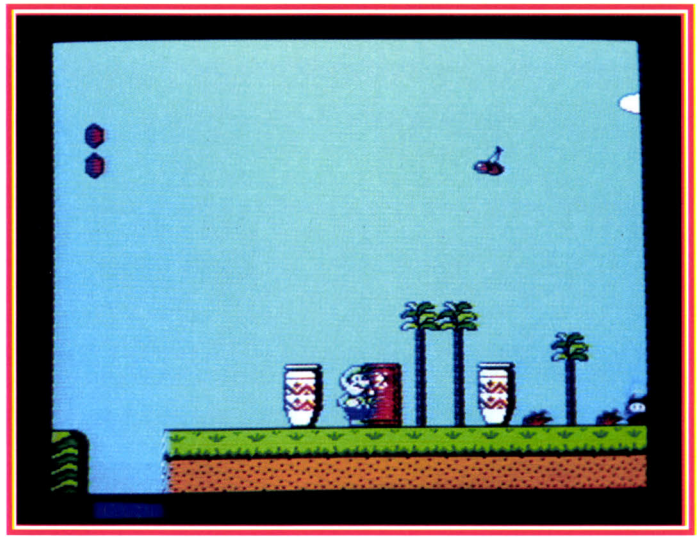


Megaman 2

Nintendo Entertainment System

Suite de l'un des plus grands succès de l'éditeur Capcom, Megaman 2 est l'un des jeux de plates-formes les plus passionnants de la ludothèque NES. Le diabolique docteur Willy est de retour et vous propose huit épreuves de difficulté croissante. Côté action, c'est la précision des sauts et la variété des armes et adversaires qui font tout l'intérêt du jeu. Mais attention, la stratégie n'est pas en reste. Il faudra aussi apprendre à utiliser les objets découverts et mémoriser très vite les meilleures trajectoires. Mise en scène superbe pour ce hit de longue haleine...

Editeur : Capcom • Type : action/plates-formes • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°89

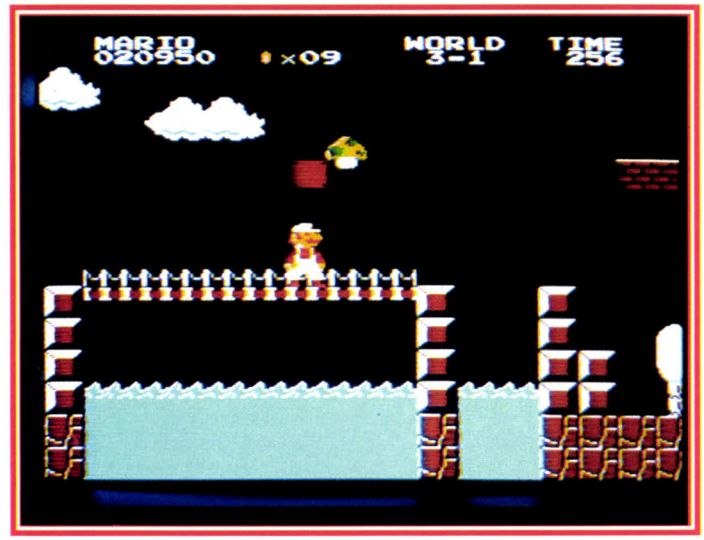


Super Mario Bros 2

Nintendo Entertainment System

Il était difficile de faire mieux que Super Mario Bros... Le deuxième épisode de cette prestigieuse série y parvient pourtant. Tout en respectant l'univers charmeur du premier titre, les concepteurs de cette cartouche ont apporté quelques atouts supplémentaires et inédits : outre les scrollings qui font désormais défiler le paysage, c'est l'originalité des combats qui vous fera craquer... Mario n'a pas d'arme. Il doit ramasser des objets au sol pour les lancer sur l'ennemi. Il peut même s'emparer d'un adversaire pour s'en servir de projectile ! Un nouveau best dans l'action plates-formes.

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°67

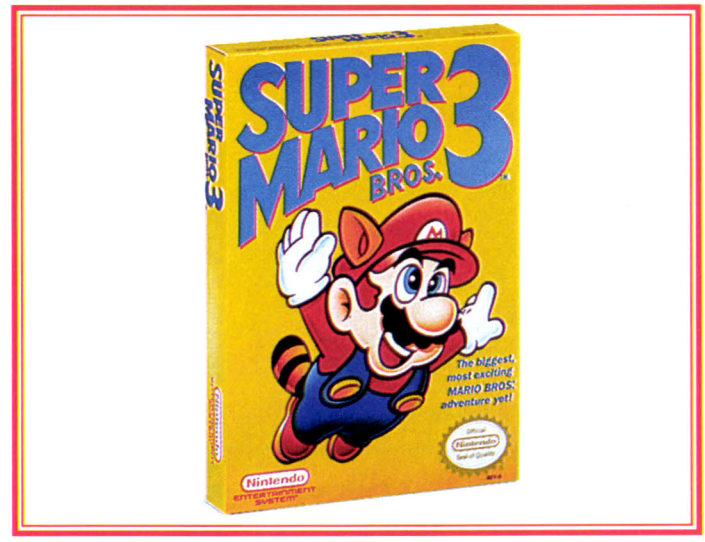


Super Mario Bros 1

Nintendo Entertainment System

Mario, vous connaissez ? Le personnage fétiche de l'éditeur Nintendo sait rester jeune au fil des temps ! Sortie en octobre 87 sur la console Nintendo huit bits, Super Mario Bros a toujours de quoi séduire les amateurs d'arcade plates-formes. Richesse des paysages, jouabilité, bonne humeur et vitalité sont les quatre atouts de cette partie. Pour sauver sa princesse bien aimée, Mario va parcourir un vaste terrain de jeu, y mener des combats acharnés et collecter autant de bonus que possible. Un très grand classique que les nouveaux venus découvriront avec plaisir.

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°46

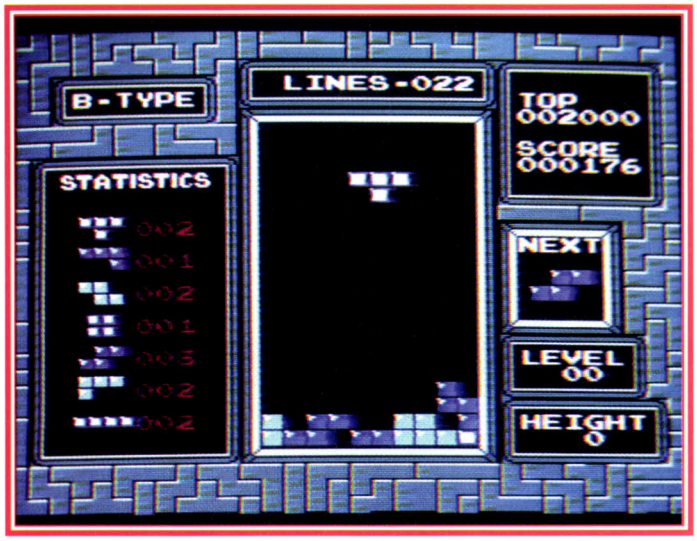


Super Mario Bros 3

Nintendo Entertainment System

Heureux possesseurs de la NES, vous qui avez déjà craqué pour Super Mario I et II, sachez que le troisième épisode de cette superbe saga sera disponible sous peu ! Super Mario III relance le défi. Il risque bien d'entrer en très bonne place dans le challenge de l'action plates-formes sur console huit bits. Le développement de cette cartouche a coûté plus de vingt millions de francs... Avec un tel budget à la clef, force est de penser que l'homme à la casquette nous réserve bien des surprises... Soyez donc vigilant, ne loupez pas la sortie de l'un des plus grands hits du moment !

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : —



Tetris

Nintendo Entertainment System

Tetris est l'un des plus grands hits de l'action / réflexion. Le principe de son jeu est simple comme bonjour : des briques de formes variées descendent du haut de l'écran, à vous de les orienter pendant leur chute afin qu'elles s'emboîtent au mieux sur le sol. Ce jeu, qui a fait ses preuves sur toutes les consoles de la génération, profite malheureusement ici d'une réalisation catastrophique. Les couleurs pâlichonnes choisies par les programmeurs japonais ne suffiront pourtant pas à briser l'intérêt de la partie. S'il est un jeu de ce type que vous devez posséder, c'est bien celui-là !

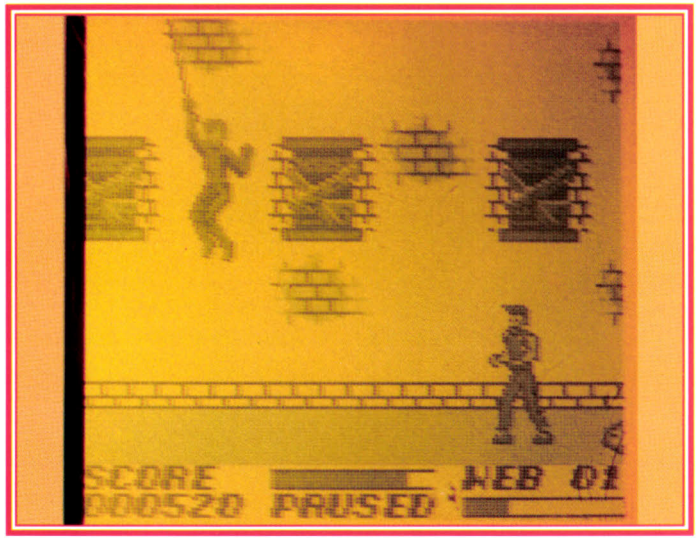
Editeur : Nintendo • Type : action/réflexion •
Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°83

Tortues Ninja

Nintendo Entertainment System

Ces quatre tortues ninja sont de véritables guerriers... Mais encore faudra-t-il être un as de la manette pour mettre à mal le dangereux gang terroriste qui fait trembler New York ! Attention, le challenge proposé par cette cartouche est si difficile qu'il risque de rebuter les débutants de l'action plates-formes. Mais pour les pros du genre, quel pied ! Les décors mettent en place des labyrinthes complexes, truffés de pièges, et jamais l'animation des sprites ne viendra gêner la concentration du joueur. Renforcée par une musique endiablée, cette mission est un véritable défi...

Editeur : Palcom • Type : action/plates-formes •
Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°82

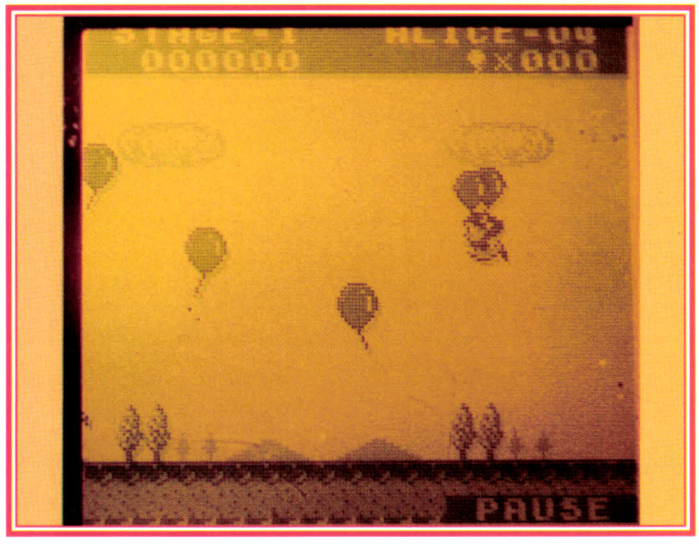


Amazing Spiderman

Game Boy

L'homme-araignée va de nouveau combattre le sinistre docteur Octopus... A travers les rues de New York, dirigez votre héros pour qu'il évite tous les pièges de l'adversaire ! Sur des décors très fins, on profitera ici d'une jouabilité parfaite. Bien sûr, il faudra prendre en main le maniement délicat de la toile d'araignée qui vous permet d'escalader des gratte-ciel, de sauter d'un immeuble à l'autre ou encore de descendre dans les égouts de la cité. Assez facile à vaincre dans les premiers niveaux de jeu, cette aventure est finalement difficile à souhait.

Editeur : Nintendo • Type : action •
Intérêt : 14 • Test complet : *Tilt* n°90

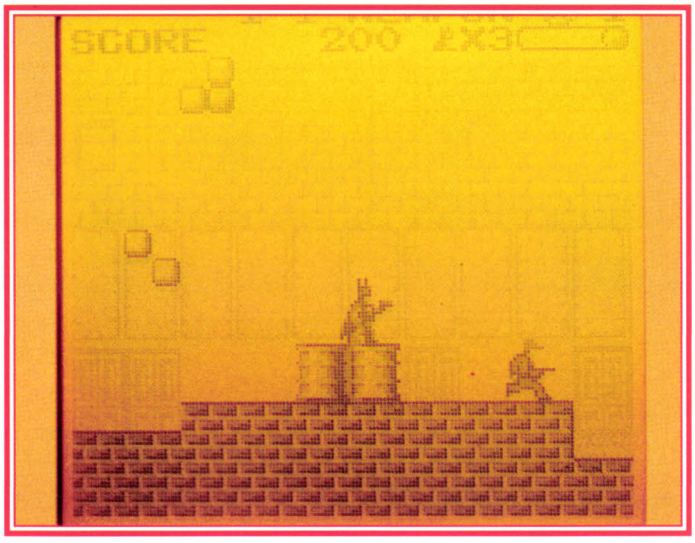


Balloon Kid

Game Boy

Alice a bien des problèmes... Elle traverse un paysage empli de traquenards et doit sans cesse s'envoler pour éviter les pièges... Comment ? Il lui suffit tout simplement de s'accrocher à un ou deux ballons pour prendre de l'altitude ! Ce petit jeu d'action vous séduira surtout pour sa jouabilité. Tous les déplacements font appel à une inertie qu'il est parfois difficile de maîtriser. Les animations profitent d'une fluidité à toute épreuve et le terrain de jeu est suffisamment vaste pour garantir l'intérêt du jeu à long terme. A noter enfin, une bande-son qui colle très bien à l'action.

Editeur : Nintendo • Type : action •
Intérêt : 13 • Test complet : *Tilt* n°90

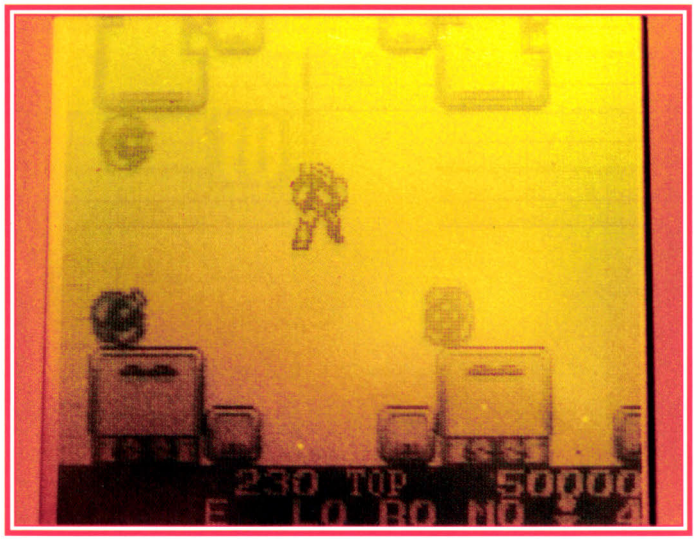


Batman

Game Boy

Vicki Vale, une journaliste célèbre de Gotham City vient d'apprendre la nouvelle... Le terrible Jocker a répandu sur la ville un gaz mortel. Alors qu'elle part en reportage sur les lieux du crime, la voilà enlevée par l'adversaire ! Heureusement que Batman est le héros de la situation. La souplesse de cette partie prouve une fois de plus que l'on peut faire de grandes choses avec une toute petite console ! Jouabilité parfaite, graphismes variés qui mettent en place des labyrinthes complexes, Batman possède tous les atouts des grands de l'action/plates-formes. Un indispensable.

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : 17

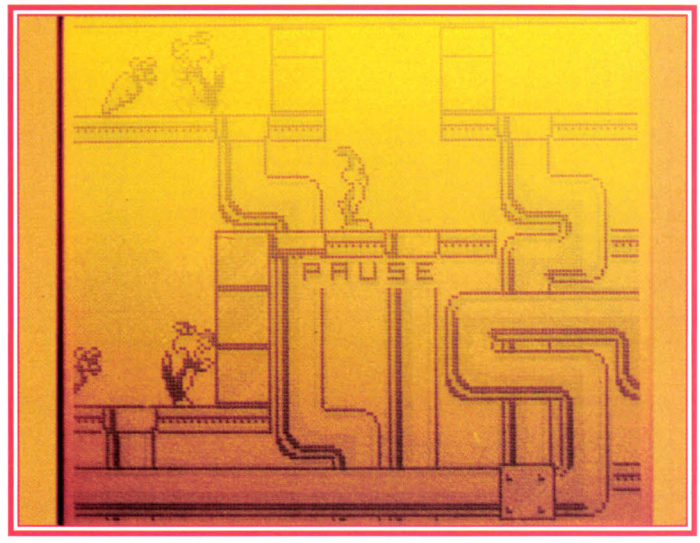


Burai Fighter

Game Boy

Burai Fighter est une petite merveille. Ses principaux atouts : une jouabilité parfaite, un scrolling très souple qui change de sens selon les tableaux et même au beau milieu de certains niveaux, une panoplie d'armes à faire frémir Rambo, la possibilité de tirer dans toutes les directions, et indépendamment du sens de déplacement du héros... Enfin, sachez que vous pourrez toujours sauvegarder votre position dans le jeu grâce à un système de codes. Reconnu par les plus grands de la presse micro comme LE shoot-them-up de la Game Boy, un titre qui ne peut pas vous laisser indifférent.

Editeur : Kaga • Type : shoot-them-up • Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°93

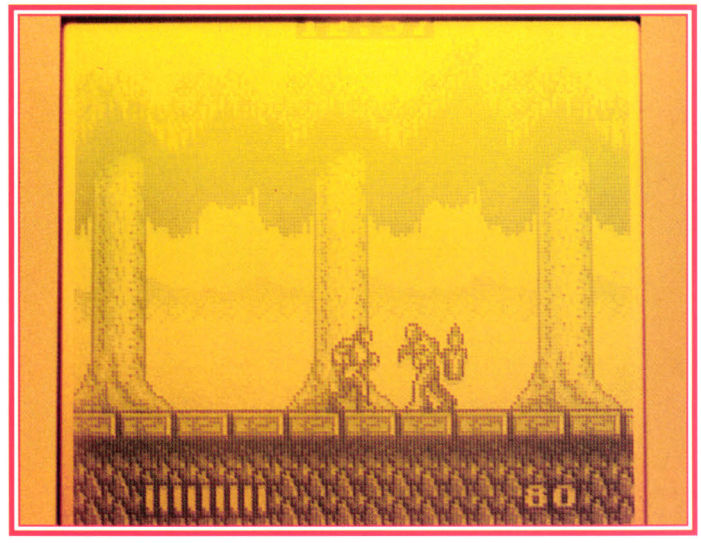


Bugs Bunny

Game Boy

Pour retrouver sa fiancée Honey, Bugs Bunny va explorer des labyrinthes complexes. Il doit collecter des carottes bien sûr, mais aussi utiliser les objets qui traînent ça et là pour éliminer ses ennemis. L'action est pleine d'humour. On peut saisir un gant de boxe pour "puncher" l'adversaire ou encore pousser un poids de fonte pour écraser le chat Sylvestre. Les niveaux ne sont pas trop difficiles en début de partie, les novices seront comblés... Enfin, un mode "replay" vous permet de visionner le tableau que vous venez de jouer pour affiner encore la stratégie de vos déplacements.

Editeur : Kemco • Type : action/labyrinthes • Intérêt : 15

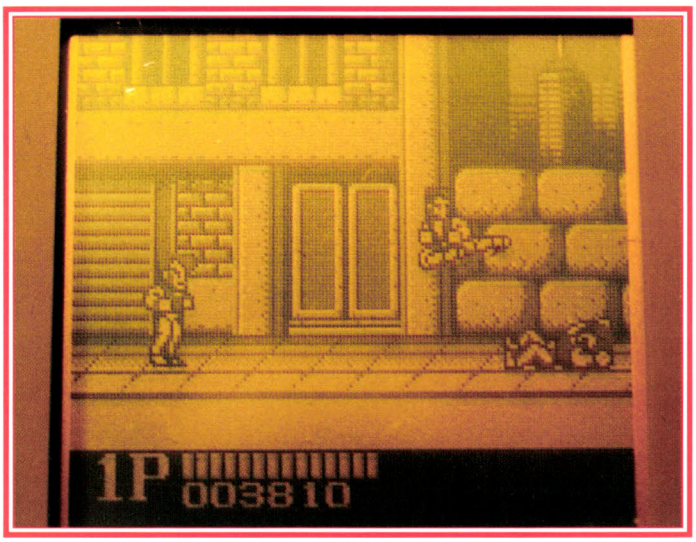


Castlevania

Game Boy

Attention, The Castlevania Adventure n'est pas l'adaptation du Castlevania disponible sur la plupart des consoles et micros. Si on retrouve ici le maniement du fouet et des ennemis semblables, le jeu ouvre un paysage bien plus complexe et qui évolue tant latéralement que verticalement. Cette cartouche est finalement plus attrayante que le jeu original. L'animation est assez lente mais elle permet du même coup une grande précision dans les attaques. La partie est aussi riche que difficile. Vraiment très bien réalisée sur Game Boy, l'aventure mêle beat-them-all et plates-formes. Un hit !

Editeur : Konami • Type : beat-them-all/plates-formes • Intérêt : 17

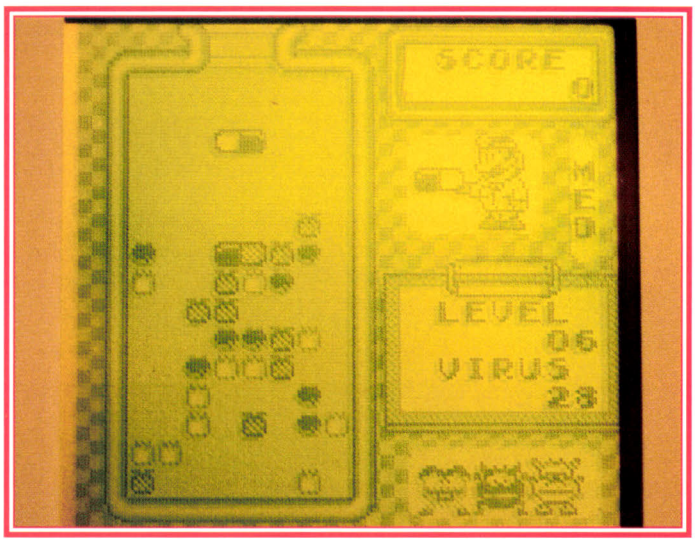


Double Dragon

Game Boy

Seul le 1er épisode de Double Dragon a été adapté sur la console portable Game Boy. Pari réussi, ce jeu de combat est tout aussi séduisant en monochrome qu'il ne l'était sur des consoles plus puissantes ! Les atouts majeurs de la partie sont les suivants : un graphisme très fin, des mouvements aussi réalistes que variés, la possibilité de jouer à deux et le fait que l'on puisse utiliser les armes abandonnées au sol par l'adversaire. Les plus grands guerriers trouveront peut-être les combats trop faciles ? Mais qu'ils se méfient quand même, les gardiens de fin de niveau sont redoutables !

Editeur : Technos • Type : beat-them-all •
Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°83

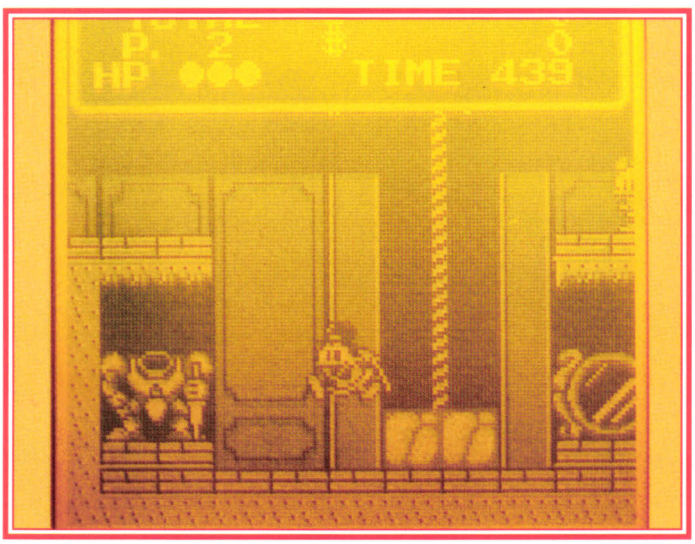


Dr. Mario

Game Boy

Si Tetris a passionné tous les fanas d'action / réflexion de la Game Boy, Dr. Mario risque bien de renouveler cet exploit... Cette fois, ce sont des petites gélules multicolores qu'il s'agit d'ordonner à l'intérieur d'un flacon. Le but de la manœuvre : mettre en place des lignes de même couleur pour que disparaissent les gélules. Grâce à ses nombreux niveaux de difficulté, à ses musiques de qualité et surtout à son mode deux joueurs, ce titre mérite vraiment toute votre attention. Les rédactions de *Tilt* et de *Consoles +* ont craqué pour ce challenge... A vous maintenant !

Editeur : Nintendo • Type : action/réflexion •
Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°93

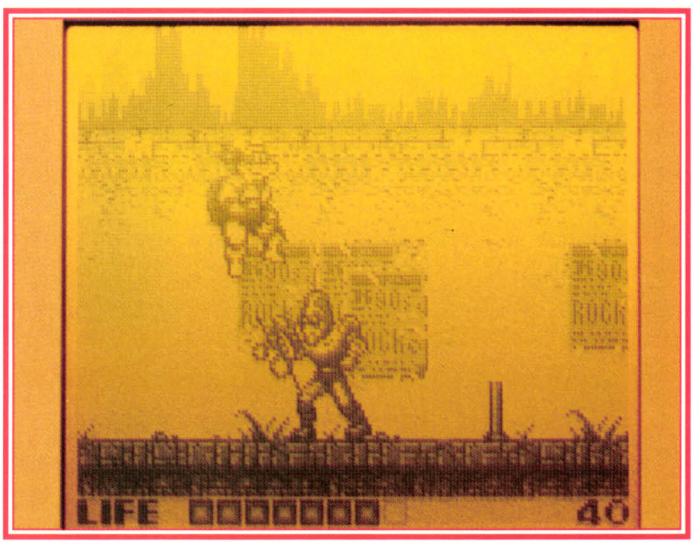


Duck Tales

Game Boy

Picsou est milliardaire, mais il est aussi extrêmement radin... Qu'on lui souffle à l'oreille que cinq trésors sont cachés dans cette cartouche et il part à l'assaut ! Une fois de plus, la Game Boy trouve en ce titre un jeu à la fois riche et bien conçu. Picsou est animé avec fluidité. Il donne de grands coups de canne pour dévoiler des passages secrets ou saute sur cette même canne pour détruire ses adversaires. Toutes ces attaques sont efficaces et pleines d'humour. Cinq univers très complexes à découvrir, trois niveaux de difficulté, un titre qui ne peut que vous faire craquer !

Editeur : Capcom • Type : exploration/plates-formes •
Intérêt : 17

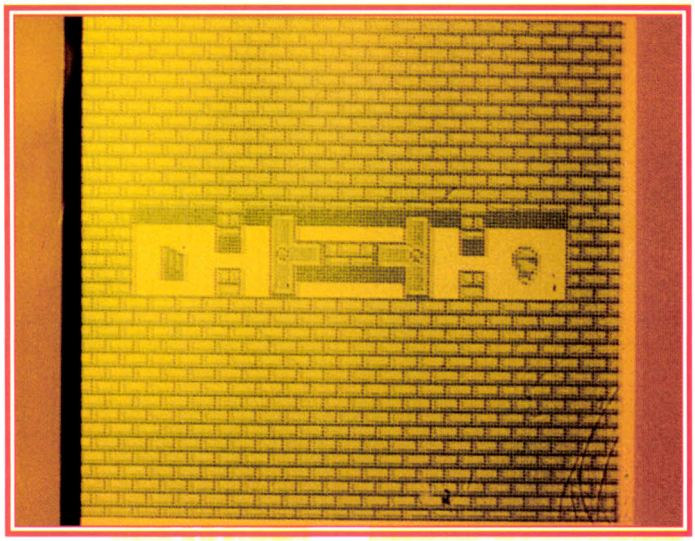


Falls of the Foot Clan

Game Boy

Leonardo, Raphaël, Michaël Angelo et Donatello partent à la recherche de la jeune April, enlevée par l'ennemi. Les quatre fameuses tortues ninja sont les héros d'un shoot-them-up brutal. Avec cette cartouche, les fanas du genre ne donneront pas dans la dentelle... Les combats sont incessants et ils pourraient finir par vous lasser s'il n'y avait la beauté des graphismes et le réalisme des animations. Les sprites sont en effet de grande taille et tous les mouvements sont détaillés et souples au possible. Cette qualité visuelle sauve l'intérêt du jeu.

Editeur : Konami • Type : combat •
Intérêt : 15

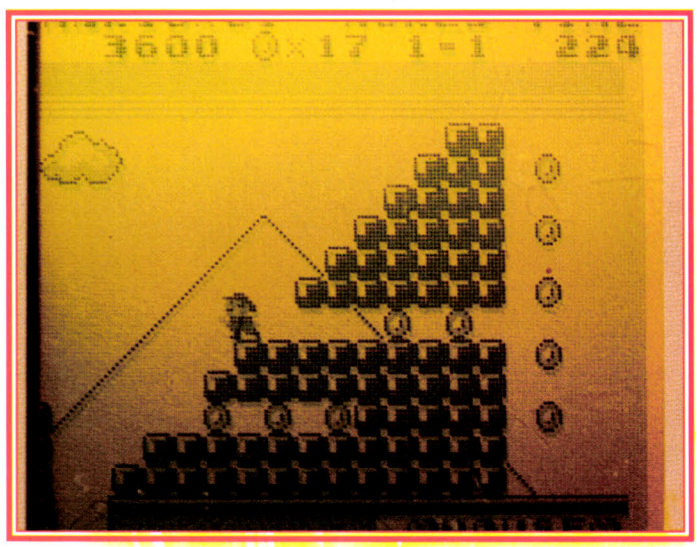


Kwirck

Game Boy

Commercialisé au Japon sous le nom de Puzzle Boy, Kwirk est un jeu de réflexion passionnant. Dans chaque salle, vous devez déplacer des blocs de pierre, pousser des tourniquets ou combler des trous pour atteindre la porte de sortie qui donne accès au niveau suivant. Certains écrans vous permettent de rencontrer des personnages qui peuvent peut-être vous aider... Si les premiers tableaux sont assez faciles, d'autres vous donneront du fil à retordre ! Vrai casse-tête chinois, Kwirk offre fort heureusement des énigmes suffisamment variées pour que l'on ne se lasse jamais de son jeu.

Editeur : Acclaim • Type : réflexion •
Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°89

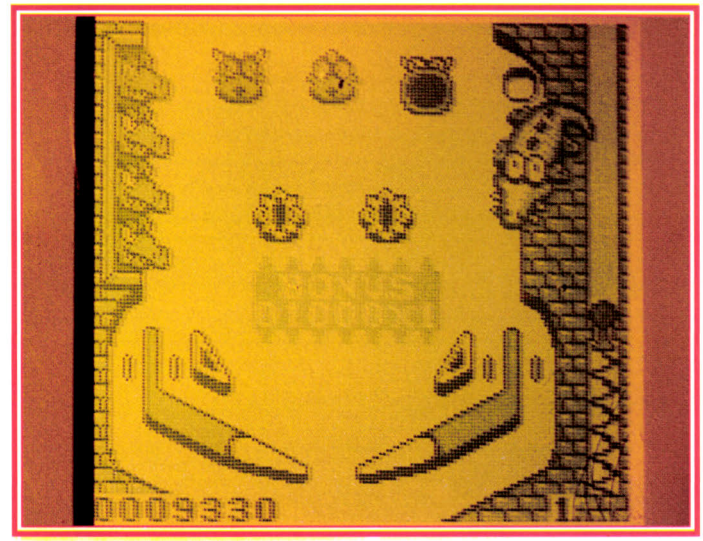


Super Marioland

Game Boy

Moustachu, coiffé de son éternelle casquette rouge, Mario s'empare de votre Game Boy pour Super Marioland, une nouvelle aventure qui ne trahit en aucune mesure la célébrité de son héros ! Largement inspiré de Super Mario Bros, le grand hit des consoles huit et seize bits de Nintendo, le jeu apporte quelques innovations de qualité. Mario va, par exemple, se lancer dans de superbes parties de shoot-them-up, aux commandes d'un sous-marin, d'un avion... Pour le reste, les pros de l'action plates-formes retrouveront avec plaisir le petit Italien.

Editeur : Nintendo • Type : action/paltes-formes •
Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°81

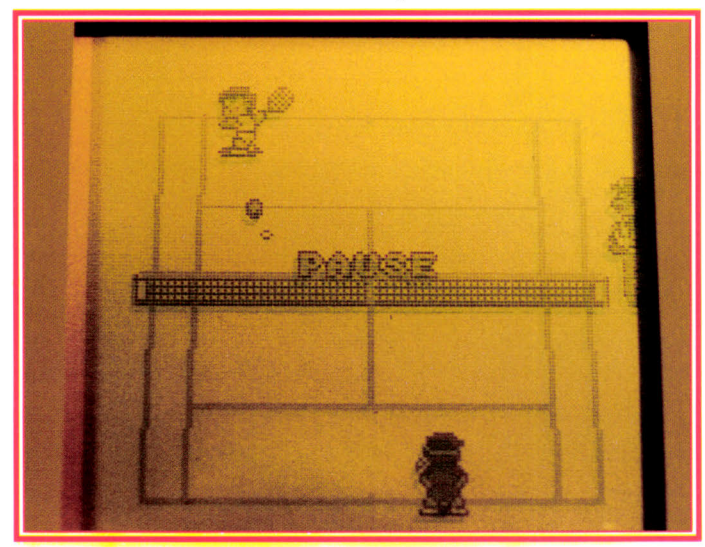


Revenge of the Gator

Game Boy

Fourchettes diaboliques, balle bloquée que l'on renvoie d'un coup de pousse, la Game Boy compte enfin dans sa ludothèque un flipper de qualité. Revenge of the Gator ne profite pas seulement d'une animation et d'une jouabilité remarquable. Il évite aussi la monotonie grâce à ses huit tableaux de jeu différents auxquels on accède en dégommant des pastilles spéciales. Encore plus fort, vous pourrez relier deux consoles entre elles pour jouer sur un écran double. Le but de la partie : atteindre toutes les cibles du concurrent avant qu'il ne fasse de même. Un jeu difficile à quitter.

Editeur : Nintendo • Type : flipper •
Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°89

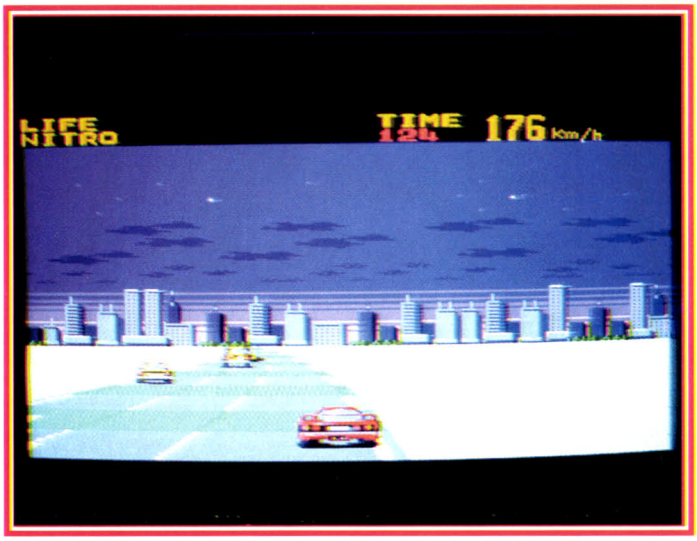


Tennis

Game Boy

Avis aux meilleures raquettes de la planète. Cette partie de tennis est vraiment très difficile ! La Game Boy est un adversaire redoutable, et seule la jouabilité exceptionnelle de la cartouche vous permettra de ne jamais attribuer vos défaites au manque de chance... S'il peut choisir entre quatre niveaux de difficulté (au niveau maximum, le jeu est très, voir trop rapide !), le joueur peut aussi choisir d'affronter un concurrent humain. Pour ce faire, il devra connecter deux Game Boy grâce au câble Gear to Gear. Tennis s'inscrit comme l'un des piliers de toute ludothèque sportive.

Editeur : Nintendo • Type : tennis •
Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°81

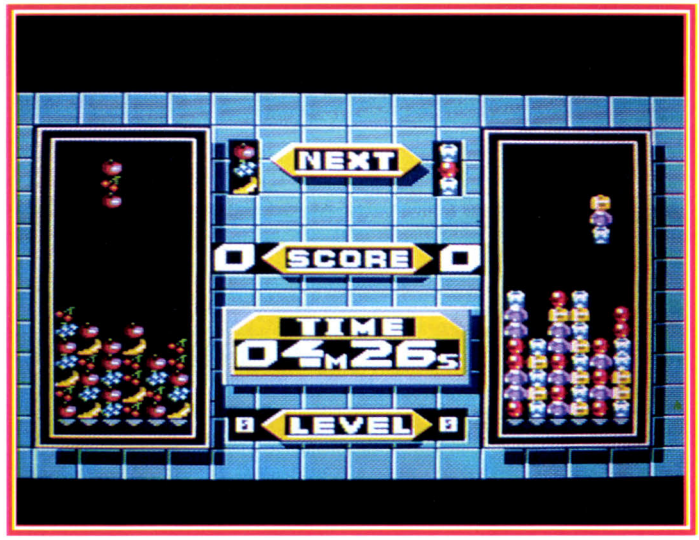


Battle Out Run

Sega Master System

Cette fabuleuse course de voiture s'inspire du célèbre Out Run. Mais cette fois-ci, il ne s'agit pas seulement de traverser les USA afin de séduire votre petite amie... Pour interpeller les dangereux criminels qui parcourent les routes, à vous de lancer votre bolide à fond les manettes pour finalement percuter l'ennemi et l'obliger à se rendre. Battle Out Run reprend le thème du jeu d'arcade Chase H.Q. Et qui s'en plaindrait ? Les animations sont fluides, votre Ferrari répond parfaitement aux commandes et la difficulté du jeu garantit l'intérêt à long terme. Un incontournable sur Sega.

Editeur : Sega • Type : course de voitures/action • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°77



Columns

Sega Master System

Adapté du jeu d'arcade de même nom, Columns s'inspire tout à la fois de Tetris et de Klax. Des pièces composées de boules colorées descendent et s'encastrent en bas de l'écran de jeu. A vous de modifier l'enchaînement des teintes de façon à créer des lignes horizontales, verticales ou diagonales de même couleur... Cette partie est vraiment prenante, surtout en mode "deux joueurs" puisque chaque figure réussie par un joueur pénalise son adversaire. La Sega huit bits compte peu de titres d'action/réflexion. Columns est l'un des plus fameux. Il vous captivera à coup sûr.

Editeur : Sega • Type : action /réflexion • Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°87

Double Dragon II

Sega Master System

Si la1ère version de ce jeu a connu un grand succès, ce 2ème épisode fera encore mieux ! Billy et Jimmy vont venger la mort d'une de leurs amies, assassinée par le chef d'un gang de terroristes. Ils manient tout aussi bien le combat à mains nues que le Nunchaku, la chaîne de vélo ou l'arme blanche. Double Dragon II offre des décors très variés et surtout des ennemis de tout genre. C'est bien sûr le jeu à deux qui séduira le plus les amateurs de castagne. Une partie 100% action qui développe sur Sega des animations remarquables. Attention, ce jeu est vraiment très difficile à vaincre...

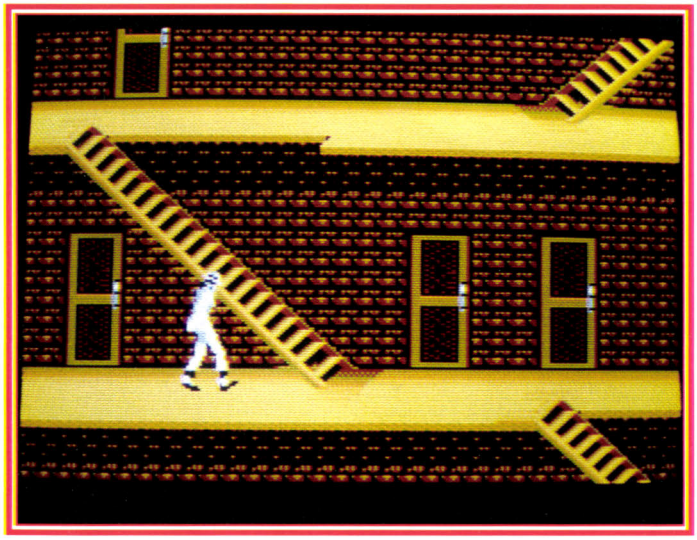
Editeur : Virgin • Type : action/combat • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°83

MM Castle of Illusion

Sega Master System

Minnie vient d'être enlevée par la sorcière Mizrabel. Une occasion unique pour Mickey d'affronter plusieurs dizaines d'écrans superbement dessinés ! Ce jeu de plates-formes nécessite avant tout une grande précision de mouvement. Votre héros va collecter de nombreuses armes et bonus et rencontrer des ennemis de plus en plus coriaces au fur et à mesure qu'il progresse dans la partie. Castle of Illusion est un grand hit de l'action. Voilà sans doute l'une des plus belles mises en scène de la Sega huit bits. Graphismes, animation et bruitages ne souffrent aucun reproche.

Editeur : Sega • Type : action /plates-formes • Intérêt : 19 • Test complet : *Tilt* n°88



Moonwalker

Sega Master System

Pour venir en aide à une bande d'enfants kidnappés par un gang de malfaiteurs, votre héros se lance à l'assaut de ce beat-them-all. Et quel héros, puisqu'il ne s'agit pas moins de Mickael Jackson himself ! On pourra regretter la relative pauvreté des décors. En revanche, les modes de combats sont intéressants : pour tuer ses ennemis, Michael effectue quelques-uns de ses pas de danse. Le tout accompagné de musiques du chanteur, le jeu évite la monotonie. Même si cette partie reste en deçà de la version Megadrive, on aura quand même plaisir à lutter pendant de longues heures.

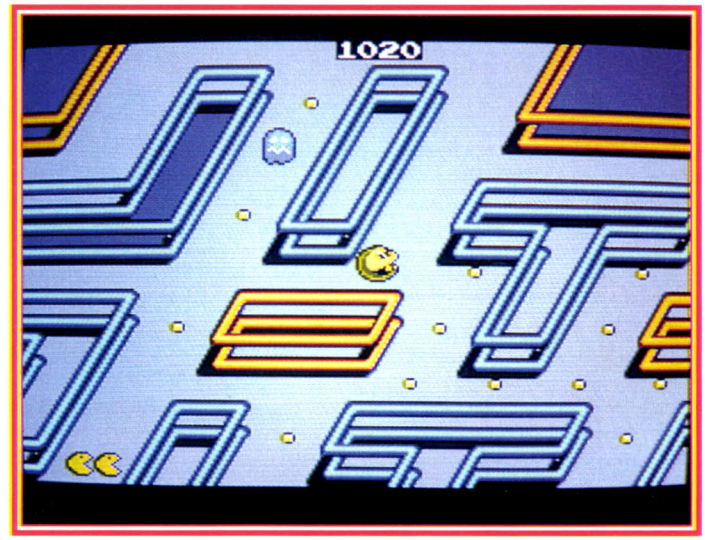
Editeur : Sega • Type :beat-them-all •
Intérêt : 14

Shinobi

Sega Master System

Shinobi est un grand hit des salles d'arcade et son adaptation sur la Sega huit bits est une grande réussite ! Joe Musashi est un maître ninja. Tout au long des cinq missions de cette partie, il va affronter des adversaires très variés qui l'obligent à utiliser des techniques de combat précises. Si c'est alors l'action qui prime, vous devrez aussi faire preuve de jugeote pour découvrir les failles de chaque ennemi.. Des décors et une animation exceptionnels pour un scrolling multi-directionnel très fluide. Plus qu'un simple beat-them-all, ce titre séduira tous les joueurs action.

Editeur : Sega • Type : arcade •
Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°57

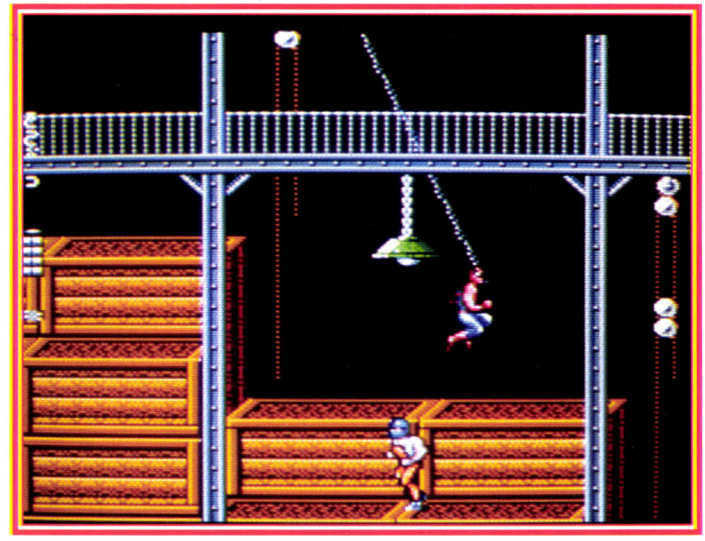


Pacmania

Sega Master System

Aussi célèbre que Mario ou que les Tortues Ninja, Pacman reprend du service ! Pour cette nouvelle mission, votre héros affronte un labyrinthe en trois dimensions. Il ne s'agit plus pour lui de courir à droite ou à gauche... Il doit aussi monter ou descendre pour découvrir les autres étages de ce monde infernal. Cette version Sega est très proche du jeu d'arcade dont elle s'inspire et l'on y trouve même un niveau inédit ! Les décors sont variés, la musique colle bien à l'action, et les fanas du genre pourront même découvrir quelques salles secrètes. Un titre sur lequel on peut compter.

Editeur : Tecmagik • Type : pacman 3D •
Intérêt : 18 • Test complet : *Consoles +* n°0

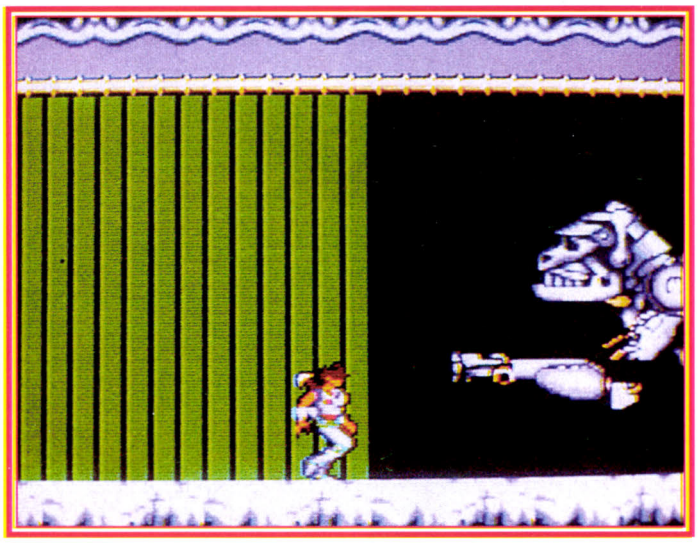


Spiderman

Sega Master System

Spiderman est l'un des beat-them-up / plates-formes les plus rapides et souples que n'ait jamais porté la Sega Master System. Pour lutter contre son ennemi de toujours, le sinistre Kingpin, votre héros, va user bien sûr de sa célèbre toile d'araignée. Et avec quel panache ! Le scrolling multi-directionnel dévoile tout au long de la partie des décors superbes et les animations sont ici supérieures à celles offertes par la Megadrive... Côté bande-son, c'est encore le délire. C'est dire la qualité de cette cartouche, un indispensable de toute ludothèque action.

Editeur : Sega • Type : plates-formes •
Intérêt : 18

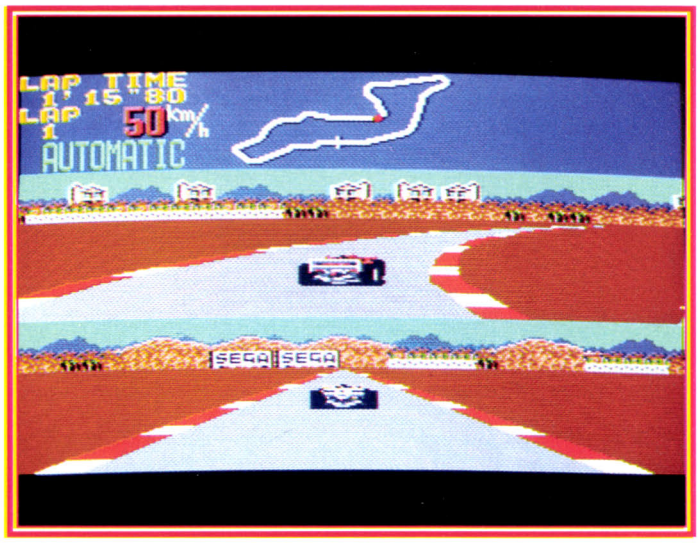


Strider

Sega Master System

Strider Hiyru va affronter une horde d'extra-terrestres venus pour envahir sa planète. Ce jeu d'action plates-formes met en scène des sprites de bonne taille. L'animation très fluide des personnages, et notamment du héros, appuient bien la richesse des mouvements. Strider peut se suspendre aux poutrelles, effectuer des rétablissements et des sauts très réalistes. Si la bande-son n'est pas à la hauteur du jeu d'arcade originel, on appréciera les scrollings de fond d'écran et les nombreuses armes mises à la disposition du héros durant les cinq niveaux de jeu.

Editeur : Sega • Type : action/plates-formes • Intérêt : 14 • Test complet : *Consoles +* n°0

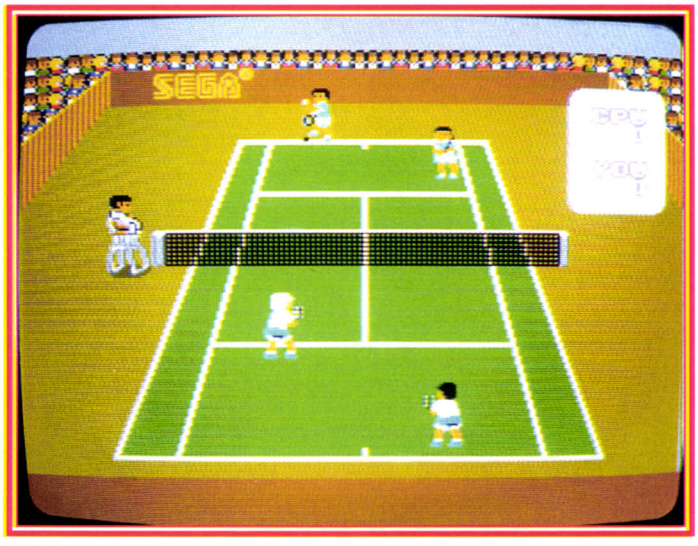


Super Monaco GP

Sega Master System

Voilà sans doute la meilleure course de F1 disponible sur la Sega huit bits. Super Monaco Grand Prix vous invite à concourir pour le championnat du monde de course sur circuit. Plus proche de Final Lap que de sa version machine d'arcade, ce jeu est assez difficile à prendre en main. En fait, il faudra très vite modifier les caractéristiques de la voiture pour qu'elle s'adapte mieux à votre style de conduite. Le jeu à deux est l'une des options les plus intéressantes de l'épreuve. L'écran, partagé en deux fenêtres, permet de suivre la course dans ses moindres détails. Un grand hit !

Editeur : Sega • Type : course de Formule-1 • Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°86



Super Tennis

Sega Master System

Super Tennis vous offre un match très bien réalisé, mais vraiment difficile à prendre en main. Le jeu est réaliste puisqu'il est possible de donner à la balle de multiples effets (lifts, lob, etc.). En revanche, manier cette précision alors qu'il est déjà ardu de placer correctement les joueurs sur le court, voilà qui ne séduira que les manettes les plus habiles. Cette cartouche se rachète finalement par son faible prix de revient. On trouve en effet Super Tennis dans des compilations bon marché pour la Sega huit bits, aux côtés d'Altered Beast.

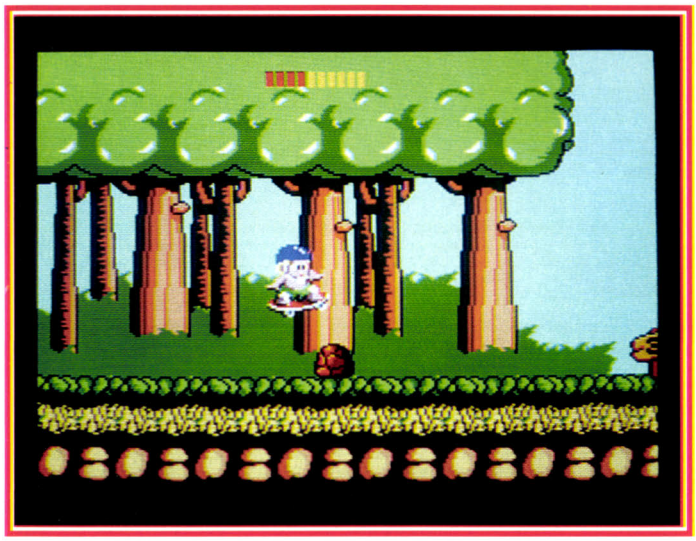
Editeur : Sega • Type : tennis • Intérêt : 10 • Test complet : *Tilt* n°49

Wonderboy

Sega Master System

Tom Tom part à la recherche de sa fiancée Tanya dans un décor riche de multiples pièges, ennemis et bonus. La célèbre jouabilité de cette partie ne vous décevra pas, d'autant qu'elle est accompagnée de graphismes et bruitages performants. Bien sûr, Wonderboy III est bien plus d'actualité pour les amateurs d'action plates-formes... Mais ce premier épisode de la série est sans aucun doute un bon investissement, surtout qu'il est disponible aujourd'hui en compilation, aux côtés de World Grand Prix. Deux cartouches pour le prix d'une, cela vaut le détour !

Editeur : Sega • Type : plates-formes/action • Intérêt : 14 • Test complet : *Tilt* n°50



Wonder Boy III

Sega Master System

Ce troisième épisode place le célèbre Mario aux prises avec des monstres plutôt dangereux ! Vous allez combattre à l'épée dans un décor assez simple et qui n'occupe pas toujours l'intégralité de l'écran. En revanche, les scènes de fin de niveaux sont tout simplement superbes. Côté stratégie, il faudra également collecter un grand nombre de fioles, de potions, de clefs, d'indices... C'est cette dualité entre action et aventure qui fait tout l'intérêt de cette cartouche et place Wonderboy III en tête de listes des hits arcade de la Sega huit bits.

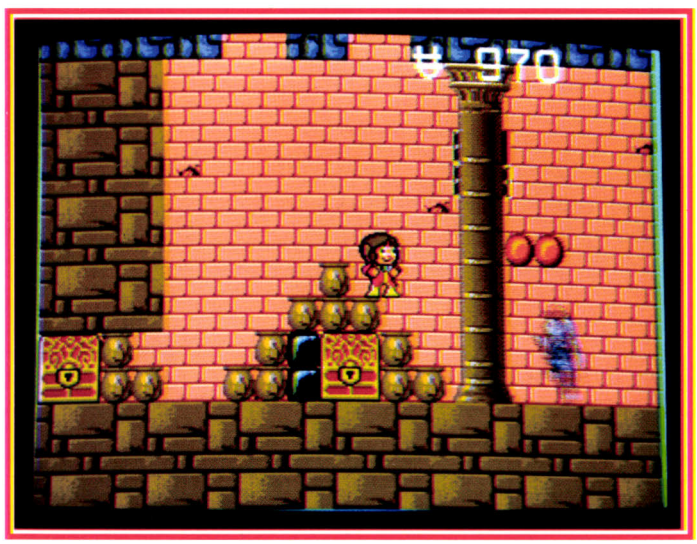
Editeur : Sega • Type : aventure/action • Intérêt : 18

World Soccer

Sega Master System

Pour cette partie de football, on retrouvera avec plaisir la mise en scène vue aérienne du match. World Soccer est un programme agréable à jouer, surtout du fait de la simplicité de son maniement. C'est la console qui gère le choix du joueur contrôlé par la manette. Cela vous permet de porter toute votre attention sur la stratégie des attaques et défenses. Deuxième atout, cette simulation offre une option de tir de penaltys originale et particulièrement bien traduite à l'écran. Ce football reste en bonne place dans le challenge sportif de la Sega Master System.

Editeur : Sega • Type : football • Intérêt : 12 • Test complet : *Tilt* n°50

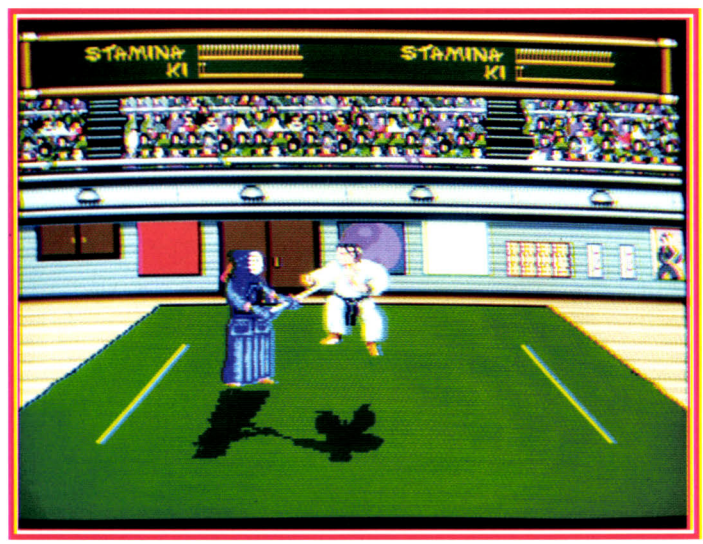


Alex Kidd

Megadrive

Alex Kidd parcourt un monde vaste et varié de couloirs et salles secrètes. Il frappe tous les coffres qu'il rencontre pour collecter bonus et trésors et découvre bientôt des moyens de transport plus rapides, ressort, moto, hélicoptère... Ce jeu de plates-formes n'exploite pas toutes les capacités de la Megadrive. Les décors sont un peu simplistes mais qu'importe puisque bonne humeur et vitalité sont à l'ordre du jour ! Dans le plus pur esprit des jeux japonais, la richesse des situations rencontrées aura de quoi vous tenir en haleine pendant très longtemps.

Editeur : Sega • Type : plates-formes • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°83

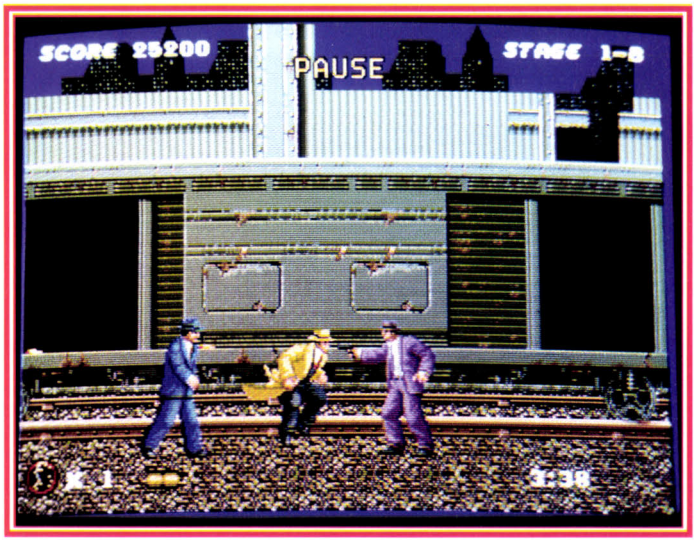


Budokan

Megadrive

Amateurs de karaté, de nunchaku, de bo ou de kendo, vous allez craquer pour cette simulation. Budokan allie en effet une grande jouabilité à une panoplie de coups vraiment impressionnante. Plus de dix attaques et défenses distinctes sont au menu de chaque discipline. Les personnages sont de grande taille et tous les mouvements sont si précis qu'il est facile de juger de la portée d'un coup. Le mode entraînement vous permettra de comprendre assez vite toutes ces techniques de combat. Ensuite, en route pour les tournois ou le jeu à deux. Un grand hit du sport de combat !

Editeur : Electronic Arts • Type : arts martiaux • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°83



Dick Tracy

Megadrive

Après Mickey, Dick Tracy est le second héros de Walt Disney qui prend d'assaut votre Megadrive. Ce jeu de tir est une grande réussite. Il y a tout d'abord la beauté des décors. Rues de la ville, entrepôts ou usines désaffectées, le paysage est détaillé à l'extrême. Vient ensuite la richesse du jeu avec des adversaires qui surgissent de partout et utilisent des armes variées, du pistolet au bâton de dynamite. Enfin, comment ne pas craquer sur la maniabilité de ce programme, sur la précision de cette mitraillette qui fait voler en éclats la vitrine d'un magasin ? Un indispensable.

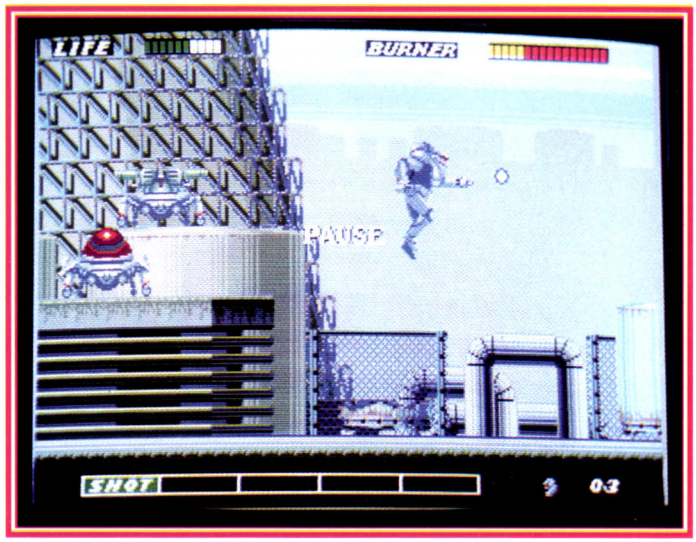
Editeur : Sega • Type : arcade/tir •
Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°90

Fantasia

Megadrive

Le moins que l'on puisse dire de cette aventure, c'est qu'elle respecte parfaitement l'univers endiablé du film de Walt Disney. Qu'il s'agisse des animations, des personnages ou des musiques qui accompagnent cette mission, Fantasia est un plaisir pour les yeux et les oreilles ! Mickey saute et court en tout sens. Les décors superbes développent plusieurs plans, ce qui accentue encore le relief du paysage. En revanche, il arrivera que l'on souffre du manque de précision de la manette, notamment dans certains sauts d'obstacles. Si vous passez outre ce défaut, Mickey vous emballera !

Editeur : Sega • Type : plates-formes •
Intérêt : 14 • Test complet : *Consoles +* n°1



Eswat

Megadrive

Cette cité est promise à l'anarchie et à la dictature... Dans les rues de la ville tout d'abord, puis dans tous ses complexes énergétiques, vous allez lutter contre l'ennemi, à main nue pour les premiers niveaux, à l'aide d'armes très puissantes ensuite. La réalisation exceptionnelle d'Eswat suffit à motiver le joueur. Les scrollings sont impressionnants, les décors à la fois riches et précis et la bande-son accompagne au mieux l'action. On pourra juste regretter la taille très réduite des sprites. Un soft pour tous, enfin, puisqu'il est possible d'ajuster la difficulté du combat.

Editeur : Sega • Type : beat-them-all •
Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°83

Ghouls'n Ghosts

Megadrive

Ghosts'n Goblins avaient enchanté les amateurs de beat-them-all. Avec Ghouls'n Ghosts, c'est à nouveau le frisson garanti, avec encore plus d'atouts à la clé ! Le chevalier Arthur se lance sur les traces de la mort. Vautours, spectres, couperets de guillotine, la richesse et la beauté de cette partie sont exceptionnelles. Toutes les qualités du jeu des bornes d'arcade sont au menu de cette version Megadrive, qu'il s'agisse de la souplesse de l'animation, de l'atmosphère sonore angoissante ou des détails graphiques qui viennent encore renforcer l'ambiance. Un hit superbe mais difficile !

Editeur : Sega • Type : beat-them-all •
Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°82

Golden Axe

Megadrive

Votre héros, une belle amazone, est aussi séduisante que dangereuse... Et pour cause, elle manie l'épée avec force et est capable de décapiter un géant en un tour de main ! Golden Axe développe toute une série de combats. Sur des décors différents pour chaque tableau, les sprites sont de grande taille et leurs animations aussi réalistes que possible. Proche de sa version arcade, Golden Axe ne lésine pas sur les effets visuels et sonores. Animation superbe, bruitages à vous faire frémir. La beauté des assauts vous fera craquer à coup sûr. Une cartouche indispensable.

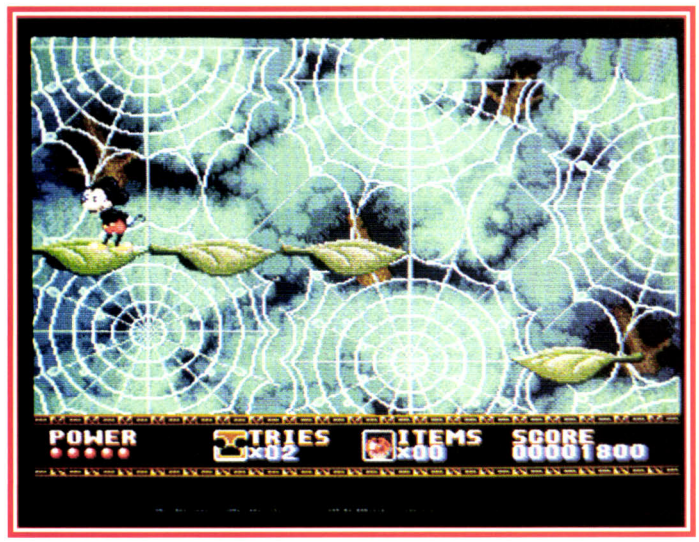
Editeur : Sega • Type : combat •
Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°77

Moonwalker

Megadrive

Michael Jackson chanta son premier tube à l'âge de treize ans... Il aura fallu qu'il dépasse la quarantaine pour devenir le héros de ce beat-them-all sur Megadrive ! Dans un décor de bonne qualité, c'est surtout l'originalité et le réalisme des prestations scéniques du héros qui font l'intérêt de cette aventure. Michael use en effet de tous ses pas de danse pour décimer l'ennemi et venir en aide à une bande de gamins. Un grand coup de chapeau pour la vitalité de cette partie et le punch des musiques qui l'accompagnent. Cela suffit à nous faire oublier la relative monotonie de l'action.

Editeur : Sega • Type : beat-them-all •
Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°83

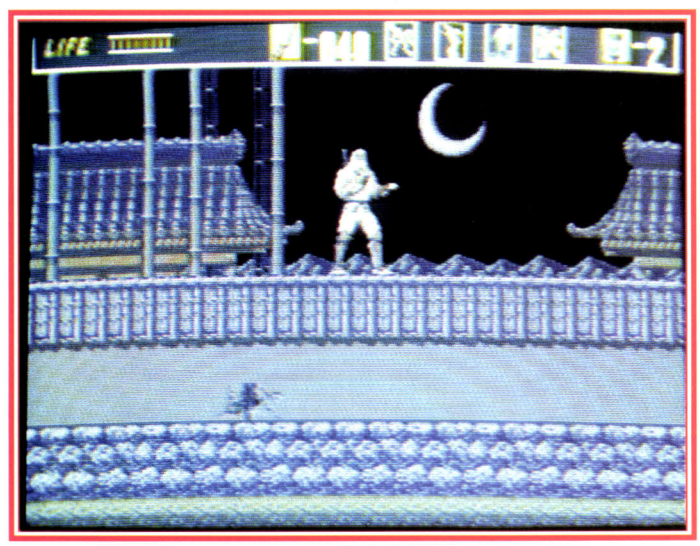


MM Castle of illusion

Megadrive

Ça y est, les programmeurs japonais ont craqué pour le petit héros du grand Walt Disney ! Mickey investit les moniteurs de votre Megadrive pour une aventure vraiment inoubliable ! Imaginez des décors hyper soignés, où la superposition de plusieurs plans graphiques donne encore plus de relief au paysage. Côté action, c'est l'esprit japonais qui l'emporte avec des pièges, des astuces, des traquenards à ne plus savoir qu'en faire... Mise en scène irréprochable, jouabilité parfaite, animation très souple, voici l'une des cartouches les plus prestigieuses de votre ludothèque action. Un grand titre.

Editeur : Sega • Type : action/plates-formes •
Intérêt : 19 • Test complet : *Tilt* n°87



Revenge of Shinobi

Megadrive

Des shurikens plein les poches, le ninja Shinobi repart à l'assaut ! S'il maîtrise parfaitement les arts martiaux, il peut aussi user de quelques sortilèges magiques pour décimer l'ennemi... Revenge of Shinobi est tout aussi passionnant que ne l'était le jeu d'arcade du même nom. Si l'animation est parfois un petit peu lente, elle reste souple dans toutes les circonstances, même lorsque beaucoup de sprites sont à l'écran. Mais surtout, ce sont la beauté des graphismes et la variété des situations qui combleront à long terme les joueurs "action" les plus exigeants.

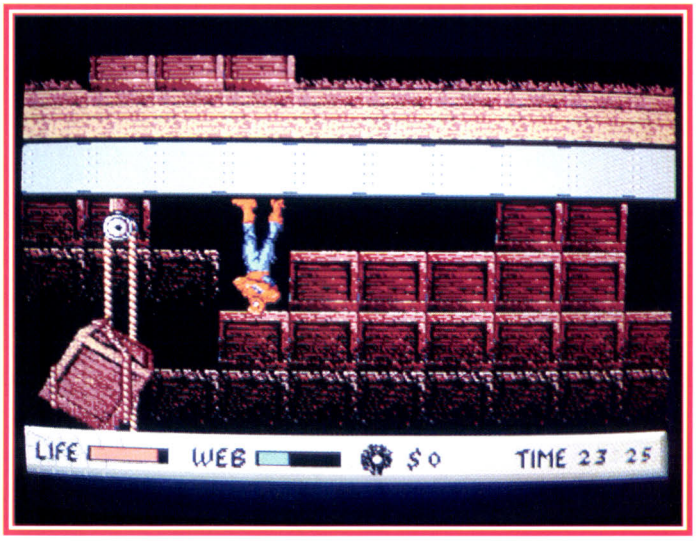
Editeur : Sega • Type : action •
Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°81

Shadow Dancer

Megadrive

Shadow Dancer est la suite de Revenge of Shinobi, l'un des plus grands hits de l'action sur Megadrive. Mais soyez rassuré, il ne s'agit pas d'un simple remake ! Vous allez cette fois vous faire aider dans vos combats par un chien-loup plutôt efficace. Un adversaire embusqué ? Lancez la bête contre lui et attendez que la voie soit libre ! Cette cartouche offre une qualité graphique et sonore excellente, très proche de la version arcade, même si le scénario a été modifié par rapport au jeu de salle. Shadow Dancer n'a pour ainsi dire pas de défaut. Un titre incontournable.

Editeur : Sega • Type : action •
Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°87



Spiderman

Megadrive

Accusé à tort d'avoir posé une bombe en plein centre de New York, Spiderman doit retrouver et combattre les six hommes de main de Kingpin, l'un de ses ennemis jurés ! C'est surtout la richesse des déplacements de votre héros qui est impressionnante ici. L'homme-araignée court, saute, vole, lance sa toile, se suspend partout, agrippe le moindre élément du décor pour se lancer dans quelque prouesse acrobatique. Sur Megadrive, c'est un délice pour l'œil, surtout que les scrollings et animations affichent une souplesse sans faille. Un très bon jeu de plates-formes !

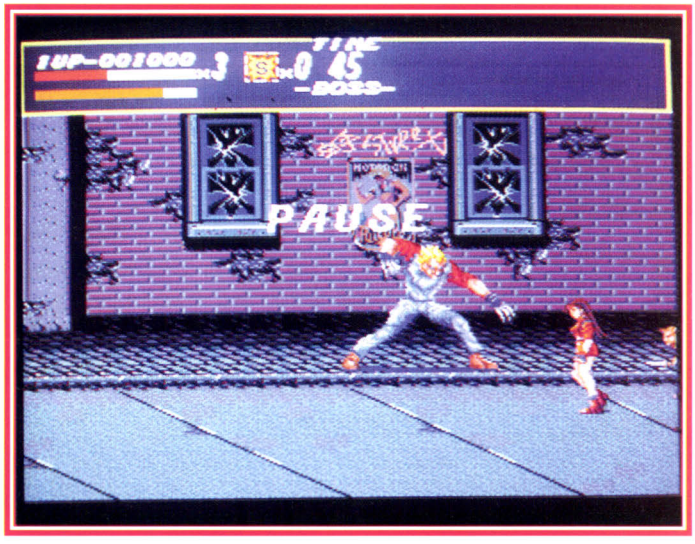
Editeur : Sega • Type : action/plates-formes •
Intérêt : 17

Sonic

Megadrive

Lorsqu'un petit hérisson décide de délivrer tous les animaux ensorcelés de la forte, ça chauffe dans les manettes ! Sonic est LE jeu de plates/formes de la Megadrive. Sur 18 niveaux, ce programme met en place un paysage aussi riche que coloré. Dans ce décor, tous les amateurs d'action seront séduits par la souplesse du héros. Qu'il saute, tourne sur lui-même, escalade des montagnes ou dévale des précipices sans fond, Sonic offre une animation réellement performante. Ajoutez à cela un nombre astronomique de ruses et de bonus... IN-DIS-PEN-SA-BLE !

Editeur : Sega • Type : action/plates-formes •
Intérêt : 19 • Test complet : *Tilt* n°93-*Consoles* + n°1



Streets of Rage

Megadrive

Des punks aux cheveux roses, des femmes armées de fouets, des clowns qui jonglent avec des bâtons enflammés, voilà ce qui vous attend dans les rues de la cité ! Tout comme les récents Alien Storm ou Sonic, Streets of Rage appartient à la nouvelle génération des jeux d'action Sega. Une animation qui décoiffe, des graphismes hauts en couleurs, des adversaires qui ont chacun leur propre technique de combat, un mode deux joueurs et toute une panoplie d'armes redoutables... C'est un grand beat-them-all qui vous attend ici, un titre dont on ne se lassera pas de si tôt !

Editeur : Sega • Type : beat-them-all •
Intérêt : 18 • Test complet : *Consoles* + n°1

Strider

Megadrive

C'est surtout la grande taille de ses sprites et le réalisme exceptionnel des mouvements qui font la qualité de Strider. Cette version Megadrive est très proche du jeu des bornes d'arcade. Dans cette partie 100% action, les adversaires sont variés, les pièges innombrables et l'on prendra le plus grand plaisir à voir son héros effectuer des sauts acrobatiques au-dessus du vide tandis que tournoie son épée. Les décors de cette aventure sont très soignés, et les scrollings différentiels restent d'une fluidité parfaite. Un jeu très difficile mais vraiment superbe.

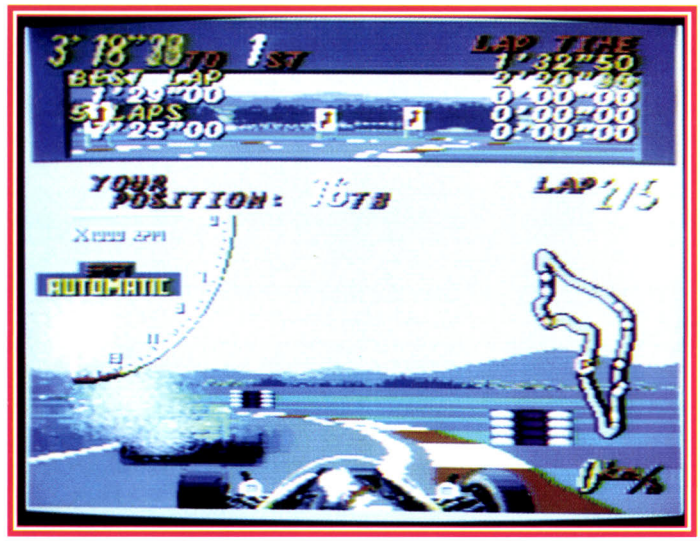
Editeur : Sega • Type : action/plates-formes • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°83

ToeJam & Earl

Megadrive

Deux extra-terrestres viennent de voir leur vaisseau s'écraser sur la Terre. Ils devront parcourir toutes les planètes de la galaxie pour en récupérer les pièces éparses... Ce logiciel d'exploration / action est vraiment original. Sur un décor étrange où des îlots flottent dans le vide, l'aventure développe une ambiance 100% gag. Graphismes style BD, vos personnages boivent de la bière, parlent en verlan, achètent des rollers pour se déplacer plus rapidement... Soutenue par une musique qui innove elle aussi, cette partie propose un mode deux joueurs qui sépare en deux l'écran de jeu. A voir.

Editeur : Sega • Type : action/exploration • Intérêt : 16



Super Monaco GP

Megadrive

Si vous cherchez LE simulateur de course auto sur Megadrive, vous l'avez trouvé ! Ce titre concurrence directement son homologue en salle d'arcade. Même réalisme de la conduite, mais surtout animation aussi rapide et fluide (la piste défile dans un scrolling parfait), c'est le frisson de la course garanti. A vous de sélectionner l'un des 16 circuits proposés et de choisir ou non une boîte de vitesse automatique. Si la jouabilité de Super Monaco Grand Prix est excellente, la difficulté des épreuves vous entraînera souvent au stand de réparation... A ne manquer sous aucun prétexte !

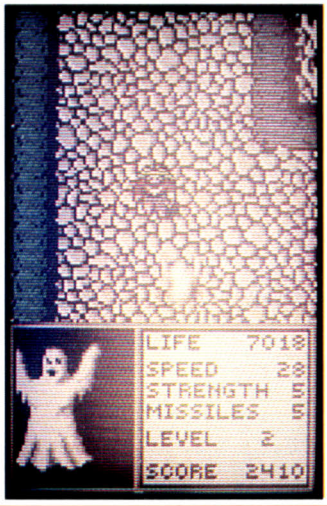
Editeur : Sega • Type : course sur circuit • Intérêt : 19 • Test complet : *Tilt* n°82

Wonderboy III

Megadrive

Pour ce troisième épisode de la série des Wonderboy, l'un des héros les plus célèbres des cartouches Sega, les programmeurs ont développé deux phases de jeu qui alternent tout au long de la partie. Tantôt c'est un jeu de plates-formes classique où vous affrontez toutes sortes d'ennemis, tantôt c'est un shoot-them-up qui vous permettra de chevaucher un dragon et d'user d'armes multiples et variées. Si la réalisation de cette version Megadrive reste en deçà du jeu d'arcade dont elle est issue, la jouabilité est toujours au programme. Et on ne s'ennuie pas une seconde !

Editeur : Sega • Type : action • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°89

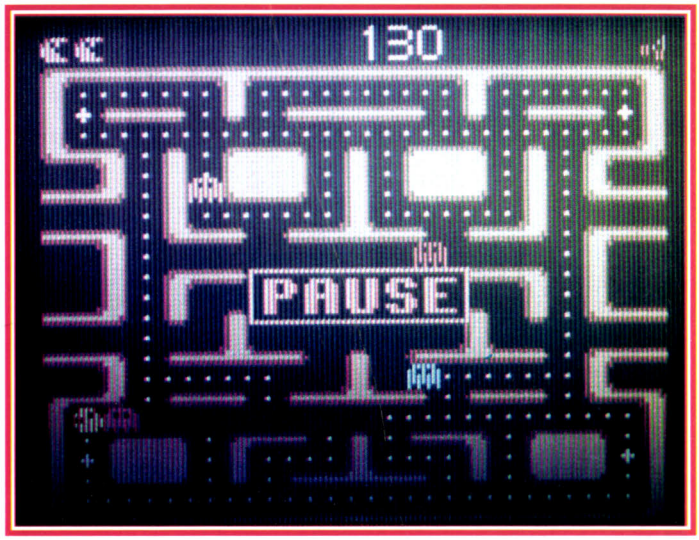


Gauntlet

Lynx

Ce qui vous séduira le plus dans l'adaptation de ce grand classique sur la console Lynx, c'est la qualité de ses graphismes. Les tableaux de jeu sont très précis, ce qui est indispensable vu le nombre effrayant d'ennemis qu'il vous faut affronter dans cette partie. Dans les labyrinthes complexes d'un monde de cauchemar, les adversaires sortent de leur nid en rang serré. Bien qu'assez répétitif, le jeu profite de quelques "plus" certains, comme par exemple le fait de pouvoir lutter à quatre sur un même tableau, en reliant plusieurs consoles entre elles. Un best du beat-them-all.

Editeur : Epyx • Type : beat-them-all • Intérêt : 15

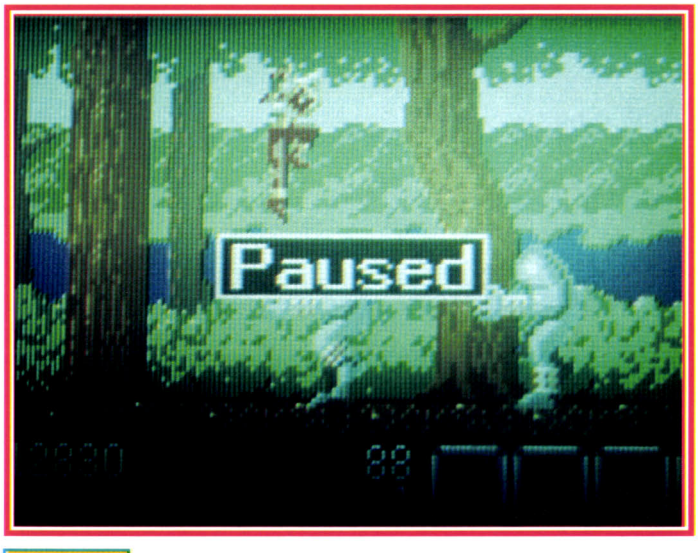


Mrs Pacman

Lynx

Mrs Pacman a épousé le sieur Pacman depuis peu... Maintenant, elle gobe elle-aussi toutes les pastilles qui traînent dans des labyrinthes, poursuivie par une kyrielle de fantômes affamés ! Bien sûr, on ne peut pas dire que ce jeu soit une réelle nouveauté. Mais si certains ne manqueront pas de faire la grimace devant l'âge vénérable de Pacman, qu'il s'essayent un peu à cette partie. Une galerie à droite, un fantôme à gauche, un bonus au milieu et ça y est, les voilà contaminés par le virus de la démence pacmanienne ! Réalisation irréprochable pour ce grand hit de l'action.

Editeur : Atari • Type : pacman • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°87



Rygan

Lynx

Une centaine de secondes, c'est le temps qui vous est imparti pour "nettoyer" chaque niveau des monstres qui s'y trouvent... On appelle ça un slash-them-up, ou un beat-them-all. En fait, vous l'avez compris, il faut tirer sur tout ce qui bouge ! Si l'animation et la difficulté de Rygar ne sont pas très poussées, le jeu demeure suffisamment captivant pour vous intéresser à long terme. Le paysage est sympathique, le scrolling dévoile plusieurs plans de décor pour accentuer l'effet de relief et la bande-son colle très bien à l'ambiance de la partie. Un jeu accessible à tous.

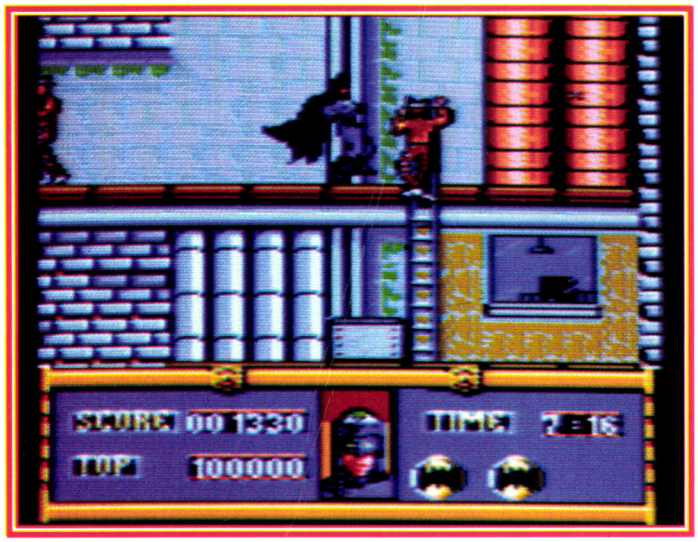
Editeur : Atari • Type : beat-them-all • Intérêt : 15 • Test complet : *Consoles +* n°0

Barbarian II

Amstrad GX 4000

Ce beat-them-all est un modèle du genre. Le seul reproche que l'on puisse faire à son adaptation sur GX 4000, c'est le manque de maniabilité du joystick de cette console : choisir avec précision l'une des multiples attaques disponibles n'est pas toujours très facile. Cela mis à part, Barbarian II est tout à fait à la hauteur de son précurseur, le très célèbre Barbarian, "décapiteur" de son état ! Les graphismes et animations de cette version sont de bonne qualité et le fait qu'il faille visiter un paysage complexe apporte à l'action un soupçon de stratégie très convaincant.

Editeur : Palace Software • Type : beat-them-all • Intérêt : 16

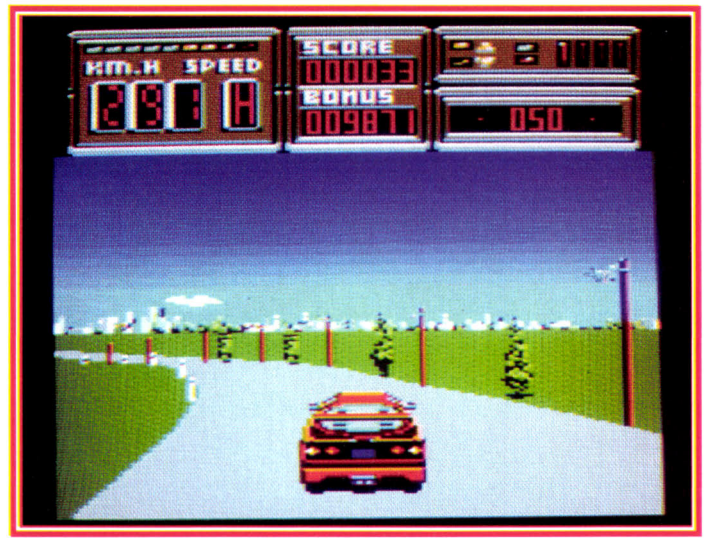


Batman

Amstrad GX 4000

L'aventure commence dans les caves de la ville. Ensuite, il faudra affronter les adversaires qui vous attendent dehors, puis visiter de nombreux entrepôts... Batman use d'armes et de déplacements très originaux, c'est là son principal atout. Il peut escalader les murs, sauter et s'agripper à une rambarde, etc. Bien sûr, cette version ne profite pas à fond de toutes les capacités techniques de la GX 4000. Mais il ne faut pas oublier que ce jeu est l'un des tout premiers sortis pour cette console, ce qui explique sans doute sa réalisation moyenne. Il développe fort heureusement un scénario varié.

Editeur : Ocean • Type : action/plates-formes • Intérêt : 15

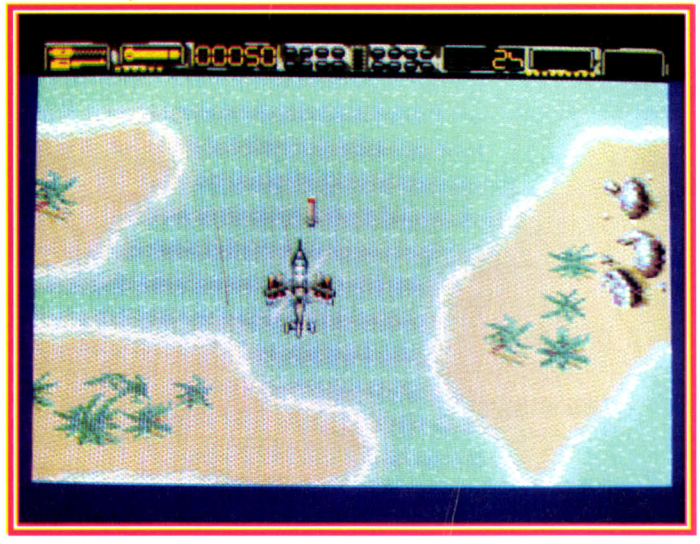


Crazy Cars II

Amstrad GX 4000

Au volant de votre bolide, vous devez rallier en un temps record deux points affichés sur la carte des USA. Les principaux atouts de Crazy Cars II résident dans la beauté de ses graphismes. Même si l'animation n'est pas toujours assez rapide pour que l'on se rende bien compte de la vitesse, la route est réaliste et les reliefs, qui vous font découvrir au dernier moment un virage serré, apportent un "plus" à l'action. La stratégie veut quant à elle que l'on observe souvent la carte pour ne pas louper d'intersections. Cette première course de voitures sur GX 4000 reste finalement intéressante.

Editeur : Titus • Type : course de voitures • Intérêt : 11 • Test complet : *Tilt* n°88



Copter

Amstrad GX 4000

Les envahisseurs sont de retour sur la planète Terre. Pour lutter contre ce nouveau fléau, vous prenez les commandes d'un hélicoptère de combat... Ce shoot-them-up use d'un scrolling multi-directionnel assez lent mais qui dévoile un paysage très précis. Les ennemis sont très variés, mais vous découvrirez fort heureusement des armes de plus en plus puissantes tout au long de la lutte. Un grand coup de chapeau pour les bruitages stéréo qui collent bien à l'action et pour l'option qui permet de lancer deux guerriers sur le même terrain de bataille.

Editeur : Loriciel • Type : shoot-them-up • Intérêt : 14

Dick Tracy

Amstrad GX 4000

Imperméable jaune, magnum au poing, l'inspecteur Dick Tracy part en chasse dans les rues de la ville... La vitalité de cette cartouche est exceptionnelle. Elle est due notamment au grand nombre d'ennemis qu'il vous faut affronter, et surtout à la variété des attaques. L'adversaire arrive de gauche ou de droite, il peut aussi surgir d'une porte cochère, apparaître derrière la fenêtre de cet immeuble. Réflexes d'acier, précision du tir, il faudra tenir une cadence infernale pour progresser sans périr ! Une cartouche bien réalisée et motivante à long terme.

Editeur : Titus • Type : action/tir • Intérêt : 15

Klax

Amstrad GX 4000

Des tuiles de couleurs multiples descendent de l'écran. Il faut les saisir et les empiler dans un ordre précis afin de ne pas perdre la manche... Avec Klax, c'est le frisson garanti. En effet, si les premières tuiles apparaissent lentement en haut du tableau de jeu, le rythme va très vite s'accélérer. Il faut alors une attention maximum pour ne pas perdre le fil de la partie. Les animations de cette version sont comparables à celles dont profitaient les consoles 16 bits. En revanche, les graphismes offerts par la GX 4000 sont un peu décevants. Le principe du jeu sauve fort heureusement la mise.

Editeur : Domark • Type : action/réflexion • Intérêt : 16

No Exit

Amstrad GX 4000

Si les décors de fond d'écran varient à chaque tableau, l'action de No Exit reste relativement constante. Cette simulation de combat ne s'embarrasse pas d'effets graphiques, de scrolling ou de scénario complexes. Il ne reste alors que le réalisme des assauts pour séduire le joueur ! Outre la richesse des attaques et défenses, le fait que la portée des coups soit si bien respectée suffit à vous tenir en haleine durant les matchs de difficulté croissante. Pour vaincre, pas question de compter sur la chance. Seule une technique de combat poussée vous permettra de remporter la victoire.

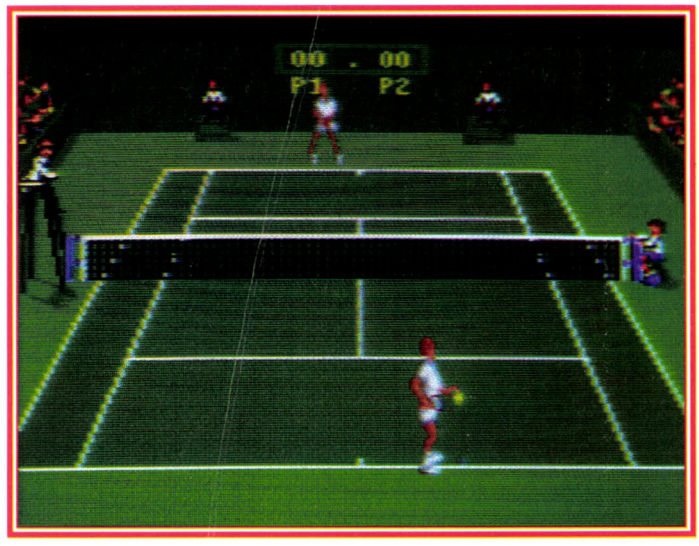
Editeur : Coktel • Type : action/combat • Intérêt : 17

Panza Kick Boxing

Amstrad GX 4000

Voilà la seule vraie simulation de sport de combat disponible sur la console Amstrad. Panza, le grand champion de boxe thaïlandaise, a travaillé avec l'équipe de Loriciel pour mettre au point un programme des plus réalistes. Entraînement, combat, niveaux de jeu variés, graphismes et animations sont d'excellente qualité. N'oubliez pas que toute la réalisation du jeu est issue de digitalisation sonore et graphique, de bande vidéo des plus beaux combats du grand champion. Voila ce qui explique sans aucun doute la qualité de ce produit. Un grand hit à ne manquer sous aucun prétexte.

Editeur : Loriciel • Type : sport de combat• Intérêt : 18



Pro Tennis Tour

Amstrad GX 4000

Voilà une excellente simulation de tennis pour la console GX 4000 ! Pro Tennis Tour offre un jeu plus "arcade" que stratégique. On se souvient de Tennis Cup, le concurrent direct de ce titre, qui favorisait quant à lui le réalisme du match, au détriment de sa vitalité... Ici, c'est tout le contraire. Facile à prendre en main, très "visuel", ce jeu s'adresse à tous les joueurs, qu'ils soient novices ou professionnels de la raquette. La mise en scène du match ne souffre aucun reproche, si ce n'est le fait que le contrôle en fond de court soit parfois difficile à gérer. Un hit !

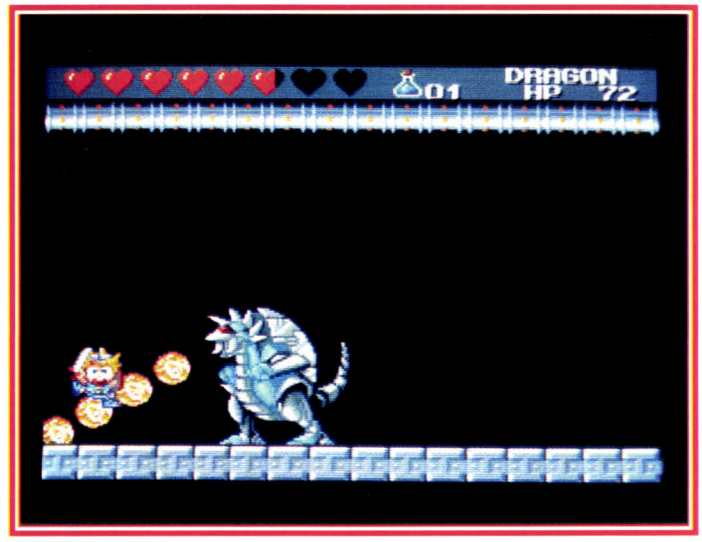
Editeur : Ubi Soft • Type : tennis • Intérêt : 17

Super Pinball Magic

Amstrad GX 4000

Ce flipper est aussi classique que performant ! On voit bien que les programmeurs maîtrisent parfaitement les capacités de la console GX 4000. Résultat, des bruitages fabuleux, des tableaux hauts en couleurs et un jeu qui enchaîne divers tableaux passionnants. Le seul reproche que l'on puisse faire à ce produit réside dans le manque de maniabilité de la manette. Le tilt qui permet de secouer la machine des deux côtés est commandé par la molette de direction, molette qui contrôle aussi le flipper gauche. Mis à part ce petit défaut, cette cartouche est un achat de première nécessité.

Editeur : Loriciel • Type : flipper •
Intérêt : 17

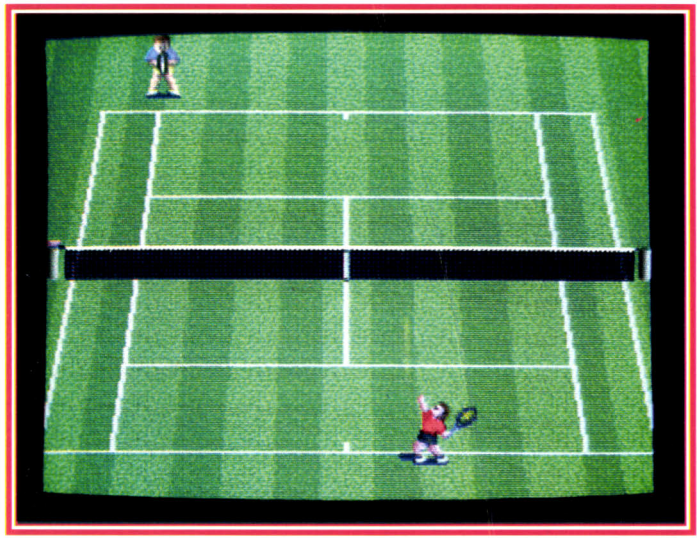


Adventure Islands

NEC Coregrafx

A chaque fois qu'il élimine l'un des six dragons qui hantent ce royaume, votre héros se transforme lui-même en un saurien redoutable. C'est comme cela qu'il collecte peu à peu puissance et dextérité... A mi-chemin entre arcade et aventure, Adventure Islands risque de décevoir les possesseurs de PC Engine par la pauvreté de ses graphismes. En revanche, si vous êtes passionné d'Heroic Fantasy et que vous aimez les quêtes aussi longues que complexes, ce hit est fait pour vous ! Très vaste terrain de jeu, multitude d'objets et d'énigmes, un challenge pour les plus téméraires.

Editeur : Hudson Soft • Type : arcade/aventure •
Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°93-*Consoles +* n°0

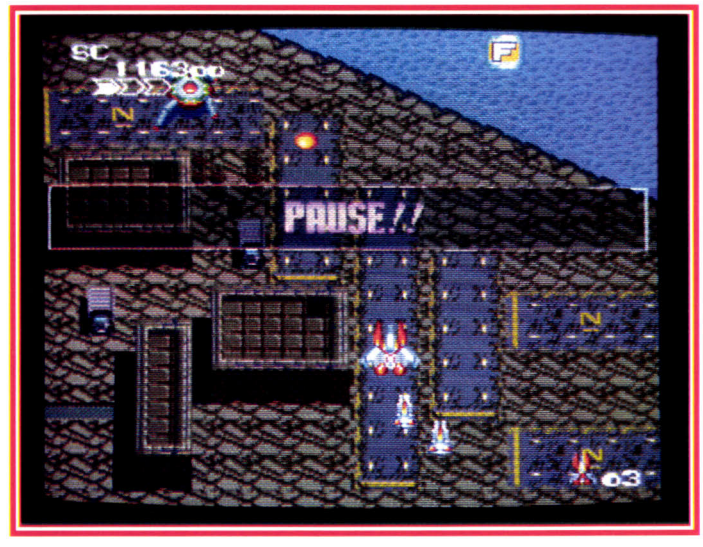


Final Match Tennis

NEC Coregrafx

Le meilleur atout de cette partie de tennis ? Une jouabilité parfaite ! Il ne sera pas nécessaire de s'entraîner pendant des heures pour vivre des matchs sensationnels. Final Match Tennis offre pourtant toute la richesse que l'on est en droit d'attendre d'une telle simulation. Trois types de courts différents, seize concurrents "machines" de niveaux variables et toutes les finesses du lob ou de smash, voilà qui intéressera les sportifs de la Nec. Et pour un tournoi entre copains, sachez que quatre joueurs peuvent lutter ensemble grâce au quadrupleur de joystick. Un très bon programme.

Editeur : Human • Type :tennis •
Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°90



Final Soldier

NEC Coregrafx

Final Soldier est le troisième épisode de la lignée des Gunhed. Sur un scrolling en vue aérienne, les hordes ennemies s'enchaînent pour laisser bientôt place aux adversaires redoutables de fin de niveaux. Si l'on peut regretter que cette troisième mission n'apporte rien de bien neuf à la série, on profitera toujours d'une richesse de jeu et d'options impressionnantes. Les armes évoluent considérablement tout au long des parties et l'on a le choix entre trois niveaux de difficulté. Pour les novices, il est même possible de faire varier la rapidité des animations...

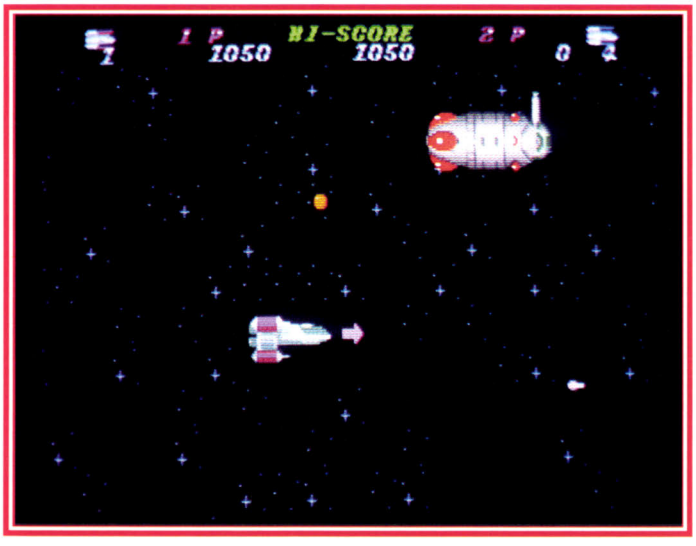
Editeur : Hudson Soft • Type : shoot-them-up •
Intérêt : 14 • Test complet : *Consoles +* n°1

Jackie Chan

NEC Coregrafx

Bruce Lee est mort, vive Jackie Chan ! Ce nouveau héros des films de karaté made in Hong-Kong inspire ici une très belle partie d'action. Tour à tour beat-them-all ou jeu de plates-formes, cette mission innove à chaque niveau de jeu. Ici, votre héros glisse sur la glace, plus loin c'est le sol qui s'écroule sous ses pieds... En fait, il n'y a pas un écran où ne surviennent quelques pièges des plus originaux. Si l'on ajoute à cela une réalisation irréprochable qui tire parti de toutes les qualités de la console Nec, on comprendra encore mieux la qualité de cette cartouche. Un must !

Editeur : Hudson Soft • Type : beat-them-up/plates-formes • Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°89



CD HellFire

Coregrafx CD Rom

CD Hellfire, c'est la qualité et la profondeur du support laser ! Ce shoot-them-up, classique au demeurant, développe sur Nec une telle mise en scène qu'il sera impossible de ne pas accrocher à la partie. Il y a tout d'abord les bruitages géniaux. Ensuite, c'est la maniabilité de vore vaisseaux et surtout les multiples positions de tir que l'on peut sélectionner (avant, arrière, en diagonale...) qui feront craquer les plus solide. car attention, le challenge est vraiment difficile, même s'il est possible de choisir entre deux niveaux et deux vitesse de jeu.

Editeur : Nec Avenue • Type : shoot-them-up • Intérêt : 18

Power Eleven

NEC Coregrafx

Ce qui fait l'originalité de cette simulation, c'est sans aucun doute l'épreuve des pénaltys. Le goal y est vu de dos, transparent, ce qui facilite le blocage du ballon. Sur le terrain, Power Eleven fait preuve d'une vitalité remarquable. Le jeu est nerveux, facile à prendre en main et vraiment ludique. Si l'on peut parfois regretter de ne pas voir l'intégralité du terrain, il est très agréable de laisser à la machine le contrôle du goal. C'est idéal pour qui veut se concentrer sur ses techniques d'attaque ! Les graphismes vues aériennes sont enfin simples mais très précis.

Editeur : Hudson Soft • Type : football • Intérêt : 15 • Test complet : *Consoles +* n°1

MM Castle of illusion

Game Gear

Pour retrouver la belle Minnie, Mickey doit pénétrer dans le château des Illusions et retrouver les sept gemmes d'un arc-en-ciel magique... Tout aussi réussie que la version Master System, cette fabuleuse quête développe sur Game Gear des graphismes détaillés et précis, à la hauteur des productions Walt Disney. Castle of Illusion profite d'une difficulté très bien dosée. Les animations de votre héros apportent une pointe d'humour à la partie. Mickey tape du pied lorsqu'il reste inactif ou cligne de l'œil lorsqu'il manque de tomber dans le vide ! Les joueurs découvriront un très grand hit.

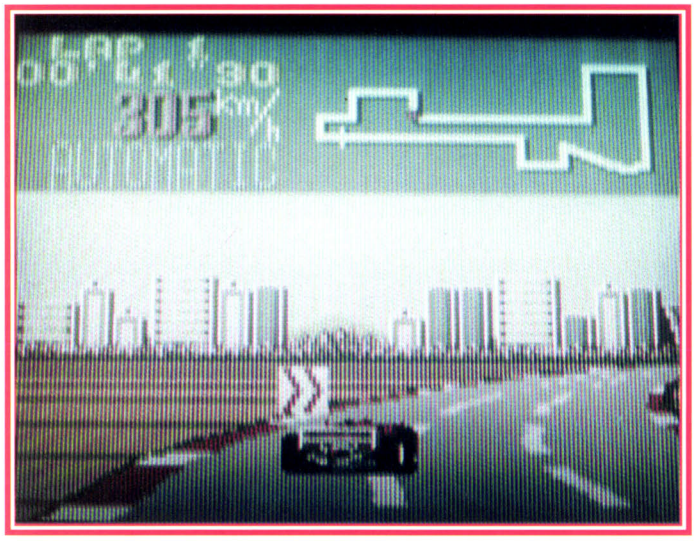
Editeur : Sega • Type : action/plates-formes • Intérêt : 18 • Test complet : *Consoles +* n°0

Out Run

Game Gear

Deux épreuves sont au menu de cette célèbre course auto. Vous pourrez soit parcourir seul un immense circuit qui traverse tous les USA, soit affronter l'ordinateur ou un joueur humain (deux consoles reliées entre elles) sur des pistes précises. Out Run est bien plus axé sur l'arcade que sur le pilotage. En plein virage, il est possible par exemple de freiner sec sans s'envoyer dans le décor ! Si les pros du pilotage souffriront peut-être de ce manque de réalisme (seulement deux rapports pour la boîte de vitesse...), les fans d'action profiteront d'une réalisation graphiquement irréprochable.

Editeur : Sega • Type : arcade/course de voitures •
Intérêt : 17 • Test complet : *Consoles* + n°2

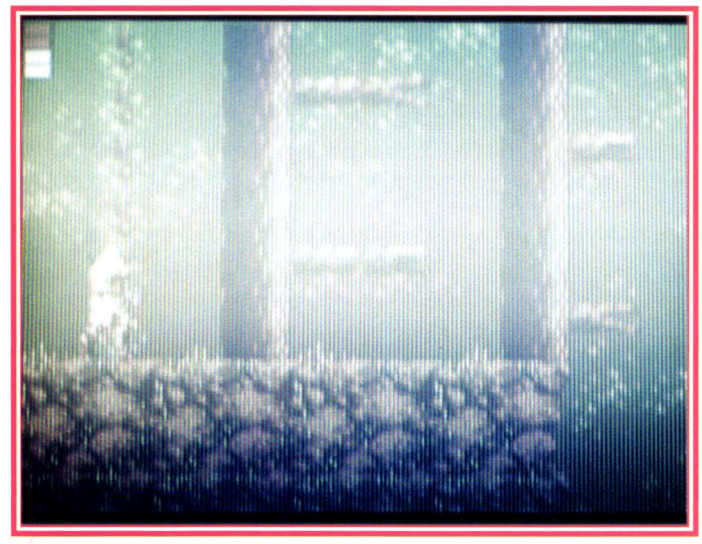


Super Monaco GP

Game Gear

Après la Master System et la Megadrive, c'est au tour de la Game Gear de recevoir sa version de Super Monaco Grand Prix. Un pari difficile que cette adaptation. La console portable rencontre quelques difficultés à rendre au mieux la complexité de cette compétition. Et pourtant, l'effet de vitesse est bien rendu, tout comme le réalisme du pilotage. Les champions auront la possibilité de modifier leur bolide pour qu'il s'adapte mieux à leur style de conduite. Enfin, vous pourrez vous lancer à deux sur le circuit grâce au câble de liaison "Gear to Gear".

Editeur : Sega • Type : course sur circuit •
Intérêt : 14 • Test complet : *Consoles* + n°0

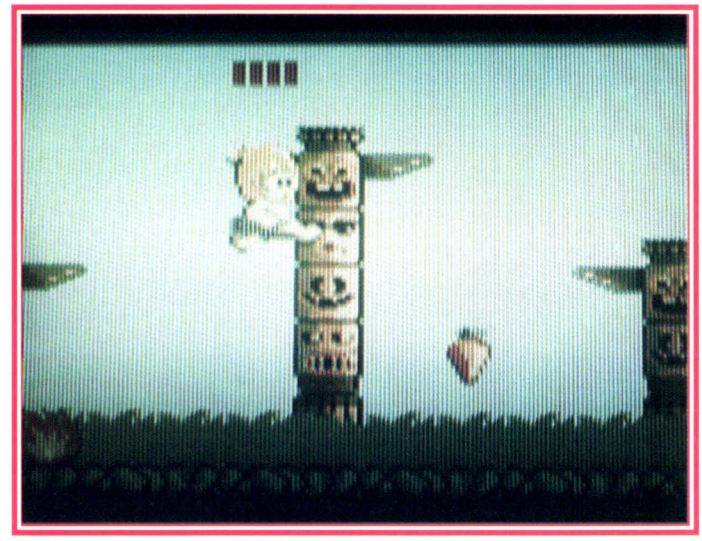


Shinobi

Game Gear

Votre but : délivrer vos frères ninja retenus prisonniers par une organisation criminelle. Vos armes : l'art du ninjustsu Les concepteurs de cette cartouche ont su utiliser au mieux les capacités de la console portable Game Gear. Finesse des graphismes, souplesse de l'animation, la jouabilité de Shinobi est un modèle du genre. Le seul reproche que l'on puisse faire à cette partie est sa difficulté trop constante. En revanche, les novices du beat-them-all pourront parcourir les différents niveaux dans l'ordre qu'ils désirent. Idéal pour ne pas rester bloqué en début de mission. Un hit à connaître.

Editeur : Sega • Type : beat-them-all •
Intérêt : 18 • Test complet : *Consoles* + n°0

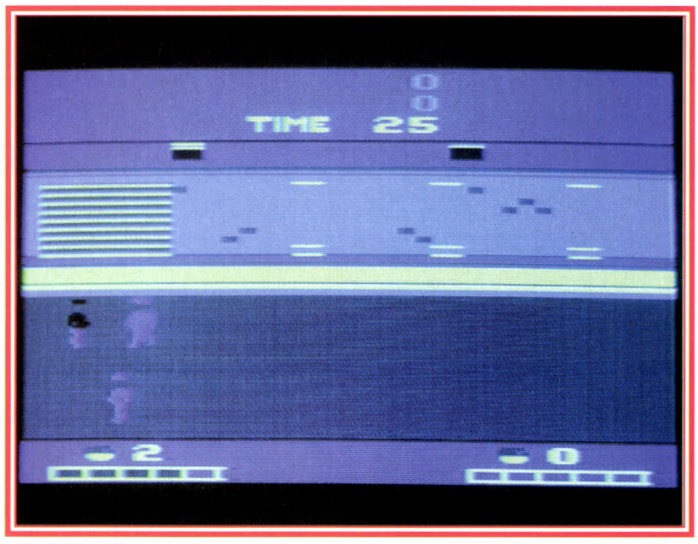


Wonderboy

Game Gear

Quarante niveaux de jeu, des scènes intermédiaires pour collecter des bonus, une option "jeu continu" pour ne jamais tout recommencer à zéro, Wonderboy est assurément un grand jeu de plates-formes, le meilleur disponible sur Game Gear aux côtés de Shinobi ! Plus encore que la qualité des décors et animations, c'est la complexité du scénario qui vous tiendra à long terme. Passage secret, objets et bonus que l'on peut découvrir dans les endroits les plus inaccessibles, on profite ici du professionnalisme des programmeurs japonais. Achetez cette cartouche les yeux fermés !

Editeur : Sega • Type : action/plates-formes •
Intérêt : 18 • Test complet : *Consoles* + n°0

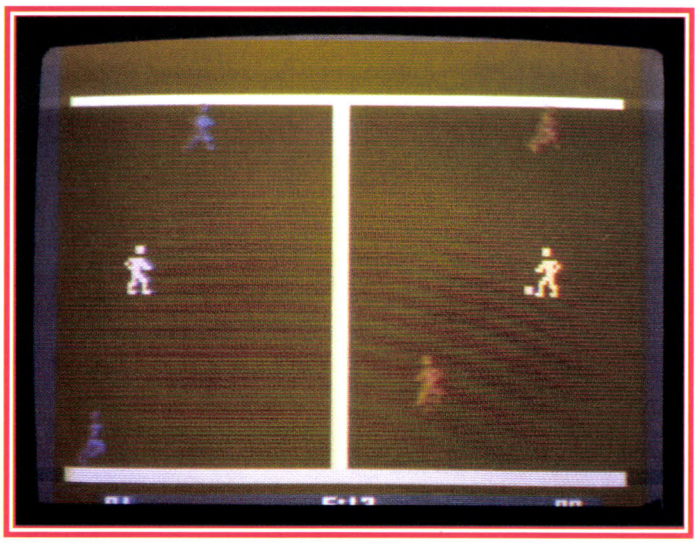


Double Dragon

Atari 2600

Ce qui fait la qualité de ce beat-them-all, c'est une toute petite trouvaille, le fait que vous puissiez collecter au sol les armes abandonnées par l'adversaire et vous en servir contre eux. Sinon, il vous faudra lutter à mains nues, à coups de poing, de tête, de pied... Cette partie est de bonne qualité et elle exploite relativement bien les qualités de la console Atari 2600. Mais attention, si les premiers assauts sont assez faciles à vaincre, le jeu deviendra très vite trop difficile pour qu'il soit possible de progresser sans un sérieux entraînement.

Editeur : Activision • Type : beat-them-all • Intérêt : 14

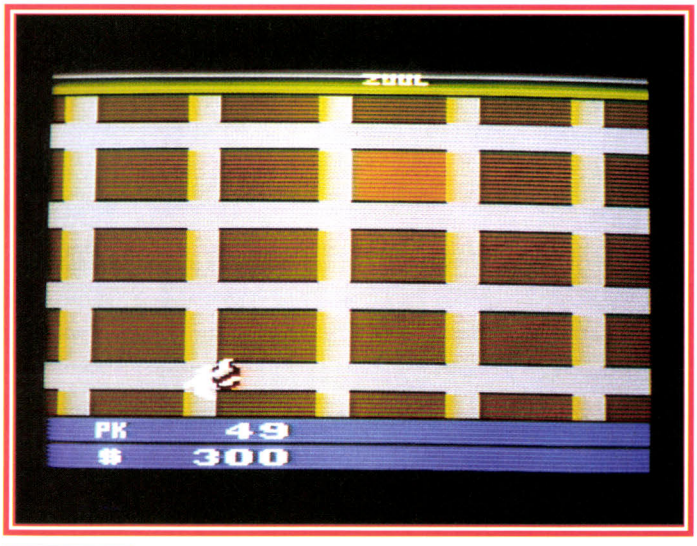


Football

Atari 2600

Lors de sa première parution, cette cartouche avait connu un accueil plutôt froid de la part de la presse micro. Mais puisqu'elle est désormais disponible en compilation, aux côtés de Solaris et de Tennis, l'investissement vaut maintenant la chandelle... Côté défaut, Football souffre de ne pas permettre le jeu contre l'ordinateur. Une seule solution : trouver un joueur humain bien sûr ! Avec ses graphismes très simples mais aussi très précis, Football place trois joueurs dans chaque équipe. Un jeu certes sans grandes prétentions, mais du moins ludique et facile à prendre en main.

Editeur : Atari • Type : football • Intérêt : 13

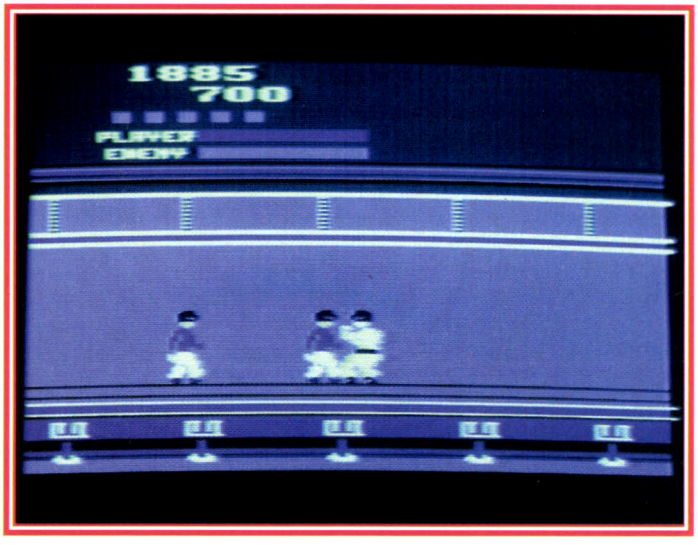


Ghostbusters

Atari 2600

Les fantômes ont envahi la ville ! Vous allez rouler dans les rues de la cité vers une zone dangereuse. Là, c'est un terrible combat qui s'engage ! Tout commence par l'équipement de votre héros. Il faut emporter avec soi des trappes, des "images intensifiers" pour une meilleure vision, des "baits" pour lutter contre le Marshmallow Man... L'aventure vous mènera ensuite devant un building. Le combat n'est pas très impressionnant graphiquement et seule la stratégie des pièges mérite votre attention. Côté son, la fameuse musique de Ghostbusters vous tient compagnie...

Editeur : Activision • Type : action/stratégie • Intérêt : 13

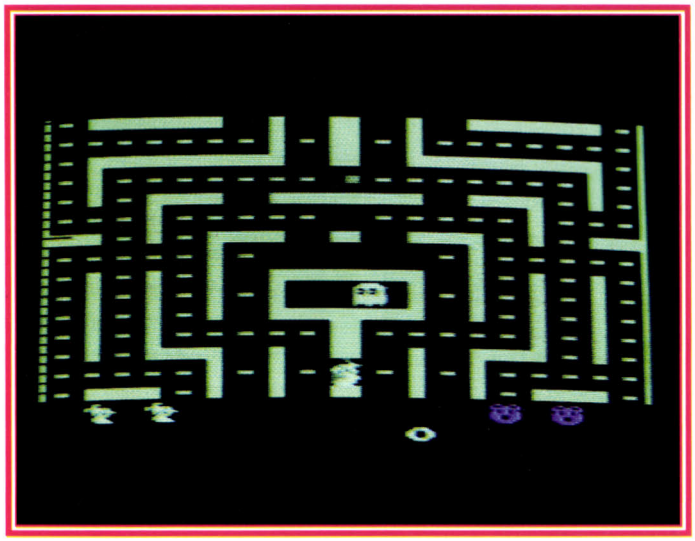


Kung-Fu Master

Atari 2600

Kung-Fu Master développe une vaste panoplie d'attaques et de défenses. En plus des déplacements des personnages (ils peuvent s'accroupir ou parer les coups), on gère ici plusieurs coups de pied et coups de poing qui profitent tous d'une animation réaliste. La portée de la frappe est bien respectée et les graphismes sont suffisamment clairs et précis. Il s'agit d'un soft assez récent pour que les concepteurs aient su exploiter au mieux les capacités de la machine. Autre atout, la difficulté des combats est modulable et rend le jeu accessible même aux moins initiés à ce type de combat.

Editeur : Activision • Type : combat • Intérêt : 16

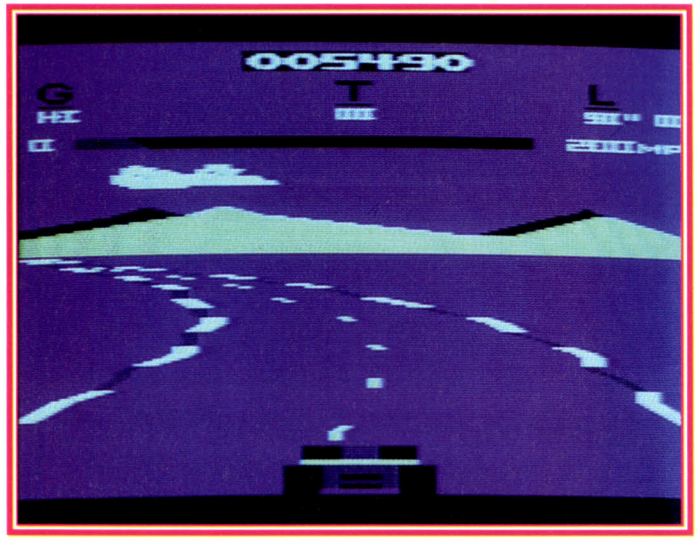


Mrs Pacman

Atari 2600

Même si les graphismes de cette cartouche ne sont pas aussi léchés que ceux des autres versions console, le principe de ce jeu reste si passionnant que les amateurs d'action / stratégie vont s'en donner à cœur joie. Mrs Pacman a les même manies que son mari... Elle aime à traverser les labyrinthes hantés de fantômes pour dévorer toutes les vitamines disséminées dans les couloirs ! Mais attention, le niveau de difficulté de ce jeu est plus poussé que celui de la version originale. La partie est plus rapide et le labyrinthe se modifie sans cesse pendant les assauts.

Editeur : Atari • Type : pacman •
Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°5 et n°8

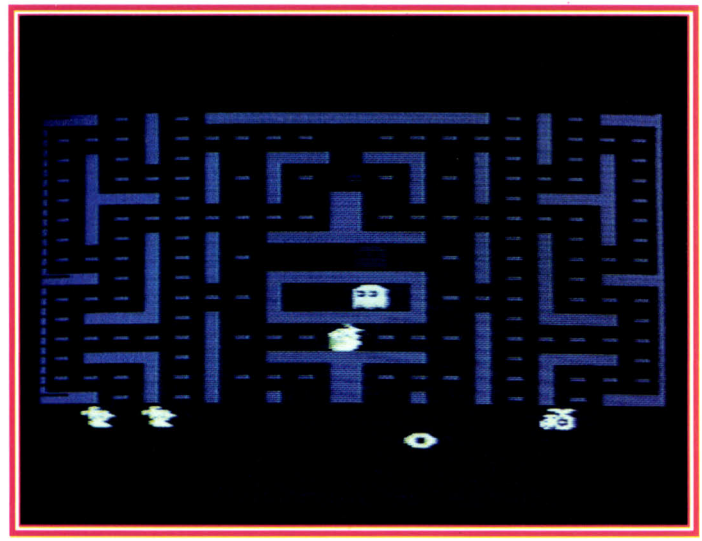


Pole Position

Atari 2600

Le challenge offert par ce simulateur de course sur circuit est vraiment très hard... Il vous faudra bien sûr éviter les autres concurrents mais aussi effectuer les tours de piste dans un temps limité. Et pour corser encore la difficulté du jeu, sachez que ce temps diminue à chaque fois que l'on passe la ligne de départ ! Vu les possibilités graphiques de la console Atari 2600, la mise en scène s'avère de bonne qualité. Les graphismes sont précis et le scrolling qui fait défiler la piste rend très bien l'effet de vitesse. Tilt d'Or en 1984, ce titre n'a pas pris une ride !

Editeur : Atari • Type : course sur circuit •
Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°9 et n°17

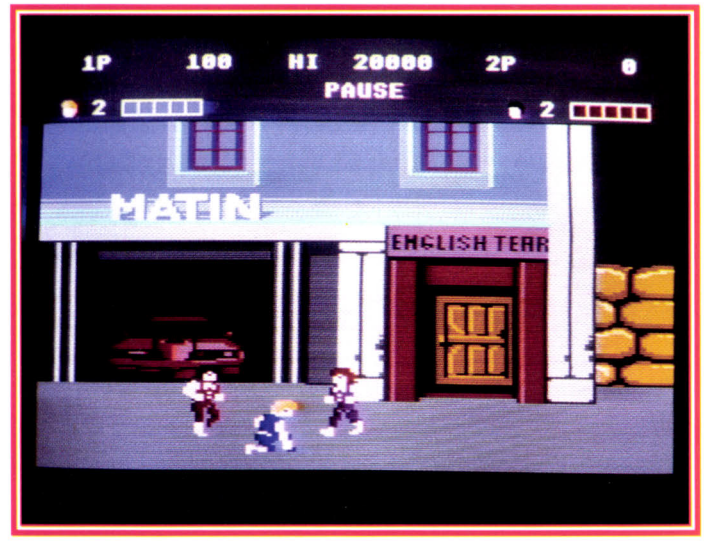


Pacman Junior

Atari 2600

Encore un pacman ! Oui, mais cette nouvelle cartouche n'est pas à dédaigner pour autant. Pacman Junior ne s'adresse pas aux débutants, comme son nom pourrait le laisser croire. Les labyrinthes sont toujours aussi complexes et ce n'est pas parce que vous avez vaincu les deux épisodes précédents de la série, Pacman et Mrs Pacman, que celui-ci vous laissera froid ! On ne peut que craquer à nouveau sur le principe à la fois simple et extrêmement ludique de cette aventure. Un labyrinthe, des vitamines, des fantômes, c'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures soupes !

Editeur : Atari • Type : pacman •
Intérêt : 17

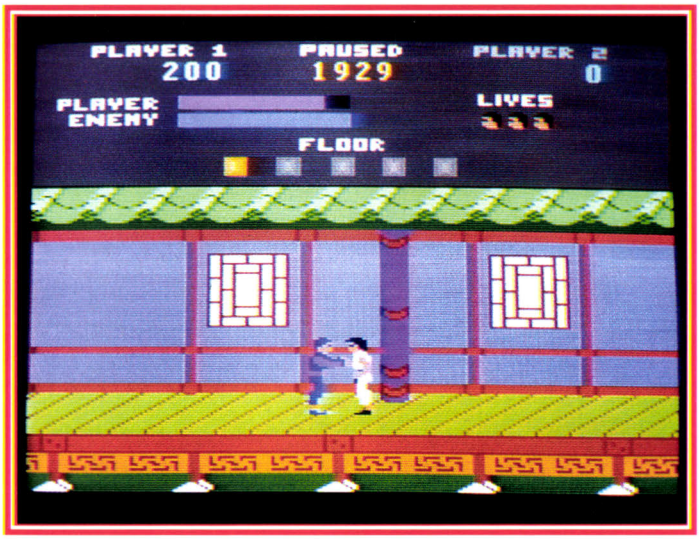


Double Dragon

Atari 7800

Les Black Warriors viennent de kidnapper votre fiancée sous vos yeux. Il faudra affronter des vagues d'ennemis de plus en plus puissants pour espérer revoir un jour la jeune femme vivante ! Durant ces combats, vous devrez apprendre à maîtriser toute une panoplie de coups de poing et de pied. La portée des coups n'est pas très facile à visualiser lorsque l'on joue pour la première fois. En revanche, les graphismes s'avèrent variés et très précis. Côté stratégie, c'est le fait de pouvoir collecter les armes abandonnées par l'adversaire qui apporte un plus à l'action. Un bon beat-them-all.

Editeur : Salu • Type : action/combat •
Intérêt : 15

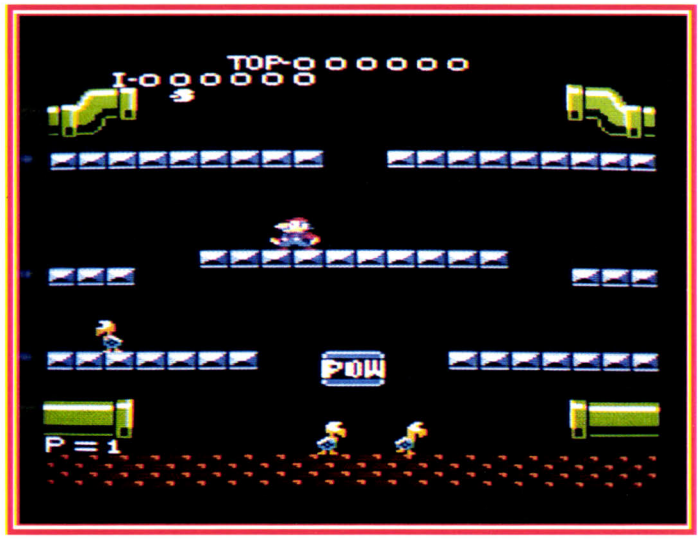


Kung-Fu Master

Atari 7800

Proche de Double Dragon, Kung-Fu Master vous lance dans de dangereux combats. Face au premier titre cité, l'action est plus rapide et plus facile à manier. En effet, votre personnage ne peut pas se déplacer dans la profondeur de l'écran. De ce fait, il est plus aisé de juger la portée des attaques. Mais cette maniabilité risque aussi de briser à long terme l'intérêt de la partie. Les assauts de l'adversaire sont un peu trop répétitifs et les professionnels de l'art martial seront sans doute déçus : le jeu est plus proche du beat-them-all que de la simulation.

Editeur : Salu • Type : beat-them-all • Intérêt : 14

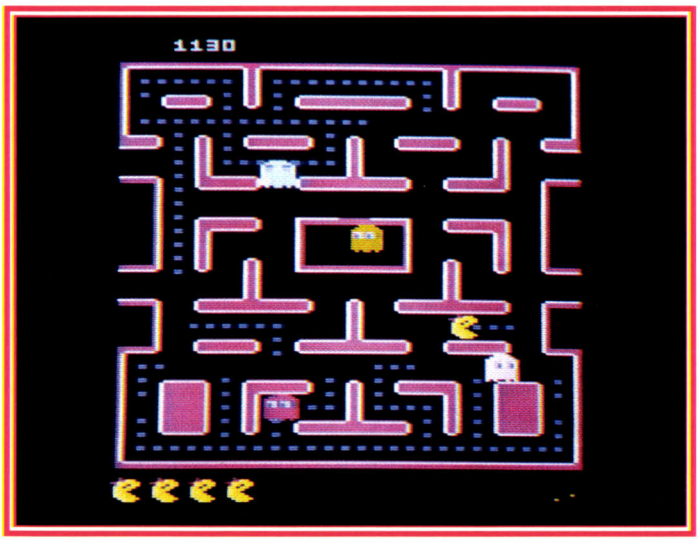


Mario Bros

Atari 7800

La console Atari 7800 peut se vanter de servir de terrain de jeu à l'un des plus célèbres héros de l'action / plates-formes, j'ai nommé le sieur Mario Bros, charmant et toujours aussi italien. Les décors de cette aventure sont assez simples, de même que les sprites qui y évoluent. En revanche, c'est la jouabilité de la partie qui vous fera craquer. Mario doit percuter le plafond pour assommer ses victimes, puis les capturer. Le jeu est assez difficile, surtout du fait de la rapidité de vos ennemis. Le mode deux joueurs permet de développer des stratégies intéressantes.

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : 14



Mrs Pacman

Atari 7800

Pacman, vous connaissez ? Et bien figurez-vous que la femme de ce célèbre croqueur de vitamines apprécie elle aussi les labyrinthes de la console Atari 7800. Cette partie reprend bien entendu tous les ingrédients qui ont fait le succès du titre original. Il faut manger tout ce qui traîne dans les couloirs, grignoter une cerise et devenir invincible pour un temps à l'aide des gélules miraculeuses... Cette cartouche n'innove pas vraiment mais la vitalité de l'aventure est gage de longues heures de lutte. Une dernière remarque, cette version de Pacman est vraiment très difficile à vaincre !

Editeur : Atari • Type : pacman • Intérêt : 18

Pole Position II

Atari 7800

Voici la deuxième version de l'une des plus fameuses courses sur circuit des consoles Atari. Pole Position II vous propose de concourir sur quatre pistes. Pour chaque épreuve, il faudra bien sûr effectuer le tour de présélection puis se lancer sur l'asphalte pour doubler une vingtaine de concurrents. A la manette, le pilote manie une boîte de vitesse de deux rapports seulement. Le scrolling qui fait défiler le bord de la piste est heureusement souple et rapide, ce qui accentue le réalisme de la course. Pour tous les possesseurs de l'Atari 7800, c'est une cartouche incontournable !

Editeur : Namco/Atari • Type : course automobile • Intérêt : 17

Cette sélection des cent meilleurs jeux sur console a été réalisée à partir du catalogue des titres référencés par Auchan. Nous n'y avons donc pas inclus un certain nombre de cartouches présentées dans les précédents numéros de *Tilt* et de *Consoles +*, cartouches que nous avons testées en avant-première, grâce aux contacts que nous entretenons au Japon ou auprès des distributeurs et revendeurs spécialisés. Notre but, en nous associant avec Auchan, qui s'adresse, comme le rappelle fièrement sa devise, aux "hyper-accros" des jeux vidéos, était de vous présenter une sélection des titres disponibles partout en France et pas seulement dans quelques boutiques parisiennes. Les passionnés savent bien que, la plupart du temps, ces boutiques ne peuvent offrir qu'un petit nombre de cartouches et se retrouvent donc très rapidement en rupture de stock. Il nous a semblé également fondamental de sélectionner des jeux qui sont tous vendus avec une notice en français — ce qui n'est pas le cas de programmes directement importés du Japon ou des Etats-Unis — et qui bénéficient des garanties Auchan. En puisant dans notre choix, vous êtes sûrs d'obtenir satisfaction sur tous les plans.
Et, encore une fois, ne vous inquiétez pas si vous n'y trouvez pas tel ou tel titre :
nous avons volontairement omis les jeux qui ne sont pas vendus à l'échelon national.

Les informations contenues dans ce publi-rédactionnel sont valables jusqu'au 31/12/91.

CORE GRAFX PUISSANCE 5

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU + 2 MANETTES + 1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES JEUX DE LA CORE GRAFX

PC ENGINE GT + 1 JEU 2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU 1490 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5 3990 Frs*

CD ROM 2990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU 999 Frs*

**Prix publics généralement constatés*

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

HOT LINE
(16)99.08.95.72
Pour connaitre toute l'actualité PC Engine

3615 SODIPENG

SEGA™
Master System™

U.S. GOLD®

L'AVENTURE A N'EN PLUS FINIR...

Engagez vous dans un combat pour la vie ou la mort !

A la poursuite d'agents ennemis vous vous précipitez aux quatre coins de l'Europe à bord des véhicules les plus puissants. Vos adversaires vous ont volé votre Ferrari F40 avec les documents secrets que vous aviez laissés à bord. Maintenant, vous luttez contre la montre et les agents de l'autre camp. Vous devez rattraper et intercepter les voleurs avant qu'ils atteignent Berlin.

U.S. GOLD®

EGALEMENT DISPONIBLE...

Votre destin ne dépend plus que de votre intelligence, de vos talents au volant et de la force de votre détermination.