

TILT

MICROLOISIRS

MICRO KID'S ! Gagnez
2 Megadrive par semaine !



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

DUNE: toute une planète en jeu ! ● Retrouvez Micro Kid's dans Tilt ...et Tilt sur FR3! ● Concours de scénarios de jeu: 2^e partie ● VROOM, vainqueur du championnat de F1! ● Banc d'essai: FM Towns, le Killer nippon ● 3615 Tilt: gagnez des consoles de jeu!

L2207 - 94 - 25.00 F



THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS



MATT GROENING

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 ENV HISSENT 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

AKkaimTM

entertainment inc.

ocean[®]

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



TILT MICROLOISIRS

9 11 13, rue du Colonel-Ava, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (06 1) 46 62 20 00, Telex : 631 345 Fax : 46 62 25 31
Abonnements : tél. : (16 1) 64 38 01 25

REDACTION

Rédacteur en chef
Jean Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean Pierre Arlebert

Secrétaire de rédaction
Philippe Seiler

Chef de rubrique
Mathieu Hirsch

Maquette
Christine Courral et Marie José Estievenans

Photographes
Francis Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Acidic Brizou, Marina Capello, Jean Jacques Caron, Daniel Clarot, Daniel Cutrot, Laurent Decroix, Laurent Defrance, Pierre Fouillet, Jacques Harbom, Olivier Hauteville (chef de rubrique PC), Francis Hermelin, Jean-Loup Jovanovic, Jiji, Guillaume Le Penner, Olivier Martinone, Brigitte Najac, Josette Piccoli, Bruno Rovel, Jérôme Tesseyre.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi

ADMINISTRATION-GESTION

9 11 13, rue du Colonel-Ava, 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 Binage, Charles Varnes
9, rue du Colonel Ava, 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 inc. use).
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 virements) BP 53 77932 Perthes Cedex.
Pour la Belgique, l'ar. 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Disipason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 00R3593 31.

Préimpression
Marcella Briza

Directeur Administratif et Financier
Margaret Fiquenredo

Fabrication
Jean-Jack Valot

Éditeur

Tilt Microloisirs est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A., au capital
de 10 000 000 F, R.C.S. Paris B 300 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9 11 13, rue du Colonel Ava, 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 (en pyright 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 (RC F port compris). Règlement accepté (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.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger

Dépôt légal : 3^e trimestre 1991

Photocomposition et photographie : Digiter-Graphoter.

Photogravure de l'Ouest et EPS.

Imprimerie : Sims, Torcy Impression, 77200 Torcy.

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

10 AVANT-PREMIERES
Stratégie ou wargame ?

Celtic Legend, avec intelligence, s'approprie le meilleur de chaque genre. On attend impatiemment sa sortie. La société Storm, avec des conversions d'arcade de qualité, *Final Blow*, *Big Run* et *Double Dragon 3*, souffle la tempête sur les micros. La ménagerie d'*Electronic Zoo*, apprivoisée par Dogue de Mauve, s'est prêtée de bonne grâce à une interview sauvage.

28 TILT JOURNAL
Le FM Towns au banc d'essai.

Après avoir mis la main sur le marché mondial des consoles de jeu, les Japonais tentent de s'implanter sur le marché des micros. Le *FM Towns* a de nombreux atouts. Réussira-t-il ? Les avis sont partagés. Comment prendre une photo d'écran ? *Tilt* vous explique tout en détail.

38 MICRO KID'S
Dune et Les Blues Brothers.

deux jeux très visuels qui s'inspirent d'exemples cinématographiques, sont au sommaire de cette nouvelle rubrique, consacrée à des sujets que vous verrez lors des futures émissions de *Micro Kid's* sur FR3, tous les mercredis entre 17 h 15 et 18 h. Vous verrez, c'est fabuleux !

46 HITS
Vroom, un jeu très réaliste

obtient sans conteste la pole position des simulations de conduite. Un futur Tilt d'or ? A découvrir, les derniers nés de *Microprose*, l'un des grands de la simulation de vol : *F117A* et *Gunship 2000*. Les *Bitmap Brothers* nous gratifient d'un excellent titre : *Magic Pockets*, à comparer à *Captain Planet*. Les autres hits : *Rodland*, *Monster Business*, *Microprose Golf* et le très beau *Elf*.

72 ROLLING SOFTS
Ce ne sont pas des hits, mais...

grâce à notre nouvelle maquette, vous irez à l'essentiel. Un F pour flop, un H pour nouvelle version hit, un N pour nouveauté, vous savez immédiatement à quoi vous en tenir.

80 CREATION
Les moissons du pixel.

Un compilateur et un modeleur 3D viennent agrandir la famille *Amos* qui s'impose décidément comme le langage de référence sur *Amiga*. Beaucoup d'images ce mois-ci, sur *Amiga* avec la carte *Ham-E*, sur *ST* avec *Photo-Lab*, sur *Macintosh* avec *Wizard Paint*, sur *PC* avec *BannerMania*. *Equinox*, un soft de musique sur *CPC* et *Visual Basic*, un formidable langage pour *Windows*, ferment la marche.

93 DOSSIER
Faites vos jeux !

Deuxième partie d'un dossier qui examine les façons de créer et de présenter un scénario de jeu. Vous ne serez pas étonnés d'apprendre que les Américains de Lucas Film ne travaillent pas exact-

Ce numéro comporte un encart abonnement non isolé entre les pages 34 et 37 et un encart abonnement jeté. Un poster est situé entre les pages 116 et 117.

High Quality Version Available on AMIGALAND.COM

tement de la même façon que les Français de Delphine. Et, si votre imagination bouillonne d'idées, n'hésitez pas à participer au concours. Une occasion d'entrer dans le monde fabuleux des créateurs de jeux !

Le grand concours de création de jeu vidéo-micro est prolongé jusqu'au 30 novembre.



Vroom, deux ans de travail et, à la clé, une simulation époustouflante.

100 SOS AVENTURE *Passant de la télé à la micro*

les Simpsons ne perdent rien de leur caractère blagueur. Un jeu entre adresse et réflexion où les surprises ne manquent pas. Si le film Robin Hood pète le feu, on ne peut pas en dire autant de son adaptation micro : de bonnes idées, mais un jeu décevant. *Battle Isle*, simple à manier mais à la stratégie complexe, marque une étape importante dans l'évolution des wargames. Superbe.

110 MESSAGE IN A BOTTLE
Secret of Monkey Island.

La solution tant attendue arrive enfin ! Si vous êtes heureux, Juliette, notre sympathique secrétaire, l'est encore plus : vous étiez des dizaines chaque jour à lui téléphoner pour lui demander des renseignements... !

120 FORUM
Qu'est-ce qu'un overscan ?

A combien de Mips tourne l'A500 ? Qu'est-ce que le ray tracing ? Quel est le prix d'une Super Famicom ? Voici, en vrac, quelques-unes des questions que vous vous posez. Et les réponses, bien sûr.

124 SESAME
Les livres de programmation

sont nombreux, mais tous ne sont pas du même niveau. Il y a les bons, les mauvais, les simples à comprendre, les trop durs pour les débutants. Juju a appris à lire pour vous aider à choisir.



Ne ratez surtout pas l'émission la plus géniale de la rentrée, tous les mercredis sur FR3 entre 17 h 15 et 18 h ! On y parle de jeux, de consoles, de micros, l'équipe de Tilt y présente des reportages, des interviews, des trucs et des astuces, le top de la semaine, et vous y retrouvez tous les hits de Tilt.

Et ce n'est pas tout : chaque semaine, il y a deux Mega-drive à gagner ! Tilt à la télé, c'est toujours plus avec Micro Kid's !

126 INDEX
Tous les hits de l'année,

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

128 PETITES ANNONCES
Des centaines de micros et de jeux !

Où pouvez-vous trouver un choix aussi vaste pour vendre ou acheter d'occasion ? Dans les petites annonces de Tilt, bien sûr !

147 ENQUETE
Aimez-vous votre micro ?

Correspond-il à vos désirs ou vous a-t-il profondément déçu ? Convient-il encore à vos besoins ? Pour mieux vous connaître vous-même, répondez à ce questionnaire intime...



Tilt à Micro Kid's : l'équipe sous les sunlights...

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.

HUNTER

ENTRAÎNÉ

L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il
raids en territoire ennemi et y occasionne

Evoluant dans un fascinant univers en trois dimensions,
se déplacer rapidement

La rapidité, la volonté et le courage sont

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

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

ACTIVISION

INTER



À SURVIVRE ...

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



VISION

Disponible sur Atari ST & Amiga en Septembre.

avant-premières

Celtic Legends: magie et stratégie



Si je vous dis que Celtic Legends est un jeu de stratégie apparenté aux wargames, je suis sûr que pas mal d'entre vous vont être tentés de tourner la page. Surtout n'en faites rien !

Bravo !

Les sociétés françaises nous préparent pour cette fin d'année quelques petites merveilles. Maupiti Island (Lankhor) arrive sur PC, Ubi Soft prépare un nouveau wargame nommé Celtic Legend et Titus, non content d'avoir lancé avec la Zoubida qui a comme héros Lagaf ! Aux côtés de ces productions du terroir, voilà ce que vous réservent Activision, Domark, US Gold... Ne loupez pas pour finir l'interview de John, Jo et Dave, les trois piliers d'Electronic Zoo, une boîte qui monte, qui monte...

Si la plupart des wargames sur ordinateurs ne sont que des transcriptions brouillonnes de jeux de plateau, ce n'est pas le cas de Celtic Legends, produit par Ubi Soft et conçu par Frédéric Gaulbaire. Le jeu retrace la lutte de deux archimages, Eskel le Bleu contre Sogrom l'Ecarlate (devinez qui est le bon et qui est le méchant), pour le contrôle du monde fantastique



La lutte commence à la massue. de Celtica. Le combat décisif aura lieu dans l'archipel de Rochebrume, lieu magique par excellence. La lutte s'étendra sur 23 îles différentes, chacune représentant un niveau du jeu. Contrairement à ce que l'on aurait pu attendre d'un wargame, les graphismes de la préversion sur Amiga sont



Le maniement icône est utile.

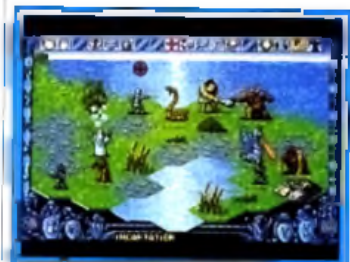
de très bonne qualité (et on imagine mal pourquoi la version finale serait moins réussie). Il n'y a pas de



Le dessin précis de tous les combattants facilite la prise en main.

« plateau de jeu », si ce n'est pour la vue tactique où les fameux hexagones délimitent discrètement le terrain. Si le jeu est stratégique, il laisse une bonne place aux combats qui, à l'instar du célèbre Battle Chess, sont superbement animés. De plus, l'ordinateur gère l'expérience et les caractéristiques de chaque personnage, un peu à la manière des jeux de rôles. Ainsi, avec beaucoup de chance, un chevalier bien entraîné pourra triompher d'un dragon deux fois plus gros que lui. Après tout, cela n'arrive pas que dans les contes ! Mais si la force brutale a son importance, c'est surtout la magie qui prime. Sur Celtica, c'est un principe élémentaire et une énergie très puissante. A tel point que certaines créatures, les Sauvages, la vénèrent comme une déesse et s'attaquent à quiconque l'utilise à des fins personnelles. Au départ, seuls Eskel et

Sogrom disposent de sortilèges, mais ils peuvent invoquer, entre autres, des



Un coupage de « cases » discret.

apprentis magiciens qui viendront leur prêter main-forte. La plupart des sorts de Celtic Legends font partie des grands classiques, comme la boule de feu, l'invisibilité ou la téléportation. Mais certains sont plus originaux, en particulier le sort de contagion qui affecte un individu en ne lui laissant que la force de se déplacer. Tout personnage passant près du malade attrapera le virus et contaminera de même ses



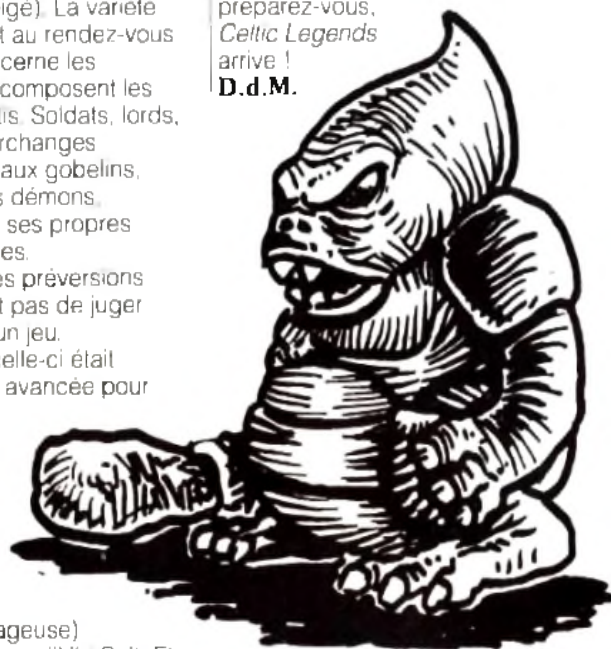
Aspect visuel et puissance stratégique très poussée.

voisins. En manœuvrant habilement, on peut ainsi affaiblir toute l'armée adverse. Mais attention au « retour de flammes » si la maladie s'étend dans vos rangs... D'ailleurs, les sorts sont à utiliser avec prudence car non seulement les points de magie sont limités, mais une erreur

peut également attirer sur vous la colère des dieux (la foudre s'abattant alors en décimant tout sur son passage). En ce qui concerne le jeu lui-même, tout est géré de manière assez intuitive à l'aide d'icônes. Il devrait donc être accessible aussi bien au stratège expérimenté qu'au débutant,

d'autant plus qu'une option didactique est prévue. La géographie des îles est très variée (collines, végétations, montagnes) et l'on peut choisir le théâtre général de la bataille (zone tempérée, désert ou territoire enneigé). La variété est également au rendez-vous en ce qui concerne les monstres qui composent les différents partis. Soldats, lords, cyclopes et archanges s'opposent aux gobelins, trolls et autres démons, chacun ayant ses propres caractéristiques. D'habitude, les préversions ne permettent pas de juger réellement d'un jeu. Cependant, celle-ci était suffisamment avancée pour me permettre d'affronter (et même de vaincre, grâce à une position de départ avantageuse) l'un des testeurs d'Ubi Soft. Et

je dois dire que *Celtic Legends* m'a convaincu. Original bien réalisé, il s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de stratégie de ces prochains mois. Conquistants en herbe et apprentis-sorciers, préparez-vous, *Celtic Legends* arrive !
D.d.M.



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Devenez maître du ciel et des mers!

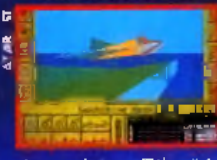
SILENT SERVICE



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

SILENT SERVICE © Microgen

CARRIER COMMAND



"Graphisme de grande qualité usant avec brio de la technique du 3D sur-faces planes. Tilt. "Attention chef-d'oeuvre!". Microgen.

CARRIER COMMAND © Vainard Software. Published and the Related 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, simulation réaliste!

LA NINETY © Microgen

P47



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

P47 © British Telecommunications, Also licensed from © 1988 John

F-15



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

F-15 © British Eagle © Microgen

En AG, F-15 est remplacé par WINGS.

WINGS



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

WINGS © Casuarina/Microgen

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



UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE

3615 UBI

8, 10 rue de Valenciennes 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. 48.52.65.52

Screen shots on different formats may vary.

Amiga ST is a trademark of Atari Corporation. Amiga is a trademark of Commodore Amiga, Inc. IBM is a trademark of International Business Machines Corporation. Microsoft is a trademark of Microsoft Corporation. P.C. Computers is a registered trademark of PC Committee. Electronic Games is a registered trademark of Electronic Arts.

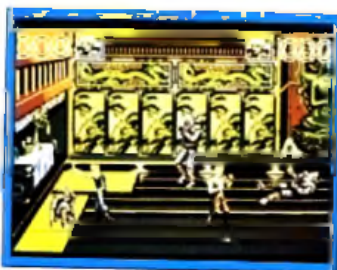


Superbe course avec Big Run (Amiga).

Storm : tempête sur nos micros !

Après Rodland, testé en hit dans ce numéro, cette nouvelle société nous prépare plusieurs autres conversions d'arcade de qualité.

La première devrait être **Final Blow**, tirée du jeu de Taito. Deux boxeurs (à choisir parmi dix, dont quelques-uns ressemblent furieusement aux programmeurs de chez Storm) s'affrontent sur le ring en un combat sauvage. La préversion que j'ai pu voir n'était pas très jouable mais j'ai



Double Dragon.



DD III et sa panoplie de sprites. Le souci du détail !

noté la taille conséquente des sprites et la bonne qualité de l'animation (sur Amiga). Sans oublier les nombreux détails piquants qui viennent agrémenter le combat, comme le protège-dents qui saute après un coup dévastateur... (annoncé sur Amiga, ST et C64 pour octobre).

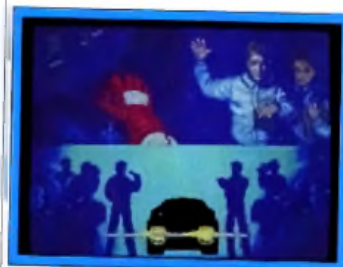
Nous devrions ensuite avoir droit à **Big Run**, la célèbre course de voiture de Jaleco. Il faudra conduire un solide bolide tous terrains à travers les six plus dures épreuves du Paris-Dakar, au milieu du désert. Le jeu original reposait sur des graphismes impressionnants et une animation 3D des plus fluides. Reste à voir ce que les talentueux programmeurs de Storm vont obtenir sur nos machines... (annoncé sur Amiga, ST et C64 pour décembre).

Enfin, la dernière conversion prévue est **Double Dragon 3**. Malgré un certain succès commercial, les précédents volets étaient fort mal adaptés et d'une laideur affligeante. Avec *The Rosetta Stones*, titre de ce dernier épisode, on peut cependant espérer mieux, même si les graphismes n'atteignent toujours pas des sommets. Les héros devront affronter de nombreux adversaires au fil de cinq longues missions et découvrir



DD III, combat à mains nues.

l'origine des mythiques Pierres de Rosette. Tout cela pour payer la rançon destinée à sauver leur fiancée, une fois de plus enlevée par des malfaîtres. Au programme, de nouveaux coups, des magasins d'armes disséminés le long du parcours et une meilleure



Big Run.

durée de vie (5 missions de 14 niveaux chacune). Dans les milieux autorisés, on évoque même la possibilité qu'un film d'action à gros budget soit tiré. A suivre, donc, avec intérêt (prévu pour début 92 sur Amiga, ST, C64 et Spectrum).

Dogue de Mauve

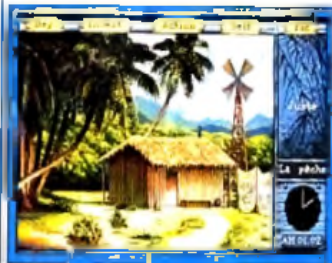
Le PC débarque sur Maupiti!

Après Mortville Manor, le fameux détective Jérôme Lange prépare son « come back » sur PC avec Maupiti Island dont la version 16-bits a reçu le Tilt d'Or du meilleur jeu d'aventure.



Arrivée sur l'île de Maupiti PC
Une fois de plus, Lankhor n'a pas lésiné sur les moyens. Les graphismes du jeu sont adaptés à quasiment toutes les cartes PC. Le choix s'étend du CGA au mode Hercules, en passant par l'Amstrad 1512 et le VGA dont les graphismes ont été spécialement retravaillés pour profiter

des 256 couleurs. Voyez les photos, c'est superbe ! De plus, les musiques digitalisées et le système de synthèse vocale ont été améliorés et peuvent désormais être utilisés avec les cartes AdLib et Sound Blaster. La qualité des voix devrait pratiquement égaler celle des écrans animés.



Pour cette version PC, les programmeurs de Lankhor ont bien sûr utilisé le VGA 256 couleurs. Si l'on ajoute à cela des bruitages compatibles avec les cartes sonores, sûr que l'aventure va surpasser la superbe version Amiga qui était elle-même Tilt d'Or. Maupiti s'inscrit dans la ludothèque PC comme un incantable, aux côtés des grands de ce monde comme Heart of China, Elvira ou la plupart des productions Sierra.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

FALCON

"Un classique du genre, une référence!"



FALCON © MICROSOFT

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

ILLUSTRATION: (SOPHIE) - Les Amis de l'Amiga (FALCON, PC and Spectrum Editions) - Musique: (SOPHIE) - SIPHERE (S)

GUNSHIP

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



GUNSHIP © MICROSOFT

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

FIGHTER BOMBER



FIGHTER BOMBER © ACTIVISION

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

L'As des AIR COMBAT ACES compils.



ST/AG/PC et compatibles/CPC

En plus sur CPC
O FLIGHT SIMULATOR
O GEE BEE AIR RALLY
O SPITFIRE 40

3615 UBI



UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE

UBI SOFT
10, rue de Valenciennes
93100 Montreuil-Sous-Bois
Tél: 48.57.65.52

Screen shots on different formats may vary.
SPITFIRE 40 © ACTIVISION. GUNSHIP © MICROSOFT. GEE BEE AIR RALLY © ACTIVISION. FIGHTER BOMBER © ACTIVISION. AIR COMBAT ACES © ACTIVISION.



Chaque écran a sa propre ambiance. Ici, le rouge pour l'angoisse.

obtenue pour les versions Atari ST et Amiga. Et, bien sûr, vous retrouverez l'ambiance particulière de cette enquête pleine de suspense. Parviendrez-vous à découvrir ce qui est arrivé à

Marie et à démêler les intrigues des habitants de l'île ? La balle est dans votre camp...

Maupiti FC sera disponible en fin d'année (deux disquettes pour PC avec 520 ko de RAM minimum). Dogue de Mauve



Out Run sur Megadrive, une course haute en couleur.

freiner, accélérer ou encore changer de vitesse. Suivant le niveau de difficulté que vous avez sélectionné, votre vitesse maximale variera. L'auto-radio diffuse pendant tous vos trajets des mélodies différentes.

Les animations sont très réalistes : si vous roulez trop près du bord d'un lac, vous provoquerez des gerbes d'eau. De même, les virages mal négociés provoquent des tonneaux spectaculaires !



Le puits, très important...



Dans les moindres détails.



Out Run, des croisements...



... et des concurrents !

Mega CD

Le lecteur de CD pour la Megadrive réalisé par Sega en collaboration avec JVC ressemble beaucoup à la console 16 bits.

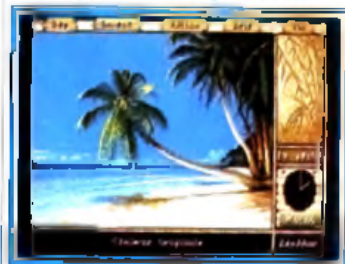
De couleur et de forme semblable à celles de la Megadrive, il vient s'insérer sous cette dernière.

Lecteur intelligent, il ne se contente pas de lire des CD-ROM (et tout autre disque compact) : il comporte son propre processeur 68000 cadencé presque deux fois plus vite que celui de la Megadrive.

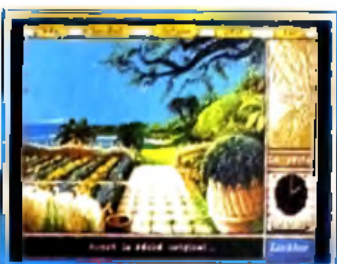
De plus, il contient une série de coprocesseurs spécialisés (qui faisaient cruellement défaut à la console de Sega) qui permettent des effets spéciaux tels les rotations,

déformations, zooms, manipulations 3-D.

Il sera normalement proposé à un prix avoisinant les deux mille francs et devrait être mis en vente en octobre-novembre au Japon.



La plage aux cadavres !



Toutes les actions à la souris.

Out Run

Sega, cartouche Megadrive

Après la plupart des consoles et des micros existants, la célèbre course de voitures est enfin disponible sur Megadrive. Cette adaptation du jeu d'arcade de Sega vous permet d'assouvir enfin vos instincts refoulés de pilote de course.

À bord d'un petit bolide (une Ferrari Testarossa), vous parcourez une série de circuits. À

chaque embranchement de route, vous pourrez choisir votre direction.

Les parcours sont assez différents. Ils vous emmèneront au bord de la mer, au milieu d'une forêt d'arbres géants ou encore au centre d'un désert. Les éléments du décor défilent sur le bord de la route, contribuant à donner une impression de vitesse.

À l'aide des trois boutons de votre joystick, vous allez pouvoir

EDITEURS

SEGA
SEGA
SEGA
SEGA
Game Arts
Game Arts
Wolf Team
Wolf Team
Kaneko
Hot B
Kogado Studio
Kogado Studio
Shuludo Wave
Data West
Tresco
Nihon Bussan
Telenet
Bisco

JEUX

Dark Wizard
3x3 Eye
Sim Earth
Rise of the Dragon
Lunar
Yumimikusu
Arnest Evans
Faerya
Super Girls Panic
Detoneta Ogan
Schwarz Shiruro
Sceau des guerriers 2
Nostalgia
Boile à musique
Crying Dragoon
F1 Circus
Cosmic Fantasies
War Rallye

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CPU : MC 68000 cadencé à 12,5 MHz
RAM : RAM CD, 756 Ko - RAM PCM (son), 64 ko - RAM cache (mémoire rapide), 16 Ko - Back Up RAM, 8 Ko

GRAPHISME : V RAM, 8 Ko - 2 écrans - Accès direct au CPU ou à la RAM - Effets spéciaux : déformation/ondulation du fond, animation 3-D, rotation, zoom. - 80 Sprites
SON : 8 voies stéréo PCM - 6 voix FM
CD-AUDIO : Echantillonnage 16 bits - Chargement frontal



Jerry Boy

Epic/Sony, cartouche Super Famicom



Jerry Boy sur Super Famicom, bien réalisé à l'écran.

Pour le concours de scénario, Epic nous en propose un particulièrement tarte : un magicien maléfique, fourbe et un peu servile sur les bords, a transformé Jerry en une espèce de globule gélatineux.

La raison de cette ire est simple : il a pu ainsi ravir la fiancée de Jerry.

La pauvre masse flageolante se traîne alors pendant tout le jeu pour essayer de récupérer son apparence humaine et accessoirement sa petite amie (ou ce

que le magicien aura bien voulu en laisser !). Son apparence lui permet de progresser de façon curieuse : il peut escalader toutes les surfaces.

Il glisse le long des tuyaux, traverse des déserts, escalade des rochers escarpés. Bref, un héros qui s'accroche ! Mais en chemin, il aura à affronter une série de danger comme le pigeon qui le prend pour un ver ou des hordes d'oiseaux voraces.

Un scénario stupide pour un jeu amusant et bien réalisé.

COCONUT

DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

EXCLUSIF

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console. Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualité contre un chèque de 150 Frs.

PROMO

GAMEBOY

1 pin's gratuit avec chaque jeu

MEGADRIVE

STREET OF RAGE • ALIEN STORM

Nous téléphoner

NEC

PC KID II

290 Frs



MONTPELLIER

C. Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier tel 67 58 53 88

GRENOBLE

8, cours Berriat 38000 Grenoble tel 76 50 99 01

PARIS ETOILE

41, avenue de la grande armée 75016 Paris tel (1) 45 00 69 68 • Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 Paris tel (1) 43 55 63 00 • Metro Oberkampf

MARSEILLE

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

VENTE PAR CORRESPONDANCE

13, bd Voltaire 75011 Paris

TOUS LES JEUX ET LES PRIX EN TELEPHONANT AU

16 (1) 43 38 79 65

Bon à envoyer à COCONUT ATALANTE
 Avenue Jean MERMOZ 34000 MONTPELLIER
 UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE

NOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Je commande le catalogue automne 91 et je recevrai un Pin's gratuit en découpant ce bon. Joindre 7 Frs en timbres dans l'enveloppe.

UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Activision s'active

Activision est en train de nous mitonner de grands titres pour nos micros.

Leather Goddesses of Phobos 2 est un jeu d'aventure développé en collaboration avec Infocom. Mais contrairement aux habitudes de cette dernière société, le jeu fait une large place aux graphismes VGA 256 couleurs, à l'animation et aux bruitages et aux voix digitalisées. Le programme sera d'ailleurs livré avec une

des digitalisations vocales criantes de vérité. Sortie prévue sur PC fin 91. **Death or Glory** est un autre jeu sur PC. Il s'agit d'une simulation de combat aérien pouvant se jouer en mode arcade seul ou complété d'un mode stratégique. Dans le premier cas, vous avez le choix entre un grand nombre d'avions, de la Première

par exemple !). Dans le mode stratégique, vous pilotez toujours votre avion aux prises avec l'ennemi, en des lieux et des époques différentes. Le conflit est ici beaucoup plus vaste. A tout moment, vous pourrez donner vos instructions aux différents corps d'armée sous vos ordres : escadrilles de chasse ou de bombardiers, navires,



Ultimate Air Combat sur NES.

permet d'avoir une bonne vision globale de l'échiquier, sans problème de chevauchement de pièces. Le programme supporte toutes les cartes sonores, met à profit la mémoire étendue pour accroître sa puissance et offre une multitude d'options de jeu. Son niveau est donné à



LGOP sur PC, du VGA qui déménage !

interface sonore de toute petite taille se connectant sur le port parallèle. Cette interface miniaturisée donne des résultats équivalents à une Sound Blaster en ce qui concerne les digits. Le scénario est tout aussi original. Un pauvre extra-terrestre vient de s'écraser sur la Terre. Son plus cher désir : retourner sur sa planète d'origine. Vous allez pouvoir incarner au choix un homme (ou une femme) décidé à le secourir ou l'alien lui-même. Selon le personnage incarné, la mission sera différente, tout comme les réactions des différents antagonistes.



LGOP, votre héros.

Guerre à nos jours. Les graphismes VGA 256 couleurs sont excellents et l'animation tout aussi impressionnante (sur un PC rapide). L'ordinateur fait preuve d'une excellente maîtrise qui vous obligera à utiliser des techniques parfaites. Un mode particulier



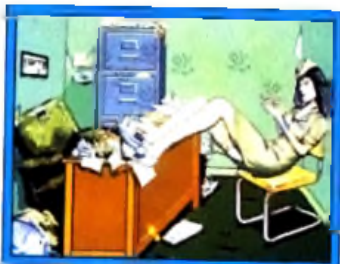
Superbe vue extérieure en VGA.

etc. Sortie prévue sur PC en novembre. Toujours sur PC, Activision met la dernière main à **World Class Chess**, qui n'est autre que la version 5 de *Sargon*. La visualisation 3D est particulièrement réussie avec de superbes graphismes VGA



Ultimate... départ en mission.

2200 ELO, ce qui le place d'emblée dans le peloton de tête. Nous le testerons bien sûr à fond dès sa sortie en octobre. Activision nous prépare aussi quelques jeux NES. **Ultimate Air Combat** est un jeu de combat aérien, difficile et utilisant bien les capacités limitées de la NES. **Die Hard** est lui un jeu d'aventure/action. Si les graphismes ne sont guère charmeurs, l'action et le scénario sont en revanche plus prenants. Enfin, **Sword Master** est un beat-them-all dans la grande lignée fantastico-médiévale. Les graphismes sont superbes et l'action



LGOP, l'une de vos conquêtes !



Notez les détails d'animation.



Superbe, et encore, il manque le son !

Les graphismes sont d'une grande variété avec une superbe mise en couleur et



Death or..., tous les styles !

permet aussi d'affronter des avions d'époque différente (Messerschmidt 109 contre F16



Die Hard sur NES, une action prenante.

256 couleurs (pièces en bois, en métal, etc.) et surtout un angle de vue excellent qui



Sword Master, version NES.

prenante. La sortie de ces titres est prévue vers la fin de l'année. Jacques Harbonn

Flames of Freedom



Ambition dévorante

La population de l'île de Midwinter a abandonné sa patrie pour unir ses forces à celles du peuple d'Agora, en formant la Fédération Atlantique. Leur ennemi juré, l'Empire Saharien, contrôle chacune des quarante-deux îles de l'Atlantique, Agora exceptée, après en avoir fait des colonies d'esclaves. L'animosité à l'égard des Sahariens est grande et en tant qu'agent spécial de la Fédération Atlantique vous devez effectuer des missions top secrètes qui sont censées susciter la rébellion dans les îles, avant que la puissante armada Saharienne ne se mette en route pour combattre votre île et vous par la même occasion!

- Quarante-et-une missions aux intrigues compliquées vous offrent d'innombrables heures de jeu, en alliant l'action, l'aventure et la stratégie.
- Des générateurs sophistiqués de personnages vous permettent de choisir l'apparence, le sexe, la psychologie et les traits physiques de votre héros.
- Plus d'un million de kilomètres carrés de terrain 3-D topographiquement précis et généré par une technique fractale à source lumineuse.
- Interaction avec plus de 1.000 personnages ayant chacun un profil personnel.
- Utilisez 22 modes de transport : terrestres, aériens et maritimes.
- Répondez aux puissants tirs ennemis avec plus de douze armes différentes.
- Tirez parti de vos techniques d'investigation et de déduction pour surmonter les défis interminables et poursuivre ainsi votre progression.

Poussez votre corps et votre esprit jusqu'à leurs extrêmes limites des heures durant face au jeu de stratégie le plus étonnant, excitant et hasardeux sur votre Atari ST, Commodore Amiga et prochainement sur les IBM PC et compatibles.



C & VG 96 % ACE 950 RAZE 96 % Joystick 96 %

Le type de jeu que d'aucuns aimeraient avoir créé[®]

94% *The Satellite Times*

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

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



avant-premières

Titus forme l'esprit

Après l'adaptation des « Blues Brothers » sur micro (voir notre rubrique Micro Kid's), Titus met un scène le comique « plombier » Lagaf.

La Zoubida, chanson à succès, est à la base du scénario de ce jeu de plates-formes dont la sortie est prévue pour la mi-novembre. Moktar (alias Lagaf) est fou amoureux de la Zoubida. Il veut l'emmener au bal du



Les falles aventures de Moktar.

samedi soir. Tout va pour le mieux si la mère de la jeune fille ne venait mettre son grain de sel. Elle va même jusqu'à renvoyer sa progéniture au près de sa famille, en Afrique. Dix tableaux de deux étapes chacun composent cette Odyssée. Les ennemis à la solde de la mère sont nombreux et variés : bébé lilingueur, noir cannibale (!) et surtout de redoutables monstres de fin de niveaux. Outre la possibilité de lancer les objets (caisses, poubelles, et même certains monstres), Moktar doit faire preuve d'une agilité non seulement « digitale » mais aussi cérébrale. En effet, certains passages, sans ennemis,

font appel à la réflexion. L'interactivité entre les objets, le personnage, les adversaires et les éléments du décor, permet de combiner plusieurs actions entre elles. Il est toujours possible de passer les pièges de plusieurs manières différentes. L'intérêt du jeu n'en est que renforcé. Les bonus redonnent immédiatement des points d'énergie indispensables pour vaincre les ennemis qui disparaîtront à jamais. Le tapis volant et le scooter (vu dans la vidéo de Lagaf) sont les seuls moyens de locomotion. Pour le reste, il devra sauter, grimper, ramper, marcher d'un pas furtif (pour ne pas réveiller les ennemis endormis). Enfin, un scrolling « intelligent » apporte un plus grand confort au joueur. Il suit le personnage dans tous ses déplacements. Il tient compte de l'emplacement des ennemis. Il se recule de façon à ce que Moktar puisse les voir et agir en conséquence. Un jeu de plates-formes/réflexion qui a de nombreux atouts pour séduire. En attendant, vous pourrez vous nettoyer les neurones avec **The Brainnies**, jeu de réflexion par

excellence. *Darwin* sur *Mac* et *Tricky* sur *PC Engine* se sont déjà essayés à ce type de jeu. Le principe est simple : déplacer des personnages (horizontalement ou verticalement) vers un endroit précis en sachant qu'ils s'arrêteront dès qu'ils rencontreront un obstacle. Les solutions pour amener les quatre Brainnies (extra-terrestres poilus) sur leurs socles et les renvoyer d'où ils viennent sont nombreuses. Il faut se servir intelligemment des éléments qui composent le décor : téléporteur, flèches à sens unique, portes... La perte d'un Brainnies (une bombe qui explose) n'est pas irréversible. A certains

tableaux, vous ramasserez des œufs qui lui redonneront vie. Une centaine de tableaux sont prévus. *The Brainnies* sortira aux alentours du 10 octobre et sera développé sur toutes machines, y compris *Mac* et même *Next*! On ne peut terminer ce tour d'horizon sans mentionner la sortie de **Crazy Cars III** pour décembre. Laurent Defrance



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Plaies et bosses chez Domark

Arts martiaux, rugby, combat spatial : les nouveautés Domark, c'est du brutal !

Après le succès mérité de *3D Construction Kit* (qui est d'ailleurs en train de battre des records de vente), Domark ne s'est pas endormi pour autant sur ses lauriers.

Pitfighter est l'adaptation micro du grand succès d'arcade d'Atari. Ce jeu d'arts martiaux vous permet de choisir votre spécialité : catch, boxe tai ou karaté. Sortie prévue dans tous les formats classiques en novembre. Le rugby semble être à la mode en ce moment sur nos micros et Domark prépare **Rugby-The World Cup**. Le jeu disposera d'un scrolling multidirectionnel et devrait être rapide. Sortie

prévue sur *Atari ST* et *Amiga* en octobre. Enfin, un petit coup de nostalgie avec **Super Space**



Pitfighter.

Invaders Sortie prévue dans les différents formats classiques en octobre. Jacques Harbonn



F-14 TOMCAT

F-14
★
TOMCAT
DOG FIGHTING SIMULATION

Première mondiale !
F-14 le célèbre simulateur de combat aérien pour la première fois sur vos PC !

Vivez la carrière d'un pilote au travers de vraies missions aériennes à bord de l'un des plus célèbres jet de combat, le F-14 et survolez les quatre coins du globe. Entrez à l'école "Top Gun", mesurez vous aux plus grands pilotes de la Navy. Vous êtes aux premières loges, les combats, hypers réalistes, sont effectués en 3D et chaque explosion est visible en gros plan. Les angles de vues sont nombreux, et chaque appareil est équipé d'un brouilleur de radar.

Hi Quality Version Available on AMTICALAND.COM

Disponible
en Août
sur PC
& Compatibles.



ACTIVISION

Electronic Zoo: interview d'une ménagerie

Comme dans tout zoo qui se respecte, la ménagerie électronique anglaise renferme des animaux de toutes sortes. Visite guidée d'un zoo peu ordinaire...

Du léroce **Cardiaxx**, (un fauve rapide comme l'éclair) au placide **Magic Garden** (petit être inoffensif allongé dans le jardin) en passant par **Son of Zeus**, les locataires d'Electronic Zoo n'ont pas fini de nous étonner ! Comme à mon habitude, je suis allé voir les gardiens (comprenez les programmeurs et graphistes) de ces charmantes petites bêtes pour essayer d'en savoir plus.

Les géniteurs de **Cardiaxx**, annoncé pour octobre, se nomment John (programmeur Amiga) et Dave (graphiste), sans oublier Jo (programmeur ST et PC). Après les avoir appâtés avec un pot de marmelade d'orange, j'ai pu leur tirer quelques vers du nez...

Tilt : Salut les gars ! Voilà votre pot de marmelade...

John, Dave et Jo (en cœur) : Merci !

Tilt : Bon, passons aux choses sérieuses. Que pouvez-vous me dire à propos de Cardiaxx ?

Dave : Et bien, c'est un shoot-them-up à scrolling horizontal...

Tilt : Encore ! ?!

Dave : Oui, mais ce n'est pas un nouveau clone de R-Type. Cela faisait longtemps que l'on voulait faire un jeu et nous en avons marre de ces soit-disant shoot-them-up à scrolling hyper lent. Alors nous avons décidé de faire nous-même le nôtre.

Jo : Et ça arrache ! Il faut savoir que la plupart des scrollings horizontaux avance de pixel en pixel. Dans

Cardiaxx, le scroll peut aller jusqu'à un pas de seize pixels !

Tilt : Découffant ! Mais est-ce que le jeu reste jouable ?

John : Oui, bien sûr. En fait, **Cardiaxx** se rapproche au maximum des jeux d'arcade, où l'action est rapide et trépidante. Les jeux de ce type sont durs mais ils sont passionnants.

Tilt : Et techniquement, qu'est-ce que ça donne ?

Dave : Sur Amiga, le jeu tournera à 50 images/seconde, avec une résolution de 320 x 256 en 16 couleurs.

Tilt : Quelle technique utilises-tu pour obtenir une animation aussi fluide ?

Dave : L'écran est constitué de six bitplans : trois pour le fond et trois pour les sprites du premier plan. Je peux donc gérer le tout indépendamment, sans devoir réafficher le décor sous les sprites. Quant à ma routine de scrolling, c'est le fruit de cinq mois de recherche. Je ne peux pas t'en dire plus...

Tilt : La conversion sur ST et PC s'annonce difficile, non ?

Jo : Pas facile, en effet. Sur ST, je dispose du même nombre de couleurs mais je ne peux pas utiliser les mêmes ruses que Dave. De plus, l'écran est plus petit :

320 x 200. Ceci dit, j'ai trouvé une méthode pour obtenir un scrolling à vitesse variable qui ne me prend pas trop de temps à gérer. En ce qui concerne la fluidité de l'animation, je jongle entre 30 et 60 images/seconde afin

d'obtenir une animation souple à l'œil (en admettant que votre moniteur autorise le 60 Hz - NDLA). Je pense que la conversion ST sera aussi proche que possible de la version Amiga. Sur PC, je ne m'y suis pas encore mis mais, avec une bonne configuration, ça devrait aller...

Tilt : Et au niveau des graphismes ?

John : J'ai dû réaliser la plupart des dessins en 8 couleurs mais, si elles sont bien choisies, le jeu n'y perd pas en qualité. La plupart des décors et des aliens ennemis sont constitués de blocs 32 x 32 pixels. Et les grands monstres gardiens font près

Cardiaxx 2 dans lequel nous comptons bien inclure toutes nos nombreuses nouvelles idées...

Tilt : Alors bonne chance, et à bientôt !

Loin de l'action féroce de **Cardiaxx**, j'ai découvert **The Magic Garden**, annoncé pour fin octobre. Un jeu pacifique mais qui n'en a pas moins l'air passionnant. C'est la charmante Debra, responsable du projet, qui a bien voulu m'en dire plus...

Tilt : Bonjour, Debra. Que peux-tu me dire sur The Magic Garden ?

Debra : C'est un jeu d'action que nous avons voulu original. Pas de monstres à détruire ni



Son of Zeus : visite d'un temple dans l'une des cités.

de 128 x 128. Le vaisseau principal et ses armes utilisent les 16 couleurs et peuvent prendre une place non négligeable à l'écran.

Tilt : Qu'en est-il des bruitages et de la musique ?

Dave : La musique, très rock, sera en quatre voies digitales sur Amiga, avec une voix digitalisée qui sera là pour vous conseiller.

Jo : Sur ST, nous utiliserons sûrement une classique musique « soundchip », mais je pense tout de même pouvoir inclure la voix. De plus, j'ai également prévu un mode MT32 pour jouer la musique par le biais de ce fameux expandeur (un Mo de mémoire sera probablement nécessaire pour cette option - NDLA)

Tilt : Autre chose ?

John : Nous préparons déjà

de karalékas à assommer. L'action se passe dans le jardin magique des gnomes Grobble, le personnage principal, a été assigné à l'entretien du jardin. Il doit arroser les fleurs, surveiller le niveau d'eau des fontaines et se débarrasser des parasites qui envahissent la place.

Tilt : Comment cela fonctionne-t-il ?

Debra : Grobble se déplace dans le jardin selon un scrolling multi-directionnel. Il peut ramasser différents objets utiles, en plus de ses outils et des divers machines destinées à garder le jardin en parfait état.

Tilt : Cela ne devient-il pas un peu ennuyeux au bout d'un moment ?

Debra : Non, car le jardin est très vaste et il y a également

de nombreux tunnels et souterrains mystérieux à explorer alentour. Il se passe toujours quelques chose... Le temps change régulièrement, les plantes croissent et, si on ne s'occupe pas d'elles, vont même jusqu'à se déplacer. Enfin, il y a parfois d'autres gnomes qui envahissent le jardin et qu'il faut chasser.

Tilt : Et quel est le but final ?

Debra : Notre héros devra garder le jardin en état et collecter toutes les clefs nécessaires pour en sortir et retourner chez lui. Si le joueur y réussit, il aura droit à une séquence de fin animée.

Tilt : Merci Debra pour tous ces renseignements et bonne continuation pour la suite de ce projet original.

Continuons la visite du zoo, avec cette fois **Son of Zeus**, prévu pour fin octobre également. C'est un jeu d'aventure-action orchestré par Brian van der Peer (graphiste) and Mick Tinker (programmeur), du groupe Aeon Design.

Tilt : Bonjour à vous deux. J'aimerais en savoir un peu plus sur Son of Zeus.

Brian : C'est un jeu d'inspiration mythologique. Le joueur dirige Heracles à la recherche des douze parties de la pierre des Dieux qui lui permettra de délivrer ses pairs, prisonniers du malfaisant Kronos. L'action se déroule en 3D pour les phases d'exploration et en vue latérale lors des combats, ce qui permet de voir clairement le héros et son adversaire. Mais il n'y a pas que du combat : le dialogue est toujours possible, et même conseillé...

Tilt : D'où vous est venue

l'idée du sujet de ce jeu ?

Mick : En fait, c'est un projet assez ancien que nous avons commencé il y a environ deux ans. Le principe de base était de faire un jeu en vue 3D mais en extérieur, contrairement à la plupart des softs de ce type. L'idée était intéressante mais difficile à mettre en œuvre. Il nous fallait une machine puissante pour que le jeu soit suffisamment rapide...

Tilt : Utilises-tu quelques ruses ou techniques de programmation ?

Mick : Je précalcule toutes les positions possibles de ces objets afin de pouvoir les afficher très rapidement. Et, quand c'est possible, avec certains objets en 8 couleurs, je ne travaille que sur trois des cinq bitplans de l'écran, ce qui accélère les choses.

Tilt : Brian, est-ce que ces contraintes techniques t'ont posé des problèmes ?

Brian : Non, car la majorité des décors, monstres et personnages utilise toute la palette. De plus, étant

dessiner toutes les animations et les monstres les plus massifs.

Tilt : Et pour ce qui est des adaptations ?

Mick : Sur *ST*, le jeu sera probablement un peu plus lent mais je pense que les routines que j'utilise sont de bonne qualité. Sur *PC*, tout dépendra de la configuration utilisée.

Brian : Au niveau graphique, le problème majeur sur *ST* est le passage de 32 à 16 couleurs. Je suis obligé de revoir entièrement la palette et on perd un certain nombre d'effets (ombres, dégradés, etc.). Mais, contrairement à certains autres, je trouve qu'il est mieux d'adapter le *ST* à



Cardiaxx (Amiga).

l'Amiga plutôt que de limiter celui-ci aux 16 couleurs de l'Atari. Sur *PC*, je pense utiliser le mode 256 couleurs.

Tilt : Au niveau du son...

Mick : Nous avons essayé d'instaurer une véritable ambiance sonore dans le jeu. Ainsi, le joueur entendra les sons alentours et les cris ou les bruits de ses adversaires durant les combats. Qui plus est, les dieux lui parleront tout au long de la partie pour le guider et le conseiller. Les sons seront digitalisés, sur toutes les machines.

Tilt : Tout cela doit prendre

une importante place mémoire ?

Mick : En fait, entre les monstres géants, les décors 3D et les sons, la plus grande partie de mon travail a été de faire fonctionner *Son of Zeus* sur 512 K. Par contre, je pense qu'il sera plus rapide sur des machines à 1 Mo... De toute



Son of Zeus : un cyclope.

façon, il tourne aux environs de 10 images/seconde sur *Amiga*, ce qui est tout à fait suffisant pour ce type de jeu.

Tilt : Pour finir, avez-vous d'autres projets ?

Brian : Nous ferons peut-être un jeu de voiture en 2D que nous espérons assez original. D'autre part, je travaille actuellement sur *Tip Off* (d'Anco), qui sera au basketball. Ce que *Kick off* était au football. Je suis aidé par le graphiste de *Blood Money*, qui est un de mes amis...

Tilt : Voilà qui est intéressant ! Et bien, merci à vous deux, et à bientôt !

C'est ainsi que ce termine notre visite guidée. Bien sûr, vous pouvez compter sur *Tilt* pour un test détaillé de chacun de ces logiciels lors de leur parution. En attendant, il vous faudra patienter... Ah, une dernière chose : « N'oubliez pas le guide ! »

Dogue de Mauve



The Magic Garden.

illustrateur professionnel depuis près de vingt ans, j'ai l'habitude de m'adapter à ce genre de restrictions. Et je dois dire que, si notre jeu représente beaucoup de travail, j'ai pris plaisir à

SORTIE LE 14 DECEMBRE

LE PLUS GRAND EXPLOIT DE **SON SHU SI**

Fantastique ! L'honorable Son Shu Si est arrivé à s'arracher de la console d'arcade dans laquelle des parents indignes croyaient pouvoir l'enfermer ! Dès le 14

décembre il va continuer ses exploits dans votre ordinateur personnel (Amiga, ST, ...)

Les couleurs sont magnifiques et l'animation est étonnante ! Son Shu Si arrive, ça va chauffer !

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

EXPOSE
STEWART

L'INVENTEUR DU CONCEPT
JEU DE CONSOLE DANS VOTRE MICRO

2 A Tonin Magne 13420 Gémenos (France)
Tel: 91 05 89 78 Fax: 91 05 89 79



La CONSOLE MEGADRIVE

(française)

avec
1 manette
de jeux

949F

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

TOP 20 MEGADRIVE

Street of Rage (Arcade)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Spiderman (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	395F
Wrestler War (Sim. Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
1 Buster Boxing (Sim.)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim.)	395F
Wais 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pond (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

ACCESSOIRES

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

NOUVEAUX PRIX

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TITRES A VENIR

Bearball Benny	449F
Danado	449F
Hellraiser	449F
IV WWF Superstars	449F
Marvel Land	449F
Stormlord	449F
Turrican	395F

688 Artack Submarine	549F
Abbrams Battle Tank (Action)	449F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec le délirant **SONIC HEDGEHOG !** Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !



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

Arrow Flash (Arcade)	389F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Black Out (Réflexion)	425F
Budokon (Arts Martiaux)	475F
Centarion (Stratégie)	475F
Columns (Réflexion)	369F
Crockdown (Labyrinthe)	389F
DI Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E-Swat (Arcade)	395F
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiaros (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Ka Ge Ki (Arcade)	449F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	549F
Midnight Resistance (Arcade)	449F

Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Phantasia Star 3 (Aventure)	599F
Populous (Stratégie)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	315F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Air Wolf (Arcade)	449F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sword of Vermillion (Arcade)	599F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Twin Cobra	449F
Twin Hawk (Arcade)	369F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Warrior of Rome (Stratégie)	549F
Wings of War/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

490F

La Console SEGA MASTER SYSTEM II

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear !!
Adaptateur Cartouche
195F
MASTER SYSTEM GAMEGEAR

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

(AVEC PISTOLET) - Alex Kidd + Operation 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

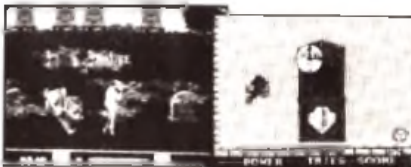
OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantasy 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

World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Mickey Mouse Castle.	345F
Super Monaco GP	345F
Wonderboy 3	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Forgotten Worlds	345F
Indiana Jones (Action)	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Rastan Saga	295F

Age of Ace	345F	Gallo Menic	345F
After Burner	325F	Gobweller	325F
Alex Kidd in Shinobi World	345F	Giant Brawlout	285F
Alas Kid Lost Star	295F	Impossible Mission 2	325F
Alex Kidd N° 1 V	255F	Joe Montana Football	345F
Altered Beast	345F	Lord of the Swirl	325F
American Pro Football	295F	Out Run 3D	315F
Basketball Nightmare	295F	Pacoman	205F
Battle Out Run	345F	Paperboy	325F
Black Belt	285F	Phantasia Star	395F
Ca Panna Games	295F	Psychie World	295F
Casino Games	295F	PsyPro Fox	325F
Chase HQ	325F	Rambo 3	325F
Cool Master	295F	Rampage	295F
Cyborg Hunter	285F	Rocky	295F
Dick Tracy	345F	R Type	325F
Double Hawk	285F	Summer Games	315F
Dynamite Duke	345F	Thunderblade	395F
E-Swat	295F	Time Soldiers	295F
Fantasy Zone 2	295F	Ultima IV	325F
Gunthal	345F	Vigilante	325F
Ghostbusters	345F	Wonderboy	285F
Ghouls n' Ghost	345F	Wonderboy M.L.	295F
Golden Axe	345F		



Moonwalker, Incarnez Jackson Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

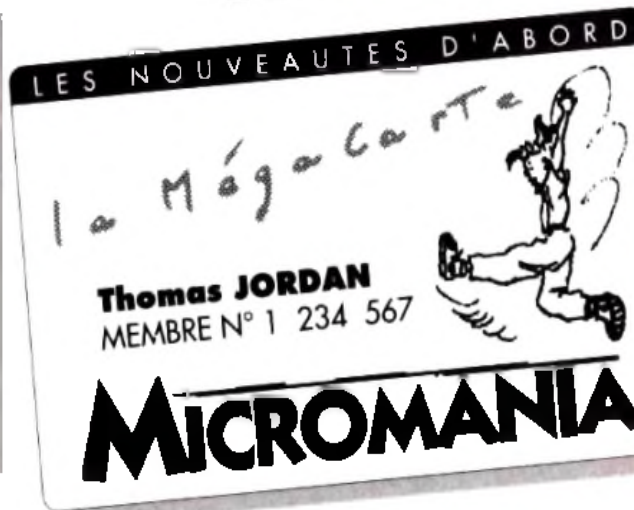
Un nouveau magasin MICROMANIA !
MICROMANIA ROSNY 2
 Centre Commercial Rosny 2
 Tél. 48 54 73 07

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une **montre jeu vidéo** (*) à cristaux liquide **GRATUITE** pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs

(Offre d'une valeur de 145 F valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2, jusqu'au 30 octobre)



SUPER GENIAL



MICROMANIA VELIZY 2 **NOUVEAU**
 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 **NOUVEAU**

MICROMANIA FORUM DES HALLES
 Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
 5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
 Niveau 2 Métro et RER Les Halles
 Tél. 45 08 15 78

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

5% de réduction sur vos achats*1 avec la Mégacarte qui vous sera remise GRATUITEMENT avec votre prochain achat !

PROMOTIONS MICROMANIA
 Croisière pour un cadavre ST/Amiga 199/199 F
 Lemmings ST/Amiga 149/149 F
 Super Cars II ST/Amiga 179/179 F

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux démentés à gagner !

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**

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

T2	TITRES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage. (Attention! Consoles 50 F)	+ 20 F
	Précisez Casette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer=	F

Nom _____ Adresse _____
 Code postal _____ Ville _____ Tel. _____
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: Amstrad 464 Amstrad 6128 Amstrad 464+ Amstrad 6128+ Séga PC COMP. Atari ST
 Amiga Nec Lynx Gameboy Megadrive GX 4000 Gamegear

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR la portable couleur SEGA + le jeu Columns 990F



Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215F

Titres disponibles

Devilish (Casse-Brigue)	245F
Gorby (Plateforme)	245F
Griffin (Shoot'em up)	245F
Halley wars (Shoot'em up)	245F
Head Buster (Shoot'em up)	245F
Junction (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Penga (Labyrinthe)	215F
Papa Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Putter Golf Sim.)	215F
Shanghai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Sawweek (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

Titres à venir

Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Mappy (Plateforme)	245F
Gear Stadium (Base Ball)	245F
Shinkinya (Carte)	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F

TOP GAMEGEAR



Super Monaco GP 215F Mickey Mouse 245F G Loc 245F Wonderboy 215F Shinobi 245F
 Out Run 295F Sqweek 245F Sokoban 245F Space Harrier 245F Rastan Saga 325F
 Woody Pop 215F Psychic World 215F Fantasy Zone 295F Dragon Crystal 245F

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear



Adaptateur Cartouche 195F MASTER SYSTEM / GAMEGEAR

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)



Les Nouveautés

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

TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pax Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Ryder (Arcade)	290F
Zanard Mercenary	250F
Blue Lightning (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocap (Arcade)	250F
Gates of Zendocan	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 jouer 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
Chili Chili Bay	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Sibani Debakker	345F

TOP 15 NEC

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

Prix valable sur les articles en magasin. Dans le cadre de notre politique.

**MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !**

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

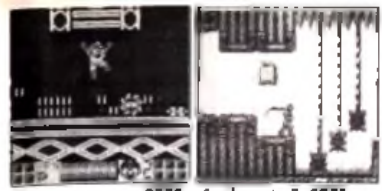


MICROMANIA

**OFFRE SPECIALE
MICROMANIA 590'**

**La Console Gameboy
+ Super Mario Land
ou F1 Race (*)**

**+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo**



Megaman 275F Castlevania 2 275F



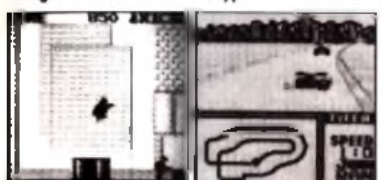
Punisher 275F Choplifter N°2 275F



Mickey Drog 275F Rescue of Princess 275F



Dragon's Lair 275F R Type 275F



Batman 225F F1 Race 245F



Skater or Die 275F Duck Tales 275F



Northstar Ken 275F Pacman 245F



WWF Super Stars 275F



Maru's Mission 245F

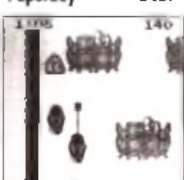


Burger Time de L. 275F

- Nouveautés à venir**
- Beetle Juice (Arcade) 275F
 - Bugs Bunny 2 (Arcade) 275F
 - Days of Thunder (Auto) 275F
 - Dick Tracy (Arcade) 275F
 - Double Dragon 2 (Arcade) 275F
 - Elevator Action (Plateforme) 275F
 - Final Fantasy 2 (Aventure) 295F
 - Jordan VS Birds (Basketball) 275F
 - Terminator 2 (Arcade) 275F
 - The Simpsons (Arcade) 275F
 - Soccermania (Football) 275F
 - Who Framed R. Rabbit 275F



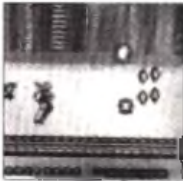
Paperboy 245F



Ghostbuster 2 275F



Nemesis 2 275F



Battle Unit Zeath 275F



Gremlins 2 275F



World Cup Soccer 275F



Teenage Mutant 225F



Nemesis 195F



Navy Seals 275F



Mickey Mouse N°2 275F



Robocop 275F



Contra/Oper. C 275F



Double Dragon 245F



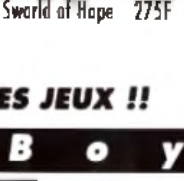
NBA All Star Chal. 275F



F1 Spirit 275F



Rolan's Curse 275F



Sward of Hope 275F

LE CATALOGUE GAMEBOY N° 3 EST DISPONIBLE !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
DESCRIPTION DETAILLEE DE TOUS LES JEUX !!

L a b o u t i q u e d u G a m e B o y



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

NOUVEAU



LOUPE 119F
Soyez plus près de l'action !!

GAMELIGHT 119F
Éclairer l'écran de votre Game Boy.



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



**SMART
BOY 119F**
Étui de protection
en plastique rigide



NOUVEAU

* Offre valable dans les magasins de Micromania. ** Offre valable uniquement en magasin.

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



Hi Quality with an Available on www.dreamland.com

BON DE COMMANDE

à retourner à TILT/Service Reliures
BP 53 77932 Perthes Cedex - Tél. : (1) 64 38 01 25

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

Ci-joint mon règlement: par chèque par mandat à l'ordre de TILT.

Nom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____



NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	259/259F
Blas Brothers	299/299F
Brainies	269/269F
Deuteras	299/299F
Final Flight	259/259F
Gauntlet 3D	249/249F
Out Run Europa	259/259F
Rise of the Dragon	ND/399F
Robin Hood	259/259F
Terminator 2	249/249F
The Simpson's	249/249F
Wild Wheels	249/249F

TOP 20 ST/AMIGA

Elf	249/249F
Flight of Intruder	349/349F
Toki	249/249F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Thunderriws	249/249F
Final Whistle	129/129F
Vroom	249/249F
MBDwinter 2	349/349F
Canturian	249/249F
3D Construction Kit	399/499F
RBI 2	299/299F
Sapar Monaco GP	249/249F
Railroad Tycoon	349/349F
Chuck Rock	249/249F
F29 Retaliator	249/249F
Nick OH 2	249/249F
Winning Tactics	79/79F
F19 Stealth Fighter	289/289F
Spirit of Excalibur	299/299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Billy the Kid	299F
Capitva	299F
Cybercon 3D	299F
Dungeon Master	399F
F117A NightHawk	399F
Immortal	299F
Legend of Billy Boulder	299F
Narc	299F
Papa	299F
Wild Wheels	299F
Speedball 2	299F
Thunderjaws	299F

TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander 2	399F
Gunship 2000	399F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Catlas	349F
Wing Commander	349F
Jetfighter 2 (Français)	399F
Sim Earth	399F
Secret Weapons	349F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Rise of the Dragon	399F
Red Baron	399F
Robin Hood	309F
Kling Quest V(VGA)	449F
Limbs	399F
Lemmings	199F
Sim City + Populus	299F

3D Construction Kit	499F
4D Sport Boxing	299F
4D Sport Driving	299F
Battle Master	299F
Battle of Britain Miss. Disc	159F
Bayonal	349F
Billiard Sim. N2	299F
Budakan	249F
Champion of Rej	249F
Chuck Yeager	349F
Command HQ	349F
Corporation	349F
Countdown	299F
De Luxe Point 2 Francois	985F
Elite 4	349F
F14 Tomcat	359F
F15 Strike Eagle N2	349F

F15 N2 Scenario Disk	159F
F19 Stealth Fighter	385F
F29 RETALIATOR	299F
Final Battle	249F
Gateway to Savage Front	299F
Golden Axe	299F
Imperium	299F
Kick off 2	299F
Killing Cloud	299F
Leisure Suit Larry 1 (VGA)	399F
LHX Attack Chopper	399F
Life and Death 2	299F
Links Bayhill Course	159F
Links Boufflull	159F
Links Firestone	159F
M1 Tank Platoon	299F
Mariner Dreams	365F

ATARI ST/STE - AMIGA

AUTRES NOUVEAUTES

3D Master Golf	ST/Amiga 349/349F
Avantage Tennis	249/249F
Battle of Britain Miss. Disc	159/159F
Beast Buster	259/259F
Carthage	249F/ND
De Luxe Point IV	ND/899F
Hall of Mantuzemo	249/249F
Hunter	299/299F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Lord of Rings	ND/299F
Mig 29	399/399F
Nascar	349/349F
Powermanger Data Disk	149/149F
R Type 2	259/259F
Rugby World Cup	249/249F
Rules of Engagement	ND/259F
Silent Service 211 Meg	349/349F
Snooker (Whitwind)	299/299F
Space Quest 4	ND/399F
Stratego	249/249F
Tentacle	249/249F

PROMOTION SPECIALE
MANETTE KONIX
SPEED KING
75F

PC Compatible

AUTRES NOUVEAUTES

Alcatraz	249F
Archem	349F
Art de la Guerre	299F
Avantage Tennis	299F
Bard's Construction Set	299F
Battle Command	299F
Battlechess 2	359F
Bloodwych	299F
Blues Brothers	299F
Brainies	269F
Castles Data Disk	149F
Chip Challenge	299F
Conspiracy Dead Lock	399F
Elvira 2	399F
Falcon V 3.0	499F
Gazza 2	269F
Leisure Suit Larry V	399F
Lord of the Rings 2	349F
Mad TV	249F
Magie Candide 2	299F
Overland	259F
Palisa 3	449F
Riders of Rohan	349F
Shangai 2	359F
Terminator 2	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
TV Sport Boxing	349F

Medieval Lords	299F
Megatraveler 1	349F
Nascar	359F
Nabunaga's Ambition	399F
Prehistorik	269F
RBI 2	299F
Rick Dangerous 2	249F
Rules of Engagement	299F
Silent Service 2	349F
Sarcasms	299F
Space Quest IV	399F
Spirit of Excalibur	349F
Supremacy	349F
Ultima VI	299F
UMS 2	349F
Wing Comm. Miss Disk 1	149F
Wolf Pack	349F
Warlord	299F

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

JAMES BOND 007
299/299F
+ L'espion qui m'aimait
+ Vive et laisser mourir + Permis de tuer

PROMOTIONS MICROMANIA

CROISIERE POUR UN CADAVRE	199/199F	Super Cars 2	179/179F	Beast + Infestation	99F/ND
Z - Out	ND/99F	Switchblade 2	179/179F	Combo Racer	99F/ND
Turrican	299F/ND	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Masterblazer	ND/99F	Herac Quest	179/179F	Manthly Python	99/99F
Armour-Geddon	179/179F	Lemmings	149/149F	UMS 21	99/299F
		Monkey Islands	179/179F	Spellbound	99F/ND

SUPER SIM PACK
149/149F
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE + HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

LES JUSTICIERS N°2
149/149F
+ GHOSTBUSTERS 2 + CABAL
+ OPERATION THUNDERBOLT

Amos Compiler	ND/299F	Darkman	249/249F	Panza Kick Boxing	289/289F
Architecture 1	ND/199F	De Luxe Point Francois	599/749F	PGA Golf	ND/249F
Architecture 2	ND/199F	Dungeon Master	249/249F	Powermanger	299/299F
Bard's Tale 3	ND/249F	F 15 Strike Eagle 2	349/349F	Prehistorik	269/269F
Battlechess 2	ND/259F	F 15 Desert St. Disc	159/159F	Renegade Interceptor	ND/359F
Bayonal	299/299F	Genghis Khan	349/349F	Search for King + Hini	ND/259F
Billiard Sim. 2	249/249F	King Quest 4	ND/349F	Sim City + Populus	299/299F
Blade Warrior	259/259F	Life and Death	259/259F	Ultima V	ND/299F
Cadaver	249/249F	M 1 Tank Platoon	299/299F	War Zone	249/249F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Manchester Un. Europe	259/259F	Wing. (1Meg)	ND/299F
Cardinal of Kremlin	ND/249F	Maupiti Island	289/289F	Wolf Pack	299/299F
Champion of Raj	249/249F	Megatraveler 1	349/349F	Zone Warrior	259/259F
Chaos Strikes Back	249/249F	Ninja Turtles	249/249F		

AMSTRAD 464/6128

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

NRJ 159/249F
+ North and South + Tintin sur la Lune + Fire and Forget + Teenage Queen + Hostages

NRJ 2 ND/249F
+ Mystical + Light Corridor + Crazy Cars 2 + Shufflepack Cafe + Pinball Magic

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

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
Disc	149/199F
Metal Masters	149/199F
NightShift	109/159F
Prehistorik	140/180F
Sliders	ND/199F
Tresor d'Alligator	ND/149F

TOP 10 AMSTRAD

Darkman	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Kick Off 2	139/179F
Total Recall	109/159F
F1 & Combat Pilot	99/149F
Ninja Turtles	109/159F
Fugitif	ND/229F
Pirates	ND/145F
Manchester United European	109/159F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Brainies	140/180F
Final Flight	119/169F
Gauntlet 3D	109/159F
Out Run Europa	119/169F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
Terminator 2	109/159F
The Simpsons	109/159F
Turrican 2	109/159F
Ultimate Golf	149/179F

Alive	ND/199F	Tresors D'alligator	ND/149F	Saw	ND/149F
Art de la Guerre	ND/249F	Mercs	119/169F	Skull and Crossbones	99/149F
Adv. Destroyer Sim.	169/229F	Mokawe	ND/199F	Supercars	109/149F
Gazza 2	140/180F	Mystical	149/199F	Super Sqweek	149/199F
Grand Prix 500 M2	ND/199F	Panza Kick Boxing	199/249F	Swap	ND/199F
Herac Quest	109/159F	Prince of Persia	149/199F	Switchblade	109/159F
La Secte Noire	ND/179F	RBI 2	109/159F	Targhan	ND/99F
Le Manoir de Mort	ND/199F	Saga	ND/199F	Telris	ND/149F

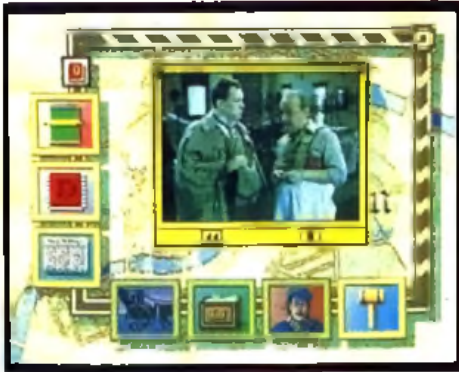
OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

F16 COMBAT PILOT	99/149F	CHASE HQ	59F/ND	NARC	59/99F
CRACKDOWN	ND/99F	LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	MOONWALKER	ND/99F
CABAL	59F/ND	GHOULS N GHOST	ND/99F	STRIDER	ND/99F

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

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

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



**A droite : Le FM Towns, son lecteur CD et ses nombreux périphériques.
A gauche : quelques jeux adaptés par les Japonais pour le FM Towns.**

L'ordinateur de demain est-il japonais ?

Le FM Towns a des capacités à faire rêver les joueurs du monde entier. Une certaine compatibilité PC lui donne un avantage que n'ont jamais eu les micros de Commodore et Atari. Le lecteur CD et les capacités graphiques ouvrent aux programmeurs de jeux des horizons insoupçonnés. Mais le PC est bien installé et les Mac LC ont le vent en poupe. Si les Japonais ont conquis le marché mondial des consoles, leurs micros vont-ils aussi réussir ?

Le FM Towns est présenté par son constructeur comme le premier ordinateur personnel hypermédia. C'est-à-dire qu'il est basé sur la volonté de proposer l'accès à toutes les sources d'information, tous les médias connus, que cela soit le son, l'image de qualité photographique, les animations, la vidéo... Lancée en mars 1989, cette machine s'est actuellement vendue à environ 180 000 exemplaires.

Le FM Towns est basé sur un microprocesseur Intel 80386 32 bits cadencé à 16 MHz accompagné d'un coprocesseur arithmétique 80387. Suivant les quatre modèles proposés, les configurations disposent d'un ou deux lecteurs de disquette 3 1/2", d'un disque dur plus ou

moins important, d'une RAM d'un ou deux Mo que l'on peut étendre à 8 Mo... Des slots d'extension permettent de rajouter une série de cartes (un modem, par exemple).

La première chose qui frappe lorsque l'on découvre la machine, c'est le lecteur de CD-ROM, bien en évidence, au milieu de l'unité centrale. La plupart des logiciels sont d'ailleurs commercialisés sur ce support. Le lecteur utilise des disques de 12 cm qui peuvent comporter jusqu'à 540 Mo de données. Le lecteur de CD-ROM est basé sur la norme XA. Celle-ci définit un standard permettant l'intégration, sur un CD, de données informatiques et de sons qualité CD de manière à optimiser la synchronisation des éléments

graphiques et sonores. Les transferts entre le lecteur et le processeur se font très rapidement, par l'intermédiaire de canaux DMA (accès direct à la RAM).

Jusqu'ici, ses caractéristiques ne le distinguent en rien d'un PC 386 équipé d'un lecteur de CD-ROM. Mais l'intérêt de ce micro est d'avoir été conçu dès l'origine pour toutes les utilisations familiales : de la récupération d'images vidéo provenant d'un caméscope au shoot-them-up le plus traditionnel.

LE LECTEUR CD-ROM

Contrairement à certains constructeurs de micros qui proposent des machines dites familiales sans toutefois reconnaître

que le jeu est une des activités principales dans la majorité des familles qui comportent des adolescents, Fujitsu a intégré toutes les puces qui rendent les consoles de jeux aussi performantes. On trouve ainsi différents modes graphiques qui proposent des résolutions allant de 640 par 480 pixels en 256 couleurs simultanées parmi une palette de 16,7 millions de teintes à 360 par 240 pixels en 32 768 couleurs. La plupart de ces modes vidéo possèdent deux pages graphiques, ce qui simplifie grandement les animations. Les sprites et les scrollings sont « câblés », ce qui signifie qu'ils sont de très bonne qualité car gérés par la machine, sans que le développeur n'ait à les programmer. Les



Des animations d'une fluidité étonnante...

sprites peuvent atteindre une taille de 16 par 16 pixels, en 32 768 teintes ou en 16 couleurs parmi une palette de 32 768. Les sprites peuvent avoir jusqu'à 896 formes différentes. Enfin, jusqu'à 1 024 sprites peuvent être animés en même temps, sans ralentissement.

des rotations. Toujours de façon « hard », le *FM Towns* est le seul appareil à pouvoir effectuer des

utiliser 8 voix stéréo en PCM (Pulse Code Modulation) et 6 voix stéréo FM (Frequency Modula-

Le FM Towns offre la compatibilité PC avec un MS-DOS japonais ! Est-ce suffisant pour convaincre américains et européens ?

LES MODES GRAPHIQUES

On peut affecter aux sprites des fonctions spéciales : rotation, zoom, création d'une image miroir. Une fonction spéciale permet d'éviter des distorsions lors

scrollings cylindriques horizontaux ou verticaux. Les capacités sonores ne sont pas en reste. Le micro possède bien évidemment un son stéréo qualité CD. En plus, il comprend des composants qui lui permettent d'utili-

ser 8 voix stéréo en PCM (Pulse Code Modulation) et 6 voix stéréo FM (Frequency Modulation). Le chip FM vient de Yamaha. Il est plus spécifiquement dédié aux musiques de fond. Le circuit PCM est réalisé par Sega.

Il s'occupe des effets sonores, des sons échantillonnés ou en-

core des musiques complémentaires. Une carte MIDI optionnelle peut être ajoutée.

A côté de ces caractéristiques qui lui permettent de rivaliser dans le domaine des jeux avec les meilleures productions pour *Super Grafx* ou *Super Famicom*, le *FM Towns* possède en option de base une souris à deux boutons, un joystick, un microphone. Le système d'exploitation dispose d'une série de primitives graphiques qui lui permettent d'utiliser dans toutes ses applications des menus déroulants, des fenêtres, des ascenseurs...

Soulignons que le *FM Towns* est en mesure de faire tourner les applications destinées aux compatibles PC classiques. Pour ce faire, il requiert divers artifices logiciels, comme une version spécifique de MS-DOS ainsi qu'une extension nommée *DOS Extender*. Cette dernière est en quelque sorte une boîte de compatibilité qui offre au *FM Towns* l'accès à la logithèque PC. Toutefois, au Japon, cette compatibilité n'est pas un argument de vente pour son constructeur. En effet, il possède des applications la plupart du temps largement plus puissantes et plus conviviales que celles qui existent dans le monde PC. Si l'acheteur le désire, il peut acquérir, parmi tous les langages et tous les systèmes d'exploitation qui existent sur cette machine, un MS-DOS version japonaise et même Windows.

Possédant une sortie SCSI, il n'est pas coupé du reste du



Des modes vidéos spécifiques simplifient les animations.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

monde. D'ailleurs, son constructeur commercialise une série de périphériques. Deux imprimantes sont proposées. La première est une imprimante à 24 aiguilles. L'autre est une imprimante couleur 300 dpi (points par pouce) au format A4. Un disque dur de 315 Mo est proposé en option. Un scanner couleur de 400 dpi permet de capturer des illustrations en 24 bits (6,7 millions de couleurs) et possède des fonctions de zoom (de 50 à 200 % par pas de 1 %).

La bibliothèque de logiciels n'a rien à envier à ses concurrents. Il est vrai que pas moins de 130 éditeurs japonais et environ 35 occidentaux (américains et européens) travaillent sur cette machine. Le système d'exploitation porte le nom de Towns OS. Les outils de développement de base comprennent un assembleur 386 et un langa-

Dark Side de Psygnosis sur FM Towns sera le premier simulateur de vol à proposer des décors en fractales en temps réel.



gés américaines les plus en avance dans le domaine du multimédia travaillent actuellement sur cette machine. On peut citer parmi celle-ci MacroMind qui, avec son logiciel *Director*, a réalisé le programme le plus performant et le plus convivial qui existe. Mais Electronic Arts, Icom Simulations ou encore Tigermedia développent également des applications. Les progiciels profes-

ges prises par le satellite Landsat). Les logiciels éducatifs sont également un de ses domaines de prédilection. Grâce à ses capacités multimédia, les applications sont particulièrement riches et attrayantes. Les plus nombreuses sont les méthodes pour apprendre l'anglais. Mais on trouve également des cours d'histoire et de mathématiques, ainsi qu'une série de contes animés pour enfants. Les logiciels de dessin, particulièrement à l'aise sur cette machine aux capacités impressionnantes, sont nombreux. D'origine japonaise, ils proposent des programmes d'animation en 3D, des modélisateurs utilisant la technique du Ray Tracing, des logiciels de CAO (conception assistée par ordinateur) ou d'architecture. Enfin, il existe une série de programmes spécialisés sur des sujets aussi divers que l'astrologie, la diététique, la numérogie...

Une dizaine de produits sont dédiés à l'univers du son : de la base de données de code Midi aux instruments échantillonnés en passant par des séquenceurs Mri multipistes ! Mais le domaine qui comporte le plus de titres est celui des jeux. A côté de titres japonais inconnus comme *Cyber City* ou *Super Odyssey*, on retrouve la série des *Ultima*, *Zack Mc Kraken*, *Space Rogue*, *Rocket Ranger*, *Populous*, *Operation Wolf*, *New Zealand Story* ou encore *Guns-hip*...

Mais il n'en reste pas moins que l'une des démonstrations les plus stupéfiantes des capacités du FM Towns

est *Dark Side* de Psygnosis. Ce futur simulateur de vol sera le premier à proposer des décors en fractales en temps réel. Le concept des fractales consiste à créer une figure en appliquant une équation mathématique à une série de segments. Ainsi, il est possible de réaliser un paysage rocheux qui semble très réaliste. Au fur et à mesure du déplacement de l'appareil, le paysage est recalculé. Il faut donc une puissance de calcul très importante. C'est pour cela que les logiciels faisant appel aux fractales jusqu'ici proposaient une image en fractale figée et non calculée à chaque instant. Le scénario de *Dark Side* est simple. Un appareil ennemi a déposé une sorte de sphère sur le sol. Celle-ci se révèle être, en fait, un lanceur de missiles. Un missile de croisière en jaillit et fonce vers son objectif. Vous êtes aux commandes d'un chasseur et vous devez l'intercepter avant qu'il n'atteigne son but. Fonçant de toute la vitesse de vos turbo-réacteurs, vous vous lancez à la poursuite de l'engin de mort. Dans votre seul « tête haute », vous alignez le repère de vos lasers sur les tuyères de l'engin. La manœuvre n'est pas facile car le missile colle au terrain et bouge sans cesse. Mais finalement vos efforts sont récompensés et l'engin explose en plein vol.

PUISSANCE DE CALCUL : DES JEUX ACCÉLÉRÉS

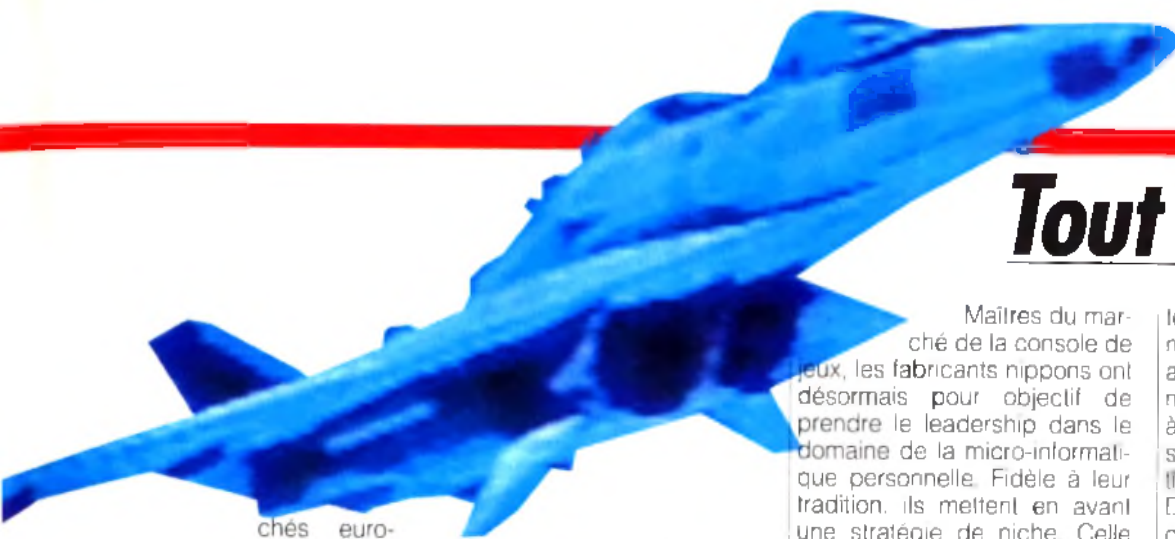
Le FM Towns n'est pas le seul micro-ordinateur comportant les capacités d'une console de jeu. On peut citer également le X68000 de Sharp ou le Tera de Sega, qui combine un PC avec une Megadrive. Mais la machine de Fujitsu a un gros avantage sur ses concurrents : c'est la première à être exportée sur les mar-

Une manœuvre difficile : aligner le repère des lasers sur la tuyère de l'ennemi pour l'abattre. Il bouge vraiment beaucoup.



ge C. Mais il existe vingt-trois langages ou outils de développement. Parmi ceux-ci, on peut relever des Lisp, un Cobol, un Prolog, le *Microsoft Quick Basic* et *Quick C*, un Modula 2, un Fortran... Le domaine du multimédia n'est pas en reste. Fujitsu livre avec sa machine un langage appelé Towns Gear qui permet à des utilisateurs finaux sans grande expérience de la programmation d'élaborer une application combinant textes, musiques et graphismes. Les socié-

sionnels représentent tous les domaines imaginables : de *Lotus 1-2-3* à *dBase III* en passant par *Gramatik* ou *Wordstar*. Beaucoup d'applications sont d'origine japonaise et sont donc totalement inconnues sur nos rivages. Le FM Towns comprend d'ailleurs en ROM les syllabaires nippons (kanas et kanjis) ainsi qu'un dictionnaire. Il existe d'autre part un nombre très important de dictionnaires, encyclopédies et autres bases de données sur des sujets très variés (des statistiques agricoles à une base de données d'ima-



Tout faux ?

chés euro-
péens et américains. Suivant une stratégie usuelle chez les grandes multinationales nipponnes, après avoir introduit son ordinateur sur le marché intérieur japonais et observé les réactions des consommateurs, Fujitsu va maintenant le proposer au reste du monde. Pour cela, une stratégie un peu différente va être mise en place. Tout d'abord, le *FM Towns* change de nom. A l'export, il s'appellera *FM Vision*. Ensuite, Fujitsu change de stratégie puisqu'il sera présenté comme un compatible *PC* particulièrement doué, pouvant faire

beaucoup mieux qu'un clone lambda. Machine légèrement différente du *FM Towns* de base, le *FM Vision* sera compatible avec la norme Multimedia Windows de Microsoft. Les programmes du *FM Towns* seront normalement compatibles avec le *FM Vision*. Fujitsu devrait commercialiser cette machine l'année prochaine aux Etats-Unis d'abord, en Europe dans un second temps. Le prix n'a pas été encore fixé mais si l'on se base sur les prix japonais, il faudra compter entre 12 000 et 20 000 francs suivant les configurations.

François Hermellin

Maitres du marché de la console de jeux, les fabricants nippons ont désormais pour objectif de prendre le leadership dans le domaine de la micro-informatique personnelle. Fidèle à leur tradition, ils mettent en avant une stratégie de niche. Celle choisie par Fujitsu se résume en un mot : multimédia. Face au *MPC* de Tandy, les arguments du *FM Towns* sont clairs : mémoire plus importante en standard, processeur de base plus puissant, meilleures capacités sonores et graphiques. Le ric dans cette histoire est que, si elles sont impressionnantes sur le papier, ces capacités ne sont pas standards dans l'univers *PC*. Autrement dit, seuls les programmes *FM Vision* pourront réellement exploiter toutes les capacités de la machine. Les programmes *PC* se conten-

teront, eux, de fonctionner comme sur un... *PC* ! Or, on connaît assez bien le comportement du marché américain qui a du mal à accepter les « hors-normes », surtout en matière de compatibles. Dans ces conditions, difficile d'imposer un semi-compatible, finalement coûteux, dont le seul argument est d'avoir des performances dont l'acheteur de *MPC* n'a pas besoin puisqu'il ne peut pas les exploiter dans un cadre de stricte compatibilité ! D'autant plus qu'en face de lui, le *FM Vision* trouve le *CDI* qui dispose de l'imposant soutien de Sony et de Philips mais aussi, pour le jeu, de Nintendo... A la clé, un produit grand public au moins deux fois moins coûteux que celui de Fujitsu. Comme quoi, les géants nippons aussi peuvent commettre des erreurs. Le *MSX* l'a déjà démontré.

Mathieu Brisou

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Viser juste avec... le partenaire de votre réussite

<p>MATHS - CP</p>	<p>MATERNELLE - 2</p>	<p>ANGLAIS PRIMAIRE</p>
<p>MATHS - 4</p>	<p>DÉCOUVERTE</p>	<p>MATHS - 1</p>
<p>ANGLAIS - 6 5</p>	<p>DECLIC - SOLFÈGE</p>	<p>FRANCAIS - CM</p>

Toute une Gamme de logiciels éducatifs de la maternelle aux classes terminales
 Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente
 Présent sur le stand UBI au salon **Micm & Co**



MICRO-C - 16, rue des Fossés - 35000 RENNES - Tél. 99.63.71.11

Je désire recevoir gratuitement le catalogue des logiciels MICRO-C

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 CP _____ Ville _____

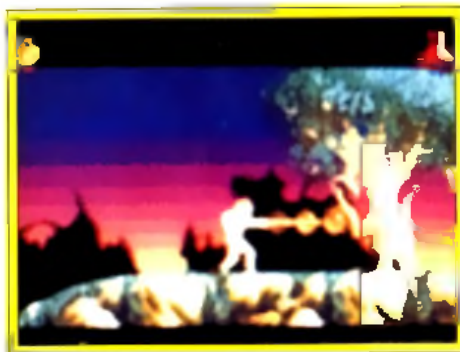
Ti 94

Sauvez vos scores...

Tilt, Consoles + et Micro Kid's organisent un grand concours de scores dont le classement est effectué à partir des performances que les joueurs réalisent chez eux. Pour ce faire, nous avons besoin que les candidats nous fassent part de leurs scores de manière fiable...



Nous nous sommes demandé quelle était la meilleure solution. Celle qui limite au maximum les risques de contestations tout en restant accessible à la majorité. Eh bien, nous l'avons trouvée : la photo d'écran. Pour certifier leurs scores, les candidats devront nous faire parvenir une photo de leur score afin que nous puissions objectivement les départager. Evidemment, prendre une photo d'un moniteur ou d'une télévision n'est pas quelque chose que l'on fait tous les jours. Enfin, lorsque l'on n'est pas photographe chez Tilt... Nous avons questionné nos spécialistes du genre pour vous permettre de réaliser des prises de vue dans les meilleures conditions. On imagine aisément que prendre ce genre de photo n'a pas



Le réglage de la vitesse : trop lent !



Et la mise au point, c'est pour qui ?

cran ou encore un cache en carton allant de l'objectif au tube cathodique. Bref, tous les moyens sont bons pour supprimer les reflets. Soulignons à ce sujet le peu d'effet des spray anti-réfléchissant et autres systèmes du genre. Autre règle de base à observer : est nécessaire que l'appareil reste stable pendant toute la durée de la prise de vue. On peut toujours essayer de le maintenir en s'appuyant sur une chaise, par exemple, mais cela nécessite un certain talent et une bonne maîtrise de la chose. La solution ? Un pied, tout simplement...

Passons à la technique maintenant. Dans de bonnes condi-

donc de taper dans les films très sensibles, qui sont d'ailleurs assez coûteux. Dernière précision : il est possible de travailler aussi bien en tirage papier qu'en diapositive.

Venons-en aux chiffres. Elément de base de tout appareil photo, l'objectif a son importance dans la prise de vue d'un écran. Concrètement, mieux vaut éviter les 35 millimètres. Ils ont un domaine d'ouverture trop limité et génèrent d'importantes déformations. Problème : bien souvent les appareils « compacts » sont équipés d'une telle optique. Si vous le pouvez, changez l'optique ou bien faites-vous prêter un appareil genre 24x36 Reflex classique. Ces derniers disposent souvent d'un 50 millimètres. Cela donne déjà des résultats forts corrects et tout-à-fait utilisables.

Pour en terminer, finissons par les réglages optimaux permettant d'obtenir une bonne qualité. Premièrement, il est nécessaire de cadrer et de faire la mise au point sur le centre de l'écran. De cette façon, la majeure partie de la photo sera toujours nette. Les bords peuvent apparaître flous mais comme ils représentent généralement une portion d'écran (la bordure) rarement utilisée par les jeux, ce n'est un problème. En ce qui concerne la vitesse, il ne faut jamais aller au-dessus du 30^e de seconde, sinon on risque de voir apparaître les effets de balayage sur la photo. Enfin, en matière d'ouver-

ture, on travail le généralement à 5.6. Il est possible d'aller à 8, ce qui permet d'obtenir une image légèrement sous-exposée. Par rapport à une image sur-exposée, c'est un moindre mal et il est toujours possible d'obtenir des rectifications par le biais des tirages papiers, par exemple. Pour en conclure avec l'ou-



Vitesse trop rapide : raté !

grand chose à voir avec les portraits, les paysages et autres photos de vacances. Les conditions sont en effet extrêmes et tous les détails comptent. Première règle de base : les reflets. Généralement, les écrans sont brillants et réfléchissent la lumière. Alors évitez les flashes et autre flux lumineux directement portés sur l'écran. En fait, l'idéal est de pouvoir prendre la photo dans le noir. Vous pouvez toujours attendre la nuit mais il existe d'autres solutions. Lorsque l'on possède des volets aux fenêtres (avec, pourquoi pas ? des double-rideaux en plus), les choses sont en effet bien plus simples. Autre possibilité : utiliser un drap de couleur noir recouvrant le photographe et l'é-



N'oubliez pas le cadrage.

tion (écran stable, reflets limités), on se satisfait de pellicules à la sensibilité moyenne (c'est-à-dire de 100 à 200 ASA). En cas de conditions plus complexes, avec par exemple un écran se déplaçant (s'il existe une pause, utilisez-la !) il est possible d'aller jusqu'à 400 ASA. On atteint là une limite théorique avec les écrans les plus courants. Inutile



Eteignez les lumières...

erture, nous vous conseillons malgré tout de faire des essais avec différentes valeurs afin de trouver le meilleur compromis. Tout ce que nous venons de dire reste valable avec les consoles portables. Ces dernières posent cependant un problème du fait d'un écran de petite taille et généralement peu lumineux. Sur Game Boy, par exemple, l'écran n'émet pas de lumière. Il faut donc ruser en l'éclairant indirectement. Avec les Lynx, Game Gear et autres, la situation est légèrement différente. L'idéal et de travailler dans le noir avec une pellicule sensible. On peut aussi envisager des séances de prise de vue en lumière ambiante. Mais dans ce cas, attention aux reflets. Mathieu Brisou

Livres et micros

LE PIRATAGE INFORMATIQUE Editions Marabout

Le piratage est un sujet que nous abordons régulièrement dans le Forum. Mais le terme de piratage, ne recouvre pas seulement le fait de déplomber ou de copier la disquette d'un copain. C'est aussi intégrer un virus ou une bombe logicielle dans un système informatique, piocher dans une banque de données ou encore pénétrer les réseaux militaires. Ce livre parle donc du piratage et en parle bien. Principalement parce qu'il ne prend pas partie. L'auteur (J.-P. Lovinfosse) a tenté, tout au long des 220 pages de cet ouvrage, de chercher une explication aux différentes formes de piratage. Son analyse, même si elle n'est pas parfaite, refuse tout manichéisme. En fait, il s'agit d'un monologue dans lequel l'auteur propose ses explications et ses solutions. Le style (un peu fouilli) correspond parfaitement à cette approche et il est difficile de décrocher de ce livre avant de l'avoir fini ! A noter un historique particulièrement intéressant avec des anecdotes, des détails croustillants sur les malheurs du FBI ou encore sur les petits plaisirs de l'administration. On trouve aussi une étude légale du piratage et de la protection des logiciels, une étude psychologique des pirates, une analyse de la sécurité informatique dans les entreprises, etc. Le style est vivant, fréquemment illustré de commentaires ou de « petites histoires », ce qui augmente d'autant le plaisir du lecteur. Attention, cet ouvrage n'est ni une bible du pirate, ni un manuel de la bonne protection. C'est une réflexion sur l'univers informatique. Et c'est passionnant !

AMIGA, USER INTERFACE STYLE GUIDE

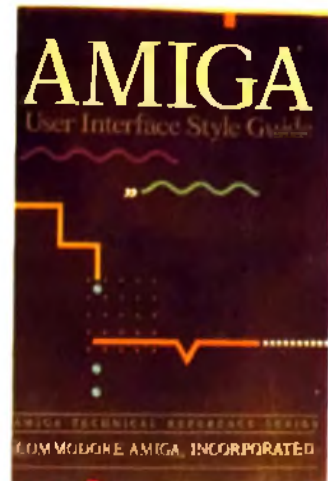
Commodore, édité par Addison-Wesley
Commodore vient de sortir un équivalent au « Common User Access Adv. Interface Guide » d'IBM. Mais si ! Vous savez bien, ce dictionnaire qui définit l'interface graphique idéale et qui a été utilisé pour l'interface de Windows. Il s'agit en fait d'u-

ne liste des attributs graphiques et des éléments de l'interface, avec les conseils « officiels ». Par exemple, y sont définis les boutons, les ascenseurs et les raccourcis claviers tels que F1 pour l'aide, et Alt-F4 pour quitter. Abondamment illustré, l'ouvrage tente donc de standardiser l'interface graphique de l'Amiga. Cela va de la description des fenêtres « idéales » à l'utilisation des « gadgets », en passant par les icônes et autres éléments fonctionnels. Un chapitre décrit l'interpréteur Arexx, un autre les échanges de données. Intéressant tous ceux qui développent sur Amiga, ce livre s'avère bien fait et accessible car écrit dans un anglais relativement simple.

GUIDE MICROSOFT DE LA PROGRAMMATION DES CARTES GRAPHIQUES Sybex/Microsoft Press

Voici la bible de la programmation graphique sur PC. Sur plus de 650 pages, il donne toutes les informations dont on peut avoir besoin pour utiliser une carte graphique. Il traite des adaptateurs : MDA, CGA, Hercules, Hercules Plus, EGA, Hercules InColor, MCGA et VGA. Leur gestion via les interruptions est brièvement évoquée, suivie par l'adressage direct du processeur vidéo et de la mémoire. Comment et pourquoi changer la fréquence de balayage et la synchronisation, comment adresser chaque plan de bits indépendamment, ou encore comment tracer des droites bien droites le plus rapidement possible sont autant de sujets décortiqués. Dessins complexes, remplissages et animations ne sont pas pour autant oubliés. Diverses routines en C et en Assembleur parsèment ce livre. Mais ces exemples nécessitent bien souvent d'être adaptés. Une certaine connaissance de l'architecture du PC et de l'Assembleur permettra d'aborder ce livre dans de bonnes conditions. Un index très bien fait permet cependant d'accéder rapidement à un sujet recherché. Bref, c'est une mine d'informations.

Jean-Loup Jovanovic



C64 GS: la fin

Transformer un ordinateur 8 bits en console de jeu : l'idée n'est pas nouvelle. Atari, avec son XE Game System, Amstrad avec sa console GX 4000 s'y sont essayés. Commodore aussi avec le C64 GS. Il s'agit d'un C64 présenté sous forme de console et lancé, outre-Manche, en septembre dernier au

prix de 99 Livres, soit environ 1 000 F. A la base, la volonté de contrer Nintendo et Sega et un objectif de l'ordre de 50 000 machines au minimum. Seulement 15 à 17 000 unités ont trouvé preneurs en Grande-Bretagne, le double sur le marché européen. D'où l'abandon de cette machine... M.B

GAMES

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

Ooh crikey wot a scorcher

Les très britanniques The Lost Boys (TLB) sont fiers du titre de leur toute nouvelle mégadémo sur ST. C'est probablement le nom le plus bizarre depuis la Fish'n'Chips de Sewer Software. Bien entendu, le jeu de mot est rigoureusement intraduisible... Humour britannique oblige !



Les Lost Boys se mettent vaillamment au travail.

Cela dit, même si la démo n'est pas aussi originale qu'on aurait pu l'attendre, le résultat est à la mesure de nos espérances. La *Ooh crikey...* s'avère particulièrement soignée, aussi bien techniquement que graphiquement (Spaz, le graphiste, a fait d'énormes progrès). Le menu de sélection est un mini-jeu en



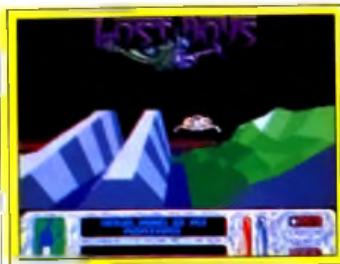
Les rasters de la reset démo.

3D fractale plus fluide que bien des programmes du commerce. Les algorithmes utilisés ont à l'origine été conçus pour un jeu et il n'est pas exclu que les Lost Boys, déjà créateurs de *A Prehistoric Tale*, ne les réutilisent pour réaliser un nouveau soft. Mais Manikin, principal programmeur du groupe, préfère ne pas trop s'avancer sur

ce sujet... Si la démo porte un titre étrange, ceux des « screens » qu'elle contient ne le sont pas moins.

Pour témoin, la première démo, intitulée *The Lost Boys chainsaw massacre*, mettant en scène la « guerre » amicale entre les groupes TLB et TCB (The Carebears). On y voit Spaz découper à la tronçonneuse un pauvre bisounours (carebear, en anglais) enchaîné au mur. Ames sensibles s'abstenir, d'autant que la bande sonore est entièrement inspirée du film gore *Bad Taste*.

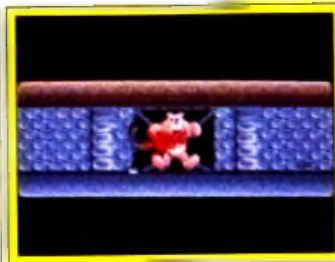
A brief history of time est probablement l'écran le plus technique de toute la *Ooh crikey...* Boules 3D, déformations, multi-



Main menu en 3D fractale.

scrollings et sprites se partagent tour-à-tour l'écran. Impressionnant !

Le suivant, *Things that go bump in the night*, met en scène un superbe damier aux couleurs changeantes et effets de « bosses » tandis que des boules rebondissent sur toute sa surface.



Pauvre Bisounours !

Le tout est survolé par un scrolling de bulles vertes tournoyant au milieu d'un champ d'étoiles. En somme, de la vraie poésie ! *What a bummer* est la « guest appearance » du groupe allemand Respectables. Une démo multi-parties au look très Amiga, particulièrement bien réalisée et non dénuée d'humour.

Your mind is my ashtray combine deux effets assez novateurs : une multitude de petits scrollings verticaux gérés par syncscroll horizontal et un autre composé de lettres en rotation. Quelques groupes français crissent des mâchoires car, bien qu'ils aient réalisé les mêmes effets auparavant, la lenteur inhérente à la parution de leurs mégademos permet aux Lost Boys de les « doubler »...

Komische Sackratten von der Höhle s'inspire assez directement de certaines démos Ami-



Une séquence très gore...

ga. C'est une sorte de clip psychédélique dont les animations et autres symboles graphiques varient en fonction de la musique (en 4 voies digitales, s'il-vous-plait). Très réussie ! La démo devrait être terminée quand vous lirez ces lignes, avec probablement un ou deux écrans supplémentaires, dont un ex-



...et une fin sanglante.

cellent « screen » 3D et une « guest appearance » du groupe ULM. A cela s'ajoute également la « reset démo » composée de rasters (dégradés de couleurs) verticaux, très à la mode actuellement sur ST. Tout cela montre bien que la *Ooh crikey wot a scorcher* est une démo que tout ST-maniaque se doit de posséder.

Dogue de Mauve

La guerre des copies...

Notre confrère d'outre-Manche CTW révèle dans son édition du 5 août que la société Fast a intenté et gagné un procès à l'encontre de Pick and Choose...

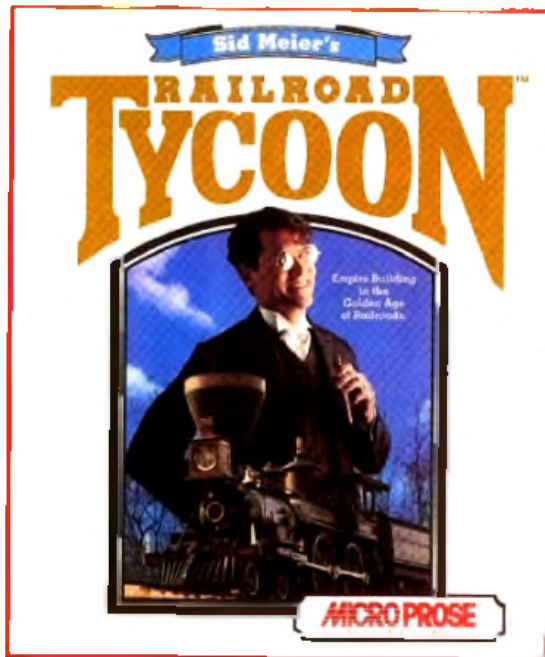
A la clé, pas moins de quarante-quatre charges différentes en relation avec la vente de logiciels contrefaits.

Autrement dit, Fast attaque Pick and Choose pour piratage de cartouches pour consoles VCS 2600 d'Atari. La majeure partie des jeux illégalement dupliqués ont été développés par

Activision et, lors d'une opération intervenue en janvier 1990 dans les locaux de l'accusé, environ 500 cartouches pirates ont été saisies ! A ce niveau, cela devient de l'industrie et le tribunal de Salford a rendu une décision exemplaire lors de la séance du 23 juillet 1991. La cour condamne le contrevenant à payer environ 20 000 Livres au total, soit un peu plus de 200 000 francs. De quoi en faire réfléchir plus d'un...

Mathieu Brisou

Railroad Tycoon



Construction d'un empire à l'âge d'or du chemin de fer

Grosses affaires. Décisions fermes. Excitation, défi et souci du détail. C'est tout un monde que 'Railroad Tycoon' apporte sur votre ordinateur.

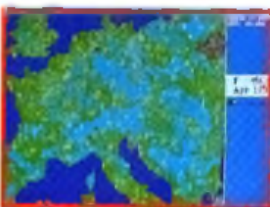
Avec pour toile de fond l'âge d'or du chemin de fer, 'Tycoon' vous accorde le contrôle intégral des ressources économiques de l'ère industrielle et des luttes commerciales qui propulsèrent le monde dans le 20^{ème} siècle.

Vous contrôlez chaque aspect des opérations de Railroad. Chacun de vos choix affecte le monde environnant. Développez votre réseau ferroviaire. Forgez une nation.

Décidez du sort des villes, de la prospérité des affaires, du succès de branches entières de l'industrie. Sélectionnez les types de trains qui circuleront sur votre voie ferrée, établissez leurs horaires et désignez le type de cargaison qu'ils transporteront. Surmontez les obstacles



naturels tels que les tempêtes ou les inondations, ou les catastrophes créées par la main de l'homme comme les grèves et les guerres des tarifs. D'autres magnats sont déterminés à vous écraser ou à vous pulvériser et vous devrez finasser pour exploiter votre chemin de fer et faire des opérations lucratives. Toutes ces décisions sont prises contre la montre implacable de l'histoire. Les trains se modernisent, les villes croissent, l'industrie évolue. Tout changement entraîne une nouvelle décision et toute décision un nouveau changement.



La seule chose plus puissante que vos locomotives, c'est votre aspiration à former une nation. Votre ambition. Votre contrôle. Votre chemin de fer.

Railroad Tycoon arrive à toute vapeur sur tous les Commodore Amigas, Atari STs et IBM PC compatibles !



MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

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

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 Brabham à Williams et Ferrari.

Etudiez le circuit pendant l'entraînement, réglez votre voiture pour réaliser des records, puis effectuez un tour de piste en un temps record pour vous qualifier et affronter vos rivaux sur la ligne de départ. Doublez les autres voitures en laissant dans votre sillage ou en les forçant à aller dans les coins, puis regardez-les dans vos rétroviseurs alors qu'ils essaient de vous rattraper. Soyez prudent, vous pourriez bien avoir à éviter une collision qui vient juste de se produire au prochain virage. Coniace, 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 a votre intérêt, contactez le directement à : MicroProse, Line 1, Hempton Road Industrial Estate, Tebury, Gloucs, GL8 1LD. Tel: 19 44 666 504226



Logiciel de simulation de MicroProse - Sans

Êtes-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 époustouffante qui vous permet de vous déplacer sur le parcours. Vous pouvez même suivre la balle pendant son déplacement en l'air et assister aux événements sous de nombreux angles TV au choix.

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

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

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



MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

lui, il vous manque vraiment quelque chose.

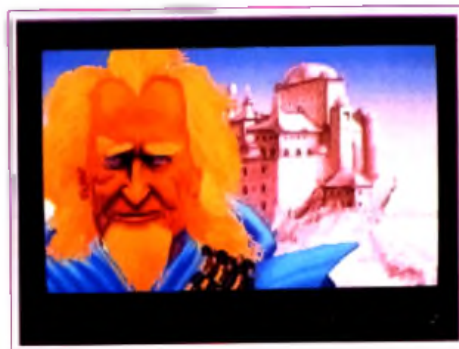
S

alut à tous
et bienvenue dans *Micro
Kid's*, la première émission
entièrement consacrée aux
jeux vidéo
et aux jeux sur micro-
ordinateurs...

Si vous ne connaissez
pas encore cette phrase
par cœur, c'est que vous
êtes l'un des rares à avoir
échappé à *Micro Kid's*,
diffusée, je le rappelle,
tous les mercredis sur FR 3,
à 17 h 15. *Micro Kid's* est
conçue par les rédactions
de *Tilt* et de *Console +* :
tout naturellement, vous
retrouverez chaque mois
dans vos journaux des
précisions sur les
différents sujets abordés
dans l'émission. Ce
mois-ci, honneur aux
Blues Brothers et surtout
au fabuleux *Dune*...

DUNE

*Quel est le livre le plus
dépayçant de la galaxie ? Quel
est le film le plus grandiose de
l'univers ? Quel est le jeu le
plus attendu de la voie lactée ?
Dune, bien sûr ! L'équipe de Ere
Informatique nous concocte un
petit bijou, mélange d'aventure,
de wargame et de jeu
économique.*



Arrakis. La planète des sables, de l'épice et des vers géants. La planète des fremens. Frank Herbert, romancier et écologiste, a construit ce monde, imaginé et décrit son écosphère et fasciné des millions de lecteurs avec la vie de Muad'Dib, le prophète. Sa grande force est d'avoir privilégié la description de rapports psychologiques entre des groupes très différents : les Atréides, traditionnellement probes et justes ; les Harkonnen, fourbes et calculateurs, ennemis mortels des précé-

dents ; le Bene Gesserit, et sa quête eugénique fanatique ; la guilde spatiale, tellement puissante et pourtant fragile... Tous ces groupes ont des capacités spéciales, des pouvoirs cachés, tous plus fous les uns que les autres. Et le miracle est que ces pouvoirs sont crédibles ! Ils sont présentés petit à petit, expliqués, détaillés, décrits comme provenant du plus profond de l'être humain. Même la mémoire des générations passées, qui permet de se souvenir des pensées de ses ancêtres, devient crédible. Dune est, sans aucun doute, un beau livre. C'est aussi un film à grand spectacle, réalisé par David Lynch. Et l'un des grands flops de l'histoire cinématographique ! Ce livre immense, réduit à un film de deux heures, a perdu beaucoup de son charme. Des millions ont été engloutis, l'univers de Dune reconstruit. Mais les vers sont bien plus impressionnants s'ils ne quittent pas l'imagination du lecteur... Le grand reproche que les fans de Dune ont fait à ce film, c'est d'avoir interprété et transformé de nombreux détails qui n'en avaient pas besoin. Le



ont fait un film à grand spectacle. Aux Etats-Unis, Dune est un véritable phénomène de société : des clubs se sont formés, des tee-shirts et des poupées Dune sont vendus. Les vrais fans de Dune sont évalués à plus de deux millions. Il est normal que ce film, qui s'écartait sensiblement du livre, les ait déçu.

Et maintenant, voici le jeu *Dune*. Ces concepteurs ne sont pas des inconnus puisqu'il s'agit d'une des équipes françaises les plus prestigieuses : l'équipe de Cryo, ex-Exxos, ex-Ere Informatique. Philippe Ulrich, son capitaine, nous explique dans une interview comment il a pu avoir les droits de ce monument de la littérature de science-fiction. Pour l'instant, parlons du jeu. Le roman est un pavé, de cinq ou six cent pages (selon l'édition), d'une richesse exceptionnelle. Il était impensable d'en faire un jeu d'aventure qui suivrait la trame originale. Aussi le jeu commence-t-il alors que la maison des Atréides arrive sur Dune. Contrairement au livre, les Harkonnen n'ont

jamais quitté Dune et contrôlent un bon tiers nord de la planète. Vous incarnez Paul Atréides et vous contrôlez la ville où vous êtes installé. Les fremens, le peuple du désert, possèdent le reste. Votre but est d'évincer les Harkonnen et de prendre le contrôle des



scénario a été en grande partie conservé, mais l'univers de Frank Herbert est amputé de sa dimension écologique et la psychologie des personnages est totalement passée sous silence. Ils en



fremens. *Dune* est un jeu étonnant sur bien des points. Ce qui frappe lorsque l'on voit le jeu pour la première fois, ce sont les graphismes VGA 256 couleurs, qui sont tout simplement magni-

Si certains visages reprennent les personnages du film, la plupart sont originaux. Et en plus, c'est beau !



Le programme est en phase « pré-bêta », et les graphismes ne sont pas tous achevés. Admirez quand même ceux que nous vous proposons...



flques. Jean-Jaques Chaubin, qui a dessiné les personnages, ne s'est inspiré du film que pour deux ou trois visages (Feyd Rauta, le neveu du baron, ressemble par exemple très fortement à Sting). Sinon, la majorité des personnages ont été entièrement recréés.



Paul (qui dans le film paraît 30 ans quand il est sensé en avoir 15) trouve enfin une apparence qui lui convienne et le mentat-assassin Tufir Hawat est tout simplement effrayant. Deuxième surprise : ça bouge ! Vous pouvez discuter avec les personnages (vous choisissez vos phrases dans une liste) et ils bougent les lèvres en répondant ; vous pilotez des ornithoptères (sorte de libellules mécaniques) ; vous pouvez même monter le ver ! Cette dernière scène n'était pas encore terminée, mais j'ai pu voir des images fixes et des essais d'animation, qui sont déjà de toute beauté. La musique est un autre point fort de ce programme. Il ne s'agit pas, comme c'est généralement le cas dans les jeux, de simples séquences sonores, mais d'un véritable fond musical qui accompagne le

joueur pendant toute la partie. Stéphane Picq, créateur de cette musique, a ainsi écrit et réalisé pour la version CD près d'une heure trente de musique tout simplement magnifique. Un CD audio est d'ailleurs en préparation chez Virgin. Les drivers de gestion des cartes sonores ont été réécrits et le résultat sur une Ad Lib ou une Sound Blaster est époustouflant ! L'interface, enfin, est d'une grande simplicité. Tout se fait à la souris, en cliquant sur un nombre limité d'icônes. Cette apparence pauvre ne limite en rien les possibilités du joueur : sa liberté est totale. **Dune est un jeu d'aventure. C'est aussi un wargame et un jeu de gestion.** Vous



avez des ressources en épice, qui représentent de l'argent. Vous avez des armées fremens qu'il faut convaincre de vous suivre. Vous avez l'eau, qui vous permet de transformer la planète. **Dune est en phase terminale de développement.** Une démo sera bientôt disponible sur 3615 Tilt, sur PC d'abord, sur ST et Amiga par la suite. Le jeu sortira en premier sur PC. Une version CD suivra, ainsi que des versions ST, Amiga, Megadrive, Super Famicom et peut-être NES et Sega 8 bits !

Jean-Loup Jovanovic



Tout se gère à la souris, à l'aide d'un nombre limité d'icônes.

Philippe Ulrich est un « personnage » de la micro ludique. Il a participé à la création de Ere Informatique, d'Exxos, de Cryo. Il est à l'origine de *L'arche du Capitaine Blood*, l'un des logiciels les plus marquants de ces dernières années. Tout à la fois programmeur, metteur en scène et réalisateur, c'est lui qui est à la base du jeu tiré de *Dune*. Nous sommes allés l'interviewer dans les locaux de Virgin Loisirs (nouvellement Sega France).

Titt : Philippe, parle-nous de Dune. Il y a aux Etats-Unis un grand nombre de fans du livre ?
Philippe Ulrich : Il y a là bas trois à quatre millions de tous, complètement accros de *Dune*, regroupés dans des associations. Martin Alper a fait une étude avant de se lancer dans cette opération.

Titt : Martin Alper ?

P.U. : Il est à l'origine du jeu. C'est lui qui a eu les droits et c'est grâce à lui que nous pouvons faire ce jeu. Il est lui-même un « dunien » et connaît très bien le sujet. C'est un peu un mystique, il pense à *Dune* comme à un livre plein d'enseignements, et tout ça...

Titt : Et le film ?

P.U. : Le film n'a pas très bien marché. Mais le roman n'est pas seulement à l'origine du film. C'est aussi la base de tout un univers SF qui a donné la plupart des films de ces dernières années. Par exemple, Jodorowski avait fait une étude sur *Dune*. En fait, il a travaillé pendant dix ans dessus. Il a fait travailler Giger qui, à cette époque, a fait des dessins que l'on retrouve tout à fait dans *Alien*. Le travail de Jodorowski n'a pas été pris à l'époque pour *Dune*, mais Giger a fait tout le design d'*Alien*...

Titt : Tu n'aimerais pas faire Alien ?

P.U. : Il y a un thème, il y a quelque chose à faire. *Alien* est extrêmement fort ; une pierre d'angle de la SF moderne, on y trouve tout un style, un réalisme. C'est comme *Star Wars* : quand je suis sorti après avoir vu le film, j'avais le dos qui fumait... (Il nous lance un petit regard mi-figue, mi-raisin). Moi, ce que j'aimerais faire, c'est 2001.

Titt : Mais il n'y a pas de scénario...

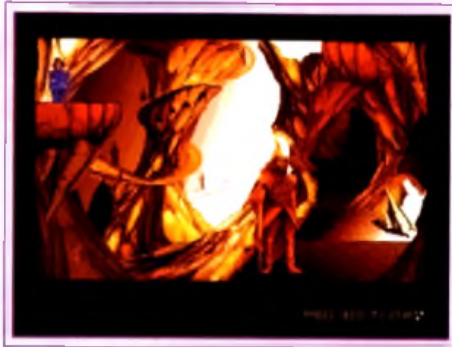
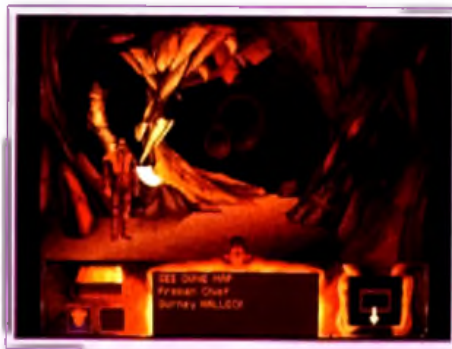
P.U. : C'est ce que l'on disait au départ pour *Dune*. En cherchant un peu, on peut trouver un scénario. On peut travailler sur l'univers.

Titt : C'est un peu ce que vous avez fait pour Dune. Vous avez transformé le scénario tout en gardant l'univers et le point de vue écologique.

P.U. : C'est très biblique, comme thème. Il y a tout un côté ésotérique dans *Dune*, un certain caractère sacré. C'est une œuvre à part.

Titt : Comment avez-vous pu faire Dune ? Le hasard ?

P.U. : Non... On en rêvait depuis des années. Didier Bouchon, notre spécialiste des effets spéciaux



(c'est lui qui réalise les animations complexes, la 3D, etc. NDLA), est un fou du désert : il l'a traversé et possède plein de documentation sur lui. Quand j'ai rencontré pour la première fois Martin Alper, il m'a dit qu'il serait bien de chance d'avoir les droits. Cela faisait déjà plusieurs années qu'il travaillait à avoir cette licence, sans résultat. Un mois plus tard, je reçois un coup de fil chez moi, qui m'annonce que j'obtiens la licence de *Dune* ! C'était le soir, à 9 heures. Je crois que j'ai fait plusieurs fois le tour



de mon appartement sans toucher le sol ! J'étais en état de lévitation. C'est comme ça que l'on a commencé *Dune*.

Titt : Et après ?

P.U. : Pendant six mois, on a travaillé sur papier, on a fait du design. On envoyait nos dessins aux Américains, qui nous répondaient : « Bon, c'est pas terrible », ou alors, « Il y a trop d'interface utilisateur », ou encore « Les 10 dernières pages, c'est pas mal »... C'était l'enfer ! Au bout de quelques mois, on est arrivé à un projet d'une centaine de pages. On arrivait parfaitement à imaginer ce que le jeu allait être. Si nous n'étions pas passé par cette moulinette de réflexion, nous n'aurions jamais pu faire un jeu de l'ampleur de *Dune*. Je me rappelle de réunions, à Londres, où personne ne parlait. Chacun avait le bouquin et essayait de plancher pour trouver comment faire ce jeu. Le fait de nous pousser dans nos derniers retranchements a été bénéfique. Une chose est sûre : pour réaliser un projet, quel qu'il soit, il faut passer plusieurs mois avec un crayon et un papier pour essayer de réfléchir, de faire des croquis, de prévoir tous les côtés du jeu.

Titt : Pour nos lecteurs qui veulent créer des jeux, c'est le conseil que tu leur donnes : réfléchir longtemps avant de se lancer ?

P.U. : Oui. Il faut préparer des croquis, penser à l'interface... Pour *Dune*, nous avons institué une réunion hebdomadaire. On se réunissait autour d'une table, et chacun émettait ses idées. On a passé comme ça des nuits à imaginer, à discuter. Il faut synthétiser tout ça par écrit et faire des croquis, une sorte de story board.

Titt : Tu nous conseilles de réaliser les jeux comme des films...

P.U. : Tout à fait. Il faut un réalisateur, ou un metteur en scène, quelqu'un qui dirige, qui coordonne tous les corps de métiers. Et qui a un script ! S'il n'y a rien d'écrit, c'est l'anarchie ! Il faut absolument un game design et, à partir de là, on trouve de l'argent.

Titt : Un groupe français peut facilement trouver de l'argent ?

P.U. : Tout dépend de la qualité du projet. Je reçois de nombreux programmeurs qui viennent me présenter leurs projets. Souvent, soit ils ressemblent à quelque chose qui existe déjà, soit... Je suis certain qu'une équipe de qualité présentant un bon projet peut trouver de l'argent.

Titt : Et en arcade ?

P.U. : C'est un domaine où les Japonais excellent sur console. Par conséquent, si on veut faire une arcade aujourd'hui, il faut être capable de faire mieux que Sonic. Moi, je ne m'y risquerais pas ! Les jeux d'aventure graphiques correspondent mieux à la culture française. Il ne faut pas oublier que ce pays a produit de grands peintres, de grands auteurs.

Titt : Tu prévois une suite à Dune ? Et as-tu les droits des autres livres de la série ?

P.U. : Oui aux deux questions. J'envisage de faire une autre version de *Dune*, vue du côté Harkonnen... Le côté noir de *Dune*, si tu veux.

Titt : D'autres développements en cours ?

P.U. : Oui, un jeu encore plus grand que *Dune*. Mais pour l'instant, on en est au stade de l'ébauche. Je vous en reparlerais.

Propos recueillis par Jean-Loup Jovanovic



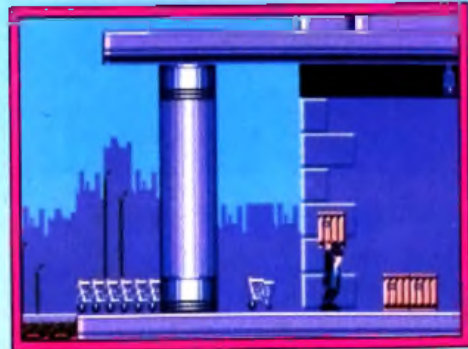
La servante : si le lancer d'assiette était une discipline olympique, elle serait championne.



Six niveaux sont à explorer de fond en comble (des pièces secrètes sont à découvrir). A l'intérieur de chacun d'eux, un objet est à trouver :
 1^{er} niveau (les grands magasins) : la guitare. 2^e niveau (les entrepôts) : un micro.
 3^e niveau (la prison) : un ampli. 4^e niveau (les égouts) : l'affiche du concert.
 5^e niveau (la ville) : l'autorisation du spectacle. 6^e niveau : le concert.
 Ces niveaux sont à faire dans l'ordre et il est impératif d'avoir l'objet pour passer au niveau suivant.

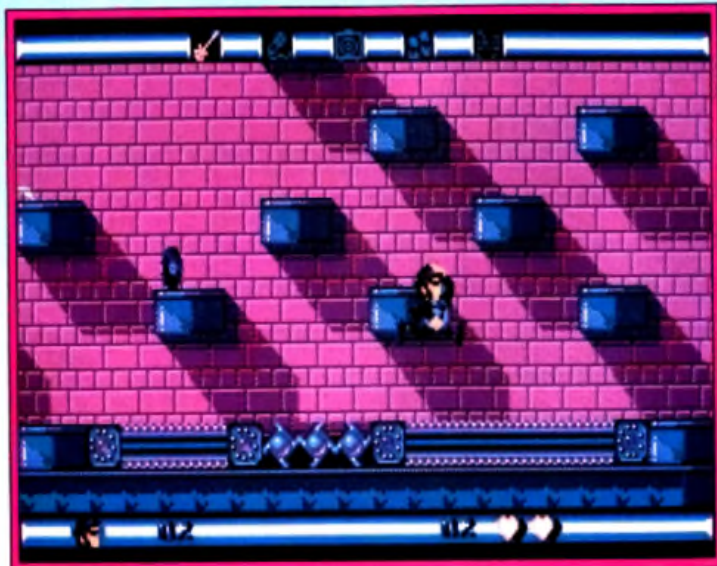
A un ou deux joueurs, le but du jeu reste le même. Il est plus intéressant mais plus difficile de jouer à deux. Dans ce cas, une place importante est laissée à la stratégie. Il faut accorder ses violons : mettre en tête le joueur le plus habile à éliminer les ennemis ou celui qui dispose du plus grand nombre de points d'énergie. Il est possible d'envoyer un des frères en éclaireur.

Les commandes : Sauter, nager, planer, escalader, rebondir, lancer des caisses, les Blues Brothers savent tout faire.



THE BLUES BROTHERS

Librement adapté du célèbre film « The Blues Brothers », l'éditeur Titus, met en scène les deux chanteurs dans un jeu de plates-formes. Le but du jeu est d'aider Elwood le grassouillet et Jake le maigrelet à retrouver leur matériel de musique dérobé par le maire de la ville. Il faut dire qu'à chacun de leur passage, ils déclenchent les passions et le désordre est indescriptible. Pourtant, les « Blues » n'ont pas l'intention de quitter la ville, la guitare entre les jambes : ce soir, ils comptent bien offrir à leurs fans leur dernier concert.



L'oiseau : gros comme ceux d'une autruche, ses œufs vous dégoûtent à jamais de manger une omelette.



JARRE

WARR



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

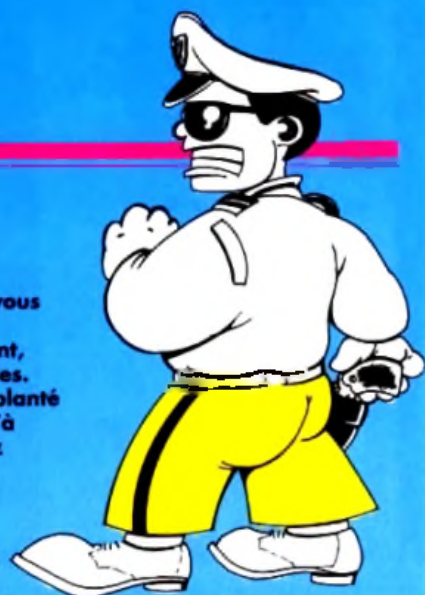


Trademark of Titan Sports Inc. All rights reserved.

The Blues Brothers

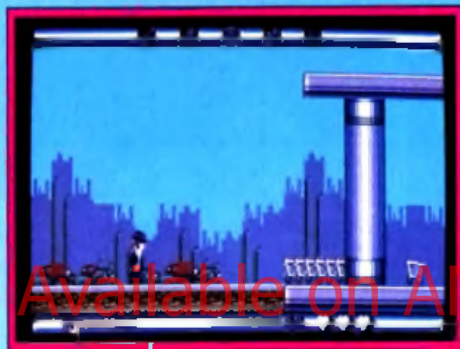


Le ballon vous porte irrésistiblement vers des sommets sinon inaccessibles. Mais au moindre choc, c'est la chute. Le parapluie vous fait planer au-dessus des nuages. Cependant, il ne vous préserve pas... de pépins éventuels.



Le cops : dès qu'il vous voit, il sort son arme. En se baissant, vous évitez les balles. Mais, tête, il reste planté devant vous jusqu'à ce que vous fassiez un geste de trop.

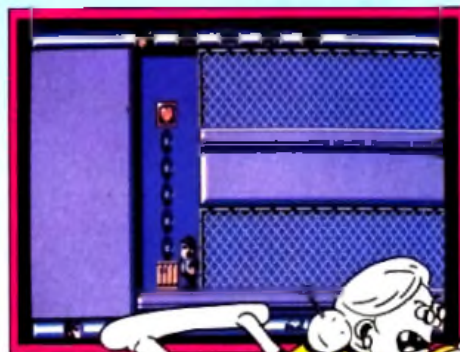
Elwood ou Jack, vous avez le choix. Les essais dans la rédaction ont montré que c'est Jack, le gros, qui avait la faveur de tous. Parce que le sprite est plus important et, surtout, parce qu'il attire plus la sympathie...



Le rocker : à coup de batte de base-ball, il vous fait comprendre que vous êtes sur son territoire.



Jeu de plates-formes par excellence, les *Blues Brothers* ont réussi leur passage sur ordinateur. L'animation est exemplaire : les deux frères réagissent vite et avec précision aux commandes du joueur. À ce sujet, il est préférable de jouer au clavier. Le joystick n'est pas très précis lorsqu'il faut, par exemple, sauter et avancer en même temps. Le scrolling a été conçu pour que le joueur puisse toujours être au centre de l'action. Les décors ont été travaillés avec le souci du détail. Terminer un niveau demande plusieurs heures d'acharnement et de réflexion : il existe de nombreux chemins pour y arriver, ce qui relance à chaque fois l'intérêt du jeu. Malheureusement, il faut recommencer à chaque fois tous les niveaux lorsqu'il ne reste plus de vie. Ne comptez pas sur un mot de passe ou sur un quelconque système de sauvegarde. Enfin, la musique des Blues Brothers accompagne le jeu et c'est un véritable plaisir de l'écouter. C'est un jeu agréable et d'une réalisation parfaite (disquette Titus pour Amiga et PC). L. Detrance



La vieille : hargneuse, méchante, acariâtre, elle est le portrait craché de Carmen Cru ou de Tatie Danielle. Elle conduit son caddy comme une Formule 1.



Non violents : les deux frères n'ont aucune arme sur eux. Seules les caisses envoyées avec précision sur les ennemis seront un argument de poids. Une fois touchés, les affreux disparaîtront à jamais de la partie. Les bonus : chaque vie (trois au départ) est symbolisée par trois cœurs qui représentent des points d'énergie. Une mauvaise chute ou une rencontre avec un ennemi et un de vos cœurs se brise et disparaît. Heureusement de nombreux disques vous permettent de les reconstruire : il en faut 100 pour récupérer un cœur d'énergie. Sous les points d'interrogation se cachent des malus ou des bonus. Comme ils ne changent jamais de place, il suffit de les repérer une fois pour toutes. Enfin, les chapeaux/lunettes rajoutent une vie. Les ennemis sont variés, ils passent leur temps à faire les cent pas pour vous tendre un piège. Nous vous en présentons quelques-uns.

VOUS RECHERCHEZ ... BUS+ VOUS PROPOSE

TRUMPCARD PROFESSIONAL CARTES CONTROLLEUR ET DISQUES DURS

Grand Slam LA CARTE MULTIMEDIA LA PLUS POINTUE POUR LES AMIGAS

GRANDSLAM La Carte multifonction la plus performante du marché contrôleur SCSI (taux de transfert de plus de 19 MO sous DPerf), extension de mémoire (jusqu'à 8 MO par SIMMS), connecteur parallèle de scrite et carte réseau SCSI (LVS SCSI SHARE). Livrée montées sur étagères avec câbles, programme de formatage, utilitaire de configuration de réseau et logiciel de test de la mémoire et du port parallèle

GRANDSLAM A2000	2 600 F.
GRANDSLAM A500	3 300 F.
A2000	
GRANDSLAM HC 52C QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	5 490 F.
GRANDSLAM HC 105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	7 300 F.
GRANDSLAM HC 210Q QUANTUM LP 210S (14-19 mS)	11 300 F.
A500	
GRANDSLAM 500/52C QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	6 490 F.
GRANDSLAM 500/105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	8 300 F.

TRUMPCARD PRO	
TRUMPCARD PRO HC 52C QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4 550 F.
TRUMPCARD PRO HC 105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	6 390 F.
TRUMPCARD PRO HC 210Q QUANTUM LPS 210S (14-19 mS)	10 390 F.
TRUMPCARD PRO 500/52C QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	5 550 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	7 450 F.

TRUMPCARD	
TRUMPCARD HC 45 FUJITSU (25 mS)	3 650 F.
TRUMPCARD HC 52C QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	3 900 F.
TRUMPCARD 500/45 FUJITSU (25 mS)	4 500 F.
TRUMPCARD 500/52C QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4 650 F.

NORDIC X POWER La cartouche d'action Amiga

A500	950 F.	A2000	960 F.
------	--------	-------	--------

HAM-E NOUVEAU HAM-E+

LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E 384 x 560 - HAM-E+ 768 x 560 • Pas besoin de votre sépare de votre moniteur 1094s • Le logiciel processeur graphique NEW IMAGE PROFESSIONAL vous est offert gratuitement afin d'exploiter au maximum les capacités de votre carte graphique 24 bits • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc. • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits • Dimension maximale de l'image 32 767 x 32 767 pixels • Interface utilisateur simple et intuitive

Prix HAM-E 3.250 F HAM-E+ 4.750 F

EXTENSIONS MEMOIRE

8-UP 1 (DIP) 2/8 MO (A2000)			
MICROBOTICS			
2 MO	1.750 F.	4 MO	2.650 F.
6 MO	3.600 F.	8 MO	4.450 F.

EXPANSION SYSTEMS

La carte **BASEBoard** vous donne la puissance de l'**AMIGA 2000** au prix de l'**AMIGA 500**.

- Extension de la mémoire jusqu'à 4 Mo
- Carte fille de 2 Mo portant la mémoire à 6 Mo
- Se place dans le connecteur de l'A501.
- Horloge avec pte
- 100% compatible avec les logiciels AMIGA
- 100% compatible avec Fat Agnus et Super Fat Agnus.

BASEBOARD peuplée OK	995 F.
2MO	1.990 F.
4MO	2.990 F.
6MO	4.990 F.
Carte fille XRAM BOARD peuplée 512K	1.250 F.

DataFlyer

CARTES CONTROLLEURS & DISQUES DURS
Donnez de l'espace à votre AMIGA à UN VRAI PRIX BUS PLUS

A2000	
DataFlyer 45 (HD 46 MO 25mS)	3.250 F.
DataFlyer 52 Q (HD Quantum 52 MO 14mS)	3.790 F.
DataFlyer 105Q (HD Quantum 52 MO 14 mS)	5.690 F.
A500	
DataFlyer avec boîtier externe se raccordant au bus de l'A500	
DataFlyer 500/45 (HD 45 MO 25 mS)	4.090 F.
DataFlyer 500/52 Q (HD Quantum 52 MO 14 mS)	4.490 F.
DataFlyer 500/105Q (HD Quantum 105 MO 14 mS)	6.390 F.

DATA FLYER RAM

NOUVEAU Carte extension mémoire pour A500 et A2000.
Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga.
DATAFLYER RAM se peuple de SIMMS
A500 la carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10,5 MO)
A2000 la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS)
DATAFLYER RAM peuplée OK

2 MO	950 F.
4 MO	1.860 F.
8 MO	2.790 F.
8 MO	4.650 F.

MicroBotics, Inc. VXL 30

LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

La rapidité, la puissance à votre disposition • Construisez votre carte accélératrice selon vos besoins • Elle est équipée du processeur Motorola 68030 ou du 68030EC (version économique) • Compatible coprocesseur mathématique 68881 et 68882 • Compatible Kickstart 2.0 • En option carte Mémoire addi tonnée VXL-RAM 32 (peuplée en RAM BURST ou NON-BURST 2 ou 8 MO)
• Livrée avec le logiciel du domaine public Set CPU

VXL 25mbt EC300	3.495 F.
VXL 25mbt EC300 + 68882 (25mbt) et VXL-RAM 32 NON-BURST (2MO)	6.750 F.
VXL 25mbt EC300 + MMU + 68882 (25mbt) et VXL-RAM 32 BURST 2MO	11.900 F.
VXL 50mbt GC3 + MMU + 68882 (25mbt) et VXL-RAM 32 BURST 2MO	14.900 F.

Tous ces montages peuvent se réaliser en étapes successives à votre convenance

Autres constructions : nous consulter

EXTENSION MEMOIRE 512 K avec interrupteur et horloge A500 390 F.

PRINT TECHNIK AMIGA (A500, A2000, A3000) PROFESSIONAL SCANNER

Scanner à plat format A4, avec ampoule blanche et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI vrais en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats • Capacité de scan de 75 à 600 DPI • Compatible avec toutes les résolutions Amiga • Impression directe sur HP LaserJet • Livré avec OCR Lumicon, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité

• 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.
Prix 9 500 F.

KCS POWER PC BOARD (A500)

La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique haut niveau PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI

Prix NOUVEAU PRIX 2 480 F.

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER choisissez entre le version MONO OU STEREO

Les deux digitiseurs (compacts) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix. Le fréquence et la dimension de l'échantillon sont améliorées sur le logiciel que vous utilisez fonctionnant avec AutoMaster 1 & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSource, Data Sampler et Scanix, etc. Livré avec câble de connexion et Sound Workshop • Disquette DP

AUDIO DIGITIZER MONO	345 F.
AUDIO DIGITIZER STEREO	495 F.

SAMPLER MIX2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde), • Des SUPER résultats avec CD AUDIO • Réglage du niveau d'entrée par ROUJON • Set SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (pass-through).
• Reste connecté même hors utilisation • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression Compatible A3000

Prix 580 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Équipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être utilisées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur
La souplesse de votre interface est grandement augmentée

Prix 450 F.

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga R existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit! Prix 155F.

Pour tout achat de plus de 600 F vous recevrez en CADEAU le Super PIN'S de collection B+

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Base cours US\$. Livre sterling au 15/08/91 • PORT métropole Carte et Disques durs : 70 F - Autres produits 30 F

BON DE COMMANDE BUS PLUS A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

FRAB DE PORT _____

Crédit CREG • Expédition colisissimo dans toute la France

TOTAL _____

AMIGA _____

CHEQUE
 CCP
 Carte Bancaire

mont à _____

Date _____

Signature _____

Ti 94

La grande nouveauté de ce mois, c'est Vroom bien sûr. Jamais une course de F1 ne vous avait fait ça ! Sinon, je ne vous conseille pas de craquer pour les simulations aériennes de cette fin d'année. F117A ne fait que suivre les traces de ses grands frères F15 et F19, et Gunship 2000 n'a pas comblé l'ensemble de la rédaction. Au sol, cette fois, le test de Elf par le grand Jacques Harbonn ! Enfin, si Rodland et Monster Business n'atteignent pas le top, un coup de chapeau pour le golf de Microprose et surtout pour la dernière production des Bitmap Brothers. Si vous avez aimé Gods, vous craquerez sûrement pour l'excellent Magic Pockets.



D'un esthétisme très discutable, le F117A n'en est pas moins l'un des avions les plus sophistiqués et redoutés à l'heure actuelle. Lockheed a déjà fourni 59 exemplaires à l'USAF, qui en a équipé le 37th TFW. Aucun d'eux, à notre connaissance, n'a rempli la mission présentée ci-contre : détruire des citernes à Cuba.

F117A

PC TOUS ECRANS,
CARTE SON, 640 Ko

Pour F117A, la partie est difficile. Il lui faut d'un côté affirmer sa supériorité face à la récente version VGA de F15 Strike Eagle II (du même éditeur), de l'autre surpasser les deux grands hits que sont Jetfighter II et surtout Yeager Air Combat. Un pari malheureusement perdu. F117A est un bon simulateur, mais n'atteint pas la pole position de cette fin d'année.

Microprose. Musique et présentation : J. Briggs ; programmation : J. Hellesen et E. Fletcher ; graphismes : C. Soares, B. Bents et K. Biscoe.

Les simulateurs de combat aérien se succèdent sans cesse. Sur PC, on a vu il y a deux ans l'apparition de stratégies très complexes, dont F19 et F15 furent les précurseurs. Depuis l'année dernière, c'est au tour de la mise en scène de connaître un essor remarquable. Graphismes VGA superbes et bruitages réalistes grâce à l'emploi des cartes sonores, la simulation aérienne a poussé toujours plus loin les limites de la jouabilité, jusqu'à Yeager Air Combat qui reste à ce jour la simulation la plus belle, la plus rapide et la plus souple du lot. Dans ce contexte-là, F117A ne parvient pas vraiment à trouver sa juste place. Il offre certes des stratégies de tout premier ordre et des graphismes « travail-

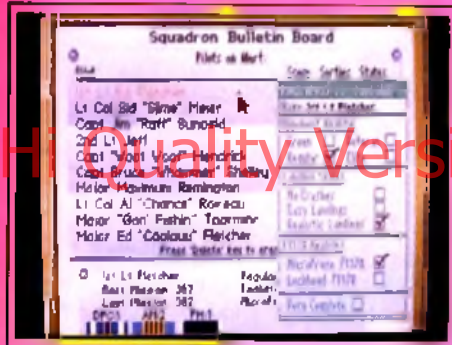


Hud et affichage numérique : la luxe.

lés », mais cela ne suffit plus aujourd'hui. Pour vous révéler au mieux les possibilités de ce nouveau simulateur, je me suis livré à une petite enquête technique. Il s'agissait de comparer F15 II, F117A et Yeager Air Combat, notamment en ce qui concerne la souplesse et la fluidité du vol. Testés sur un PC 386 VGA et placés dans leur configuration graphique la plus détaillée, les trois programmes ont accusé des différences notables qui laissent F117A en dernière place du classement... Ces tests sont simples : l'appareil visionné en vue extérieure, j'ai tout d'abord compté le nombre de vues s'enchaînant lorsque l'on accomplit un tonneau. Résultat : 28 vues pour



Conçu pour échapper aux systèmes de détection, gardez cependant un œil sur votre traque missile !



Choisissez votre (futur) héros.



Branchez la radar de navigation.

F15 II, 23 seulement pour F117A et... l'impossibilité de compter les changements d'écran pour Yeager, tant l'animation était fluide. Le pilotage de F15 II ou de F117A est par conséquent bien plus saccadé que celui de leur confrère, et plus sur le titre testé aujourd'hui que sur la nouvelle version de F15 qui date déjà de quelques mois. Autre calcul, le temps nécessaire à ce tonneau aérien : 6 secondes pour F15 contre 7 pour F117A, la différence entre les deux est peu sensible. Mais sachez pourtant que les jets de Yeager effectuent 2 tonneaux en quatre secondes seulement ! Conclusion à cette petite enquête : impossible de prendre plaisir aux vols de F117A après s'être essayé à Yeager Air Combat. Pour ce dernier titre, qu'il s'agisse du contrôle clavier, souris ou joystick, on a le vertige. Aux commandes de F117A, on oublie ce frisson aérien à coup sûr ! Pour parler maintenant des décors extérieurs proposés par ces trois simulateurs, les différences sont moins sensibles et elles influent beaucoup moins sur le plaisir du joueur. Je tiens juste à signaler que F117A ne présente pas, comme le faisait F15, de flou sur la ligne d'horizon. Les escaliers que l'on aperçoit alors lorsque l'appareil se penche sont moins agréables à l'œil. En revanche, le VGA est mieux traité dans F117A qu'il ne

l'était dans F15. A noter encore que l'emploi des touches de contrôle clavier est moins souple pour le programme testé aujourd'hui, surtout en ce qui concerne les vues : il faudra en effet jongler avec la touche shift en plus des touches de fonction, ce qui est très sportif lors des combats. Comme c'est fréquent en ce qui concerne les programmes issus de la société Microprose, F117A cartonne en ce qui concerne la stratégie. L'évolution du grade de votre pilote lui ouvre des missions de plus en plus complexes. La préparation des combats est de même bien plus belle et complexe qu'elle ne l'était sur F15 II. Les vues sont splendides, les cartes du territoire détaillent tous les reliefs, toutes les positions ennemies. C'est l'idéal pour mettre en place son plan de vol. Autre atout, F117A propose un grand nombre de terrains d'action, autant que F15 II si l'on a acheté le disque scénario vendu séparément. Grâce à cette puissance stratégique, F117A parviendra peut-être à séduire certains des possesseurs de Yeager Air Combat, un titre qui traitait essentiellement d'arcade et de vols « nerveux ». Mais ce simulateur n'est pas en mesure de détrôner son confrère. La souplesse de Yeager offre un trop grand confort de combat pour que l'on supporte longtemps des vols par trop saccadés. Olivier Hautefeuille



Intérêt

15

Stratégiquement doué, F117A souffre côté arcade de la qualité du récent Yeager Air Combat.

Type _____ simulateur de combat aérien

Graphisme _____ ★★★★★
Graphismes travaillés, peut-être pas assez de dégradés ni de flou sur la ligne d'horizon.

Animation _____
Presque 4 fois moins rapide et bien moins souple que certains. F117A ne brille pas dans ce chapitre.

Bruitages _____ ★★★★★
Classique emploi de la carte son, rien à redire à ce sujet.

Prix _____ C

Non, assez ! On compte déjà une bonne dizaine de simulateurs comme F117A sur PC... Je trouve un peu exagéré que Microprose, qui, entre nous,

a depuis quelque temps perdu son rang de leader en matière de combat aérien (je craque moi aussi pour *Yeager Air Combat*), continue à adapter des sous-versions de l'ancien *F19*, sans pour autant être capable d'assouplir les animations ou de trouver des astuces nouvelles. Si il fallait acheter tous les simulateurs de cette firme, ce serait déjà quatre titres au minimum qui rempliraient mon disque dur : *F15*, *F19*, *F15 II* et maintenant *F117A*. Il y a de quoi devenir pirate ! Pour moi, *F117A* est un simulateur de plus, pas moins bon que d'autres, mais vraiment pas indispensable.

Daniel François



Votre plan de vol s'affiche.

AVIS

Rappelez-vous : au début de l'année, au cours de l'opération Desert Storm, le monde découvrait avec stupéfaction les possibilités du chasseur furtif de Lockheed, le *F117A*. Passant inaperçu au travers du réseau de détection irakien, ce dernier pouvait impunément aller bombarder Saddam Hussein au cœur même de son dispositif de défense.

Les plus fiers de ces performances furent peut-être moins les pilotes de l'USAF que les inconnus



Balade dans le ciel de Perse.

tionnels du simulateur qui avaient déjà plusieurs heures de vol sur *F19*, le *Stealth Fighter Simulator* de Microprose. Car si les chasseurs *F19* et *F117A* ne font qu'un, leurs homologues logiciels sont tout aussi semblables. Et c'est bien là que le bât blesse...

Certes, *F117A* offre des graphismes de très bonne qualité : les pages de présentation sont superbes, les descriptions du matériel sont accompagnées d'une iconographie bien documentée, le cockpit et le hud semblent sensiblement plus clairs. Mais d'un point de vue programme, les deux logiciels sont jumeaux homozygotes. On peut comprendre que l'éditeur ait sauté sur l'occasion de promouvoir un produit, au demeurant de bon niveau, après la guerre du Golfe. Il convient cependant de ne pas faire passer un simple réhabillage pour un nouveau soft. Si vous êtes de ceux qui ont passé leurs nuits au-dessus du Koweït, vous ne trouverez que peu d'intérêt à cette nouvelle version de votre logiciel.

Pour ceux qui ne connaissaient pas *F19*, *F117A* est un simulateur, certes dépassé techniquement, mais basé sur l'un des chasseurs les plus fascinants du moment et donc potentiellement indispensable aux connaisseurs.

Youri Margarine

fouillés et qui traitent particulièrement bien des reliefs. Sur *ST*, ses parcours sont les plus beaux que j'ai pu voir jusqu'à ce jour. Pour chaque coup, vous aurez le choix entre divers modes « caméra ». On peut suivre la balle dans sa course, mais aussi faire tourner la vue pour observer le défilement du paysage de côté, etc. Autre atout, chaque tir pourra être revu en mode « replay », et selon des angles de caméra là encore différents. Toutes ces manœuvres n'alourdissent en rien la simulation. S'il fallait à *Links* 30 secondes pour charger un paysage, l'affichage est ici presque immédiat, ce qui est vraiment très plaisant. Enfin, vous dis-



Choix du club et réglage de la direction.

poserez dans ce simulateur de six parcours différents.

Voici pour l'aspect graphique de la simulation, assurément la plus belle sur *ST*.

Côté maniement, ce programme reprend à son compte toutes les options des grands de ce monde, dont *Links* reste la référence, mais sur *PC* seulement. Je passerai rapidement sur le placement des pieds, la hauteur du tee, le choix des clubs, etc. L'ensemble est désormais classique, bien que très complet et toujours aussi facile à manier. Plus intéressante est la préparation des tirs. La vue 3D aérienne de chaque trou est superbe. Là encore, on y voit très bien les reliefs et, selon le club choisi, la trajectoire de la balle est dessinée à même l'écran. Une fois prêt à tirer, vous pourrez faire un petit zoom sur le paysage, afin de mieux visualiser la disposition des obstacles. Ensuite, il suffit, selon la méthode classique, de presser trois fois le bouton de la souris pour décider de la force du tir et d'éventuels effets. Que l'on soit alors novice ou professionnel, cette simulation de golf répond à toutes les exigences.

Le débutant pourra calculer et visualiser très facilement la puissance de chaque club. Quant aux connaisseurs, ils vont très vite se lancer dans un jeu stratégique de longue haleine. Car c'est là le

Microprose Golf

ATARI ST

Maniable, riche de plusieurs parcours et prenant en compte tous les aspects qui avaient fait le succès de *Links* par exemple, ce nouveau golf signé Microprose deviendra sans doute la simulation favorite des possesseurs de *ST*.

Microprose/Thought Train.

Qu'est-ce qu'une bonne simulation de golf ? C'est tout simplement un programme qui sait rester maniable, même s'il développe un jeu graphiquement et stratégiquement riche. Le dernier-né de Microprose remporte ce pari. Manié à la souris, il enchaîne tous ses écrans sans aucune lenteur de chargement.

Et pourtant, son jeu est complexe et toutes les options sont au menu. Parlons tout d'abord de l'étendue du terrain de jeu et de la qualité des graphismes. Sans pour autant atteindre la beauté de *Links* sur *PC* VGA, ce golf offre des paysages



Zoom sur paysage 3D.



Choisissez le mode caméra.



Commentaire de votre dernier tir.

Le dernier atout de ce programme : la richesse de ses modes de jeu et la sauvegarde des joueurs. Les modes d'entraînement mis à part, vous allez enregistrer l'évolution de votre champion de partie en partie. Toutes ses capacités et son handicap vont alors varier au fil des jours, que l'on joue en « single » ou que l'on se lance dans de grands tournois. Arrivé à un certain niveau, vous pourrez même rencontrer l'une des stars mémorisées sur les disquettes data. A vous alors de vous classer au milieu de ces huit têtes de liste, pour peut-être atteindre un jour la tête du classement. Microprose Golf vous donne même quelques leçons de style, puisque une douzaine de tirs fameux sont au menu du mode « replay ».

Les possesseurs de ST trouveront donc ici le plus abouti des simulateurs de golf. Bien sûr, si vous possédez et appréciez déjà un titre fameux com-



Les options sont maniées à la souris et les changements de tableaux sont instantanés.



Un jeu varié : 5 parcours complets.

me Jack Nicklaus ou PGA Tour Golf, un nouvel investissement ne s'impose peut-être pas. Et pourtant, il serait dommage de passer à côté de tant de souplesse et de richesse.

Olivier Hautefeuille

AVIS

Je ne suis pas d'accord avec OH lorsqu'il conseille l'achat de ce « nouveau » simulateur de golf pour ST. D'accord, les visions caméra sont intéressantes, l'animation est rapide et le fait de pouvoir sauvegarder les parties, c'est sympa. Mais enfin, je trouve qu'il n'y a pas assez de nouveautés dans



Voir le parcours sous tous les angles.

ce logiciel pour y investir encore plus de 300 francs. Tous les passionnés ont déjà leur programme et ils se sont aussi procuré des disques scénarios nombreux et... chers. Pour moi, Jack Nicklaus et ses nombreux parcours me suffisent bien et je n'irais pas acheter le dernier golf de Microprose. Il serait de bon ton que les concepteurs de tels programmes trouvent enfin de nouvelles idées vraiment révolutionnaires et ne se bornent pas à ajouter quelques plus pour vendre un programme qui reste trop proche de ce que l'on connaît déjà. Dommage, par exemple, que l'on ne voit plus de Mici Golf, ou de jeu à la Marble



Puissance et précision : visez juste.

Madness profitant de toutes les possibilités des micros. Cela dit, si vous n'avez encore aucun jeu de ce type pour votre ST, allez-y !

Daniel François

AVIS

Néophyte dans le genre, j'ai été très surpris par la simplicité d'emploi et l'efficacité de ce soft. Ajouté à cela les nombreux parcours, la variabilité des coups, les graphismes 3D et les différents plans de visualisation de la balle « en pleine action » constituent une véritable invitation au voyage. Pour le débutant, cela pourra être une approche éducative du golf.

Rama



Intérêt 17

A la fois complexe et très maniable, ce golf intéressera un large public. Le best sur ST.

Type _____ golf

Graphisme _____ ★★★★★
Des paysages très bien traités, surtout en ce qui concerne les reliefs.

Animation _____ ★★★★★
Parfois saccadée, l'animation 3D reste pourtant convaincante.

Bruitages _____ ★★★
Un peu simpliste à mon goût, mais on a quand même un « plouf » lorsque l'on noie sa balle...

Prix _____ D

Hi Quality Version Available on ALICIAAMES.COM



Vous voici en mode angulaire. Le pilotage à la souris est vraiment très délicat.



Un tableau de bord petit mais précis.

Les engins sont très directes et même un novice pourra assez facilement éviter les obstacles ou doubler ses concurrents. Sanctionnée par un score, cette épreuve est si vive et souple que l'on n'en décrochera pas facilement. Dans le mode angulaire, l'affaire se complique. La voiture va cette fois réellement tourner sur la piste et, du même coup, offrir au pilote une conduite très délicate. Les programmeurs de Vroom ont décidé pour ce dernier mode de jeu de n'y inclure que le contrôle « souris ». En effet, le joystick n'était pas assez précis pour permettre tant de finesse dans le pilotage. Inutile de vous préciser que le mode angulaire est



Le relief est très bien rendu.

mille fois plus difficile à manier que le mode arcade. A long terme, voilà qui fera plaisir aux vrais amateurs de sensations !

Le deuxième atout de Vroom réside dans la gestion de la boîte de vitesses de votre Formule 1. Si le mode boîte automatique est classique, les pilotes qui préfèrent contrôler de plus près la conduite vont trouver ici de quoi les satisfaire entièrement. A la souris, le régime du moteur est contrôlé par les déplacements haut/bas. Pour les vitesses, on passera la première par une pression sur le bouton droit et l'on rétrogradera avec le gauche. La grande maniabilité de cette gestion permet de profiter pleinement des reprises ou des accélérations brusques. Je n'ai jamais autant tenu compte du régime moteur et du rapport de la boîte que dans cette simulation. Appuyée par un bruitage très réaliste, la gestion du moteur prend une place dominante dans la course, sans pour autant être difficile à gérer. En un mot, génial ! Autre aspect très important dans le pilotage de Vroom, la gestion des virages et des dérapages. En mode arcade, les limites de « glissade » ont été suffisamment repoussées pour que l'on ne s'envoie pas trop souvent dans le décor. Mais en mode training ou compétition, c'est une autre paire de manches ! Alors que pour la plupart des simulations de course, le dérapage est uniquement lié à la vitesse de la

Vroom

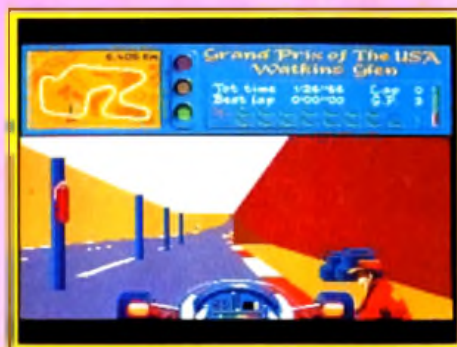
ATARI ST

Tous les fans de course automobile l'attendaient depuis longtemps... Votre F1 rugit, se cabre et plonge dans un décor 3D superbe. Mode arcade très facile à prendre en main ou pilotage « angulaire » souris aussi délicat que réaliste, Vroom est la plus aboutie des simulations de pilotage sur circuit. A ne manquer sous aucun prétexte.

Lankhor. Programme : Jean-Luc Langlois et Daniel Macre ; graphismes : Lankhor ; musique : André Bescond ; bruitage : Jean-Luc Langlois.

Ce qui est étonnant lorsque l'on prend en main ce programme, c'est que ses concepteurs n'ont pas cherché à vous en mettre plein la vue. Pas de mode replay, d'option caméras multiples, de modification complexe des pneumatiques ou de la cylindrée des moteurs. Non, Vroom se présente comme une course très classique. Le menu d'ouverture propose divers types de compétition (entraînement, arcade ou championnat), un nombre de tours de piste variable et le choix entre les contrôles souris ou joystick. Lorsqu'on lance la première course, même simplicité : la mise en scène de la course n'innove en rien. Le pilote voit l'avant de sa F1. Ses mains serrent le volant et un tout petit tableau de bord, encadré par deux rétros, complète la vue. Rien de très exceptionnel dans tout cela et pourtant... Vroom est un programme vraiment exceptionnel ! Je m'explique... Le logiciel vous propose deux types de jeu : les modes arcade et angulaire. Ainsi, il s'adresse tout autant à ceux qui préfèrent foncer tête baissée dans l'action qu'à ceux qui misent plus sur un long

entraînement pour finalement profiter de la course la plus réaliste que la micro est jamais produite. Dans le mode arcade, votre voiture restera à tout moment parallèle à la piste. C'est la disposition la plus classique, celle qu'emploient presque tous les simulateurs de conduite. Le pilote peut ici manier sa F1 à la souris ou au joystick. Les réactions de



Passage au stand pour réparation.

voiture, il dépend surtout ici de l'angle de braquage des roues. Lors des premières courses, la difficulté de cette gestion m'a vraiment rebuté. Mais après quelques heures d'entraînement, j'ai tout compris ! Et je peux vous assurer que, lorsque l'on connaît la limite d'adhésion de la F1 en virage, on peut tout à fait envoyer un coup de frein, contre-braquer et reprendre le contrôle de l'engin. C'est sportif, oui, mais du même coup super passionnant.

Vroom a demandé plusieurs années de travail à l'équipe de Lankhor. Mais pour avoir si longtemps attendu cette grande simulation, on excusera facilement ce retard au vu des qualités graphiques et sonores de la course. Parlons bruitage tout d'abord avec le réalisme de la bande son. Je vous ai déjà parlé des vrombrissements du moteur qui permettent de surveiller son régime sans même regarder le compte-tours. Mais il faut ajouter à cela bien d'autres atouts. L'effet Doppler est saisissant (le bruit des voitures qui vous doublent arrive de loin, « grossit », change de fréquence et s'amenuise ensuite...). Lorsque vous passez sous un pont ou que vous frottez de trop près les arbres qui bordent la piste, les bruitages font entendre le souffle de l'air. Pour la conduite, tous ces aspects comptent énormément, puisqu'il est par exemple possible de deviner à l'oreille l'approche d'un concurrent, avant qu'il n'apparaisse devant vous ou dans votre rétro. Côté graphique, le classicisme du décor n'a d'égal que sa qualité et sa finesse. L'animation est d'une souplesse remarquable, les effets de reliefs vous font le « coup de l'ascenseur », les crashes envoient valser les pneus. Plus que tous les circuits sur lesquels je me suis déjà essayé, celui-ci a de plus le mérite de détailler la piste sur une grande profondeur. On peut suivre un concurrent qui vous double longtemps sur la piste...

Tous ces atouts font de Vroom une simulation vraiment performante. Il me reste à vous men-

tionner quelques « plus » de moindre importance, comme le zoom possible de la vue avant, le réglage de la sensibilité souris, la sauvegarde des championnats ou le changement des pneus, du moteur et le plein d'essence dans le stand. Il y a longtemps que la course auto sur micro n'avait pas connu de grand hit. Celui-là s'inscrit d'ores et déjà sur la liste des prétendants aux prochains Tilt d'Or.

Olivier Hautefeuille

AVIS

Je suis tout à fait d'accord avec OH en ce qui concerne ce logiciel. Mais ce que je voudrais rajouter, c'est l'importance du jeu à deux qui est ici possible par liaison câble ou modem entre deux ST. Ça, c'est vraiment une nouveauté et ça élargit l'horizon des passionnés de Formule 1 dont je fais partie. Vroom est vraiment un très bon logiciel, difficile à manier, c'est vrai, mais éclatant dès que l'on contrôle bien le maniment souris. J'ai apprécié aussi la gestion des autres voitures qui ne font pas que vous barrer la route mais négocient leurs courses tellement bien qu'il est intéressant de les suivre lorsque l'on est novice dans cette simulation. Un grand bravo à Lankhor.

Francis Blanchard



Il reste quinze voitures à dépasser.

AVIS

Les deux ans d'attente nécessaires à la mise au point de Vroom lui causeront probablement beaucoup de tort : commercialisé en 1989, il aurait vraiment représenté un événement. Aujourd'hui, après des programmes comme Stunt ou Indy 500, il ne peut que causer un intense sentiment de frustration. Une animation et des bruitages aussi réussis auraient mérité beaucoup mieux. Personnellement, je me méfie des rongeurs, surtout lorsque leur appendice caudal est rattaché à ma machine. Or, pour profiter pleinement de Vroom (en modes training ou compétition), vous êtes obligés d'utiliser une souris. Désolé, mais mes petits doigts préfèrent les douces touches du clavier ou les manettes de mon joy. Alors, pour moi, Vroom n'est qu'une simulation de F1 comme une autre, graphismes et bruitages mis à part.

Youri Margarine



Attention aux collisions trop fréquentes.



Vous ne l'entendez pas, mais le passage sous ce portique produit un souffle d'air.



Intérêt

18

Souplesse, réalisme et longévité sont les trois qualités maîtresses de ce soft, que vous jouiez arcade ou « sérieux ! »

Type _____ course de formule 1

Graphisme _____ ★★★★★

Les décors sont variés et très précis. Le tableau de bord est simple mais d'autant plus lisible.

Animation _____ ★★★★★

Du très bon travail sur ST. Jamais saccadé, ça bouge dans tous les sens et à bonne vitesse. J'aime !

Bruitages _____ ★★★★★

L'un des points forts de Lankhor qui gagne là encore la palme du « décibel de qualité ».

Prix _____ C

Monster Business et Rodland sont sur un plateau...

Ce mois de rentrée a vu débarquer sur nos 16-bits deux nouveaux jeux de plates-formes particulièrement réussis. D'un côté *Monster Business*, à l'aspect très « cartoon », et de l'autre *Rodland*, tout mignon-tout doux. Pour peu que vous soyez amateur de ce genre de jeu, il y a fort à parier qu'entre les deux, votre cœur balancera... Et comme il y a également fort à parier que votre bourse ne vous permette pas de vous offrir la paire, nous allons essayer de détailler les qualités propres à chacun d'eux.

Monster Business

ST, AMIGA & C64

Eclipse Software. Programmation : Fabian Hammer & Mark Rosocha ; graphisme : Michael Grohe ; musique et son : Synth Dream ; version C64 : Markus Schneider.



Leroy vient de gonfler l'un des Mad Meanies qui s'envole au gré du vent.

À Tin Town, c'est la panique ! Les Mad Meanies, immondes créatures qui hantent habituellement la grande forêt, ont fait main basse sur le chantier de la ville.

Non contents de laire leur les ouvriers, les Mad Meanies ont également dérobé tous les outils nécessaires aux travaux.

Pour Mr Bob, le contremaître, il ne reste plus qu'une solution : Leroy, le chasseur de monstres. C'est vous qui allez diriger Leroy à travers 45 niveaux de poutrelles enchevêtrées et de plans inclinés. Armé d'un pistolet à air comprimé, notre

héros transforme ses adversaires (poulets agressifs, goblins verdâtres, crapauds cracheurs et bien d'autres encore) en grosses baudruches qu'il peut ensuite envoyer valser dans les mâchoires de leurs congénères.

Son but est d'éliminer tous les Mad Meanies en récupérant un maximum des objets qu'ils ont volés, le tout en temps limité. Pas facile, mais s'il y parvient, il sera sacré *Top Buster* de Tin Town. Le jeu en vaut bien la chandelle...

Assurément, *Monster Business* est un bon jeu. Si le thème n'est pas des plus originaux, la réalisa-

tion, par contre, est de très bonne qualité. Le jeu a été soigneusement fini et bien pensé.

De la présentation à la table des meilleurs scores en passant par le jeu lui-même, la qualité de la programmation ne souffre pas (ou peu) de reproches. Les graphismes, proches du style BD, sont amusants, quoique de qualité parfois inégale ; la palette est bien choisie et agrémentée, dans certains tableaux, de dégradés très colorés.



Activez vite la pompe !

L'animation est réussie puisque le jeu tourne en moyenne à 25 images/seconde, et ce malgré les nombreux sprites de bonne taille (les monstres doublent pratiquement de volume une fois gonflés) et le scrolling vertical plein écran.

Les musiques de Synth Dream sont d'excellente qualité (y compris sur la version destinée au ST) de même que les effets sonores, qui restent cependant plutôt discrets.

Bien qu'assez difficile, *Monster Business* est jouable et prenant. Il constitue un très bon jeu de plateaux et un bon départ pour Eclipse !

Dogue de Mauve



Derniers niveaux : superbes dégradés.

BABY JO

le super Héros!

ENFIN SUR VOS ECRANS



ATARI ST

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

" GOING HOME "

Prix public conseillé :
de 199 F à 289 F.

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

**UN SCENARIO DESOPILANT A LA
MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !**



CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

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

Nom _____
 Prénom _____
 Adresse _____
 CP _____ Ville _____

Catalogue LORICIEL sur simple demande
 contre 2 timbres à 2,50 FF.



Attention au singe pneumatique, l'un des Mad Meanies les plus rapides. Il se précipite sur vous sans aucune hésitation.

AVIS

Des jeux de plateaux, on en a vu passer beaucoup durant ces derniers mois (reportez-vous donc au Challenge de notre précédent numéro). Mais je dois dire que, dans le genre, *Monster Business* est loin d'être le pire ! Je dirais même qu'il est très réussi et, s'il n'est pas follement original, il y a malgré tout quelques trouvailles sympathiques. Par exemple, l'arme à air comprimé de Leroy remplace avantageusement l'éternel laser. J'adore voir les monstres gonfler et se dégonfler au ryth-



Ne vous fiez pas à la beauté naturelle des décors. Ce niveau est l'un des plus corsés du jeu.

me du bouton tir de mon joystick, même s'il arrive parfois que l'on se fasse tuer par derrière alors que l'on essaye désespérément de faire s'envoler un Mad Meany récalcitrant. Mais ce que j'aime par-dessus tout, c'est le « bong » qu'ils font lorsque Leroy les envoie valdinguer sur les autres, qui s'éparpillent alors dans tous les sens, comme des quilles. Cela paraît idiot, je sais, mais lorsque vous-même réussirez à faire d'un Meany deux coups, vous comprendrez...

Si le jeu a l'air dur, la difficulté est bien dosée et vous permet de progresser à chaque partie. Vous n'avez que trois vies mais vous pouvez en gagner (tous les 20 000 points) et vous disposez de quatre options « continue ». Pour ma part, je suis arrivé au 24^e niveau. Qui dit mieux ? Nephilim

AVIS

Après toutes ces louanges, je n'ai plus grand-chose à raconter sur *Monster Business*... Alors, plutôt que de répéter bêtement les paroles de mes petits camarades, je vais vous dire ce que je n'aime pas dans ce jeu. Tout d'abord, je trouve que les graphismes ne sont vraiment pas au top de ce que l'on peut faire sur un ST, et encore moins sur Amiga. Et si c'est ça le style BD, alors cela veut

dire que l'on oublie toutes les bonnes BD parues à travers le monde pour ne garder que celles aux dessins humoristiques simplistes. Le jeu est bien réalisé, certes, mais il n'a rien d'exceptionnel non plus. Et il reste quelques détails qui me chagrinent. Quoi de plus rageant, par exemple, que de mourir parce que, lors d'un saut, votre tête passe au même niveau qu'un monstre se tenant plus haut sur un passage différent ? Ou de perdre soudain le contact avec un ennemi qu'on était en train de faire éclater ? Enfin, si une option pour quitter la partie en cours est prévue (en appuyant sur Esc) pourquoi ne pas revenir directement à la présen-



A partir d'un certain niveau, les pélicans sauteurs vont commencer à pondre des œufs qui risquent de vous exploser à la figure.



Récupérez bien tous les objets dérobés aux ouvriers par les Mad Meanies.

tation plutôt que de devoir attendre la fin du compte à rebours des crédits ? Ceci dit, ne vous méprenez pas, *Monster Business* est un jeu tout à fait honnête et un bon investissement... si vous aimez ce genre de soft.

Pierre Truchin

Version ST

Très peu de différences entre les versions ST et Amiga. Mais, pour une fois, c'est à porter au crédit des programmeurs ST qui tirent le meilleur parti de leur machine. Ainsi, pour égaler le scrol-



Beaucoup de couleurs, de nombreux sprites simultanés et une animation fluide font de *Monster Business* une indéniable réussite technique.

ling hardware de l'Amiga, Fabian Hammer a utilisé la technique du Syncscroller qui autorise des scrollings plein écran sur STF sans perte de temps ni de fluidité. Les musiciens, quant à eux, complètent la musique « soundchip » classique par une batterie digitale d'excellente qualité. La version ST est donc quasiment au niveau de la version Amiga, bien que l'animation ne soit pas tout à fait aussi souple. Mais la différence n'est pas flagrante. Et, de toute façon, le jeu reste le même... D.d.M

Version C64

A part pour les graphismes, qui perdent en finesse et en couleur, la version C64 n'a pas grand-chose à envier à ses aînées. Cela grâce au talent du programmeur, Markus Schneider, et aux stupéfiantes capacités du bon vieux Commodore qui n'hésite pas à venir narguer les 16-bits sur leur propre terrain. La version testée n'était pas définitive mais les responsables d'Eclipse nous ont affirmé que l'animation égalerait ou même surclasserait celle de l'Amiga. N.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Intérêt

15

Un bon jeu, difficile mais progressif et particulièrement prenant.

Type _____ plates-formes

Graphisme _____ ★★★★★

Des graphismes colorés et amusants mais qui auraient pu être plus soignés.

Animation _____ ★★★★★

Une très bonne animation, avec de nombreux sprites et un scrolling plein écran.

Brutage _____ ★★★★★

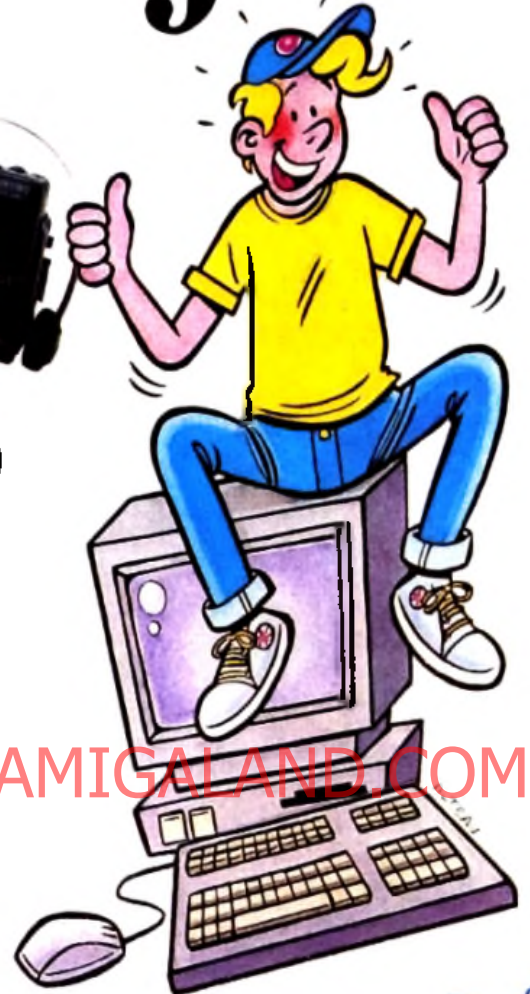
Une musique synthétique d'excellente facture complétée par des bruitages sympathiques.

Prix _____ C

SUPER CONCOURS

TILT
MICROLOISIRS
Bordas
logiciels éducatifs

JOKER
micro



1^{er} PRIX : 1 ATARI ST 1040

+ écran couleur + 1 pin's bordas

du 2^e au 4^e PRIX : 1 Discman SONY

+ 1 pin's BORDAS

du 5^e au 14^e PRIX : 1 Walkman SONY

+ 1 pin's BORDAS

du 15^e au 34^e PRIX : 1 logiciel BORDAS

à choisir + 1 pin's BORDAS

Du 35^e au 534^e PRIX : 1 pin's BORDAS

QUESTION N°1 : Quelle est la gamme de logiciels éducatifs pour le collège la plus complète ?

QUESTION N°2 : Qui est Alteau ?

QUESTION N°3 : Jusqu'à combien de carnets de notes peut avoir chaque élève ?

QUESTION N°4 : Quel personnage est représenté sur l'écran de présentation de chaque logiciel éducatif ?

BULLETIN REPONSE A RETOURNER AVANT LE 30 OCTOBRE 1991
A JEU CONCOURS TILT/BORDAS CEDEX 2438 99243 PARIS CONCOURS

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code Postal : [] [] [] [] [] [] Ville : _____

Le règlement complet du présent jeu est déposé à la SCP OUAZAN-BENSOUSSAN, huissiers de justice à Paris, et peut être envoyé sur demande au tarif lent en écrivant à : Jeu Concours "TILT/BORDAS" CEDEX 2438 99243 PARIS CONCOURS (timbre remboursé sur simple demande).

Rodland

ST, AMIGA & C64

Storm. Programmation : Ronald Pieket Weeserik & John Croudy ; graphisme : Ned Langman ; version C64 : Steve Snake.



La baleine garde l'accès du vingtième niveau. Pas facile du tout... ! Pour l'abattre, visez les yeux, c'est son unique point faible.

Horreur ! La douce maman de Tam et Rit a été enlevée par les habitants du pays féérique. Eux qui étaient pourtant si gentils jusqu'à présent... Tam et Rit décident de partir à la rescousse de leur mère en espérant bien découvrir le responsable de tous ces événements étranges.

Mais avant d'y parvenir, les deux enfants devront affronter les nesses (mini serpents de mer), busheys (écureuils agressifs), spuds (patates sur pattes) et autres polymorphes (horribles vers à la langue gluante).

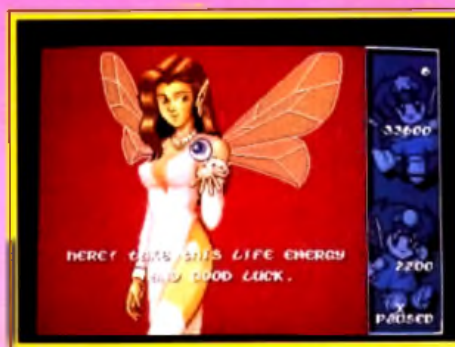
Pour cela, les Anciens du village leur ont offert les bottes d'arc-en-ciel qui leur permettront, en faisant apparaître une échelle multicolore, de progresser à travers les 40 niveaux du jeu. Enfin, le père des deux petites fées les a dotées de baguettes magiques avec lesquelles elles pourront assommer leurs adversaires en les secouant comme des pruniers. Chaque créature mise hors d'état de nuire leurs fournira une arme utile pour affronter les suivantes. Tam et Rit pourront également emprunter des portails de téléportations ou des ballons flottants pour se déplacer plus rapidement et collecter un maximum de bonus sous la forme de petites fleurs. Et si nos deux héroïnes parviennent à récupérer tous les bonus, les monstres se transformeront en étranges poussins qui, une fois k.o., laisseront derrière eux les lettres du mot EXTRA. Le mot formé, une fée apparaîtra

pour combler Tam (ou Rit) de bonus substantiels. Par contre, si les deux enfants tardent trop, les monstres se changeront en nuages rageurs, rapides et souvois qui leur donneront encore plus de fil à retordre.

Enfin, sachez que tous les dix niveaux, vous devrez affronter un immense gardien qui, bien que très mignon, n'en sera pas moins redoutable et sans pitié...

AVIS

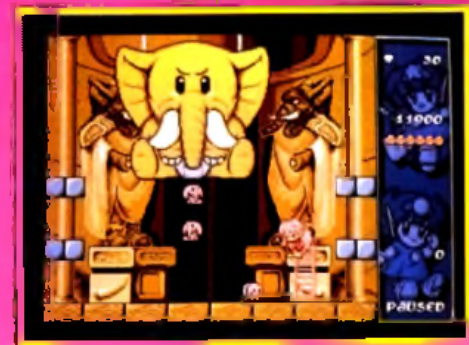
Au milieu de la débauche de couleurs, d'animations, d'effets de rotation, de zoom et de scrolling stupéfiants des bômes d'arcade, il existe parfois



La fée offre une vie supplémentaire.

des jeux « tous bêtes » mais si prenants qu'on y revient encore et encore, avec toujours le même plaisir. Rodland est de ceux-là.

Aucun effet spécial délirant, pas de millions de couleurs ou de centaines de sprites. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle la conversion sur micro est si proche du jeu original de Jaleco. Il se pourrait même qu'elle lui soit supérieure car les programmeurs de Random Access ont corrigé les bugs de l'original (plus de monstres coincés sur les échelles ou assommés dans le vide) et rajouté des animations qui n'avaient pas été utilisées dans la version arcade. Et le résultat est vraiment



Débarassez-vous d'abord des éléphanteaux pour ensuite vous attaquer au gros morceau.

convaincant : les graphismes, dans le style japonais, sont adorables. Même les pires monstres ont l'air gentil et leurs mimiques de joie ou de colère devraient littéralement vous faire fondre. La réalisation du jeu est très bonne, tous les détails ont été bien conçus.

Au niveau purement technique, le jeu n'a de toute manière demandé aucune prouesse particulière. A noter cependant qu'il tourne à 50 images/seconde, avec des sons digitalisés et un bon nombre de sprites à l'écran. Le scrolling, qui n'a lieu



Tam vient de faire exploser une bombe qui la débarrasse de tous ses adversaires.

qu'entre chaque niveau, est impeccable. Quelques conseils contre les monstres gardiens. Il est assez facile de se débarrasser des crocodiles du dixième niveau. Pour la baleine, visez les yeux.

Pour l'éléphant, profitez des moments où il est au sol. Enfin, méfiez-vous de la vache-démon car, si elle semble inoffensive au départ, vous la verrez bientôt grandir jusqu'à atteindre la hauteur de l'écran.

Si vous parvenez à la vaincre, cependant, vous aurez droit à une séquence de fin digne de ce nom. Alors enflez vos bottes et... à l'assaut !

Dogue de Mauve

Pour toute information
veuillez contacter:
LORICIEL 81, Rue
de la Procession
92500 Rueil-
Malmaison

Disponible sur :
Amstrad
CPC Disk/CPC+
Amiga - Atari ST
IBM PC et
Compatibles.

le 2ème SEIZIS



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

La Grande Compilation de l'Espoir

CDKTEL VISION



UBI SOFT



En achetant cette compilation, vous aidez l'association
"Les Enfants du Silence". Grâce à vous plus de 700.000
enfants sourds et mal-entendants sortiront enfin du silence
Aidez-les !

5 GRANDS LOGICIELS

5 GRANDS EDITEURS RÉUNIS POUR AIDER

LES "ENFANTS DU SILENCE"

249 Frs.
Prix moyen T.T.C.
généralement constaté.

Versions Amiga - Atari
Amstrad cpc/epc+ -
IBM PC et Comp..



AVIS

C'est vrai, je l'admets, *Rodland* est très mignon. En particulier les petites étoiles de mer japonaises (elles portent l'emblème nippon sur le dos) armées de boomerang. Mais, quand même, avouez que tout ça manque franchement d'originalité ! Remplacez la maman par une fiancée, les deux gamines pas une paire de gros bras, le pays des fées par une zone mallamée et vous obtiendrez le scénario type de 99 % des beat'em-up sur consoles et micro. Apparemment, on ne pourra jamais avoir une bonne réalisation ET une bonne histoire... A moins que *Double Dragon 3*, des



Le deuxième niveau : entrez dans la tour pour aller secourir votre maman prisonnière.

mêmes auteurs, ne viennent me contredire. Mais, franchement, j'en doute ! A part ça, je trouve que les graphismes, même s'ils sont réussis, auraient pu être nettement plus soignés (certains décors et quelques sprites manquent vraiment de finesse et de finition). Et la partie sonore est loin d'atteindre des sommets. Reste un jeu très amusant – je ne peux pas dire le contraire – et à la difficulté bien dosée. *Rodland* mérite-t-il de s'ajouter à votre collection ? A vous d'en juger...

Pierre Truchin

AVIS

Pour ma part, je suis tout à fait d'accord avec Doguy. *Rodland* est un excellent jeu qui n'appelle que peu de reproches... pour peu que l'on apprécie ce type de soft, évidemment. Mais, sans être aussi universel que *Lemmings*, je pense qu'il plaira à une grande majorité de joueurs. Le seul petit défaut que je lui trouve est le côté « exigu » des niveaux. En effet, ici, pas de scrolling... Aussi, étant donné que les sprites sont nombreux et assez gros, on se retrouve souvent submergé sous le nombre. Ceci dit, mon avis sur *Rodland* reste très favorable : l'essayer, c'est l'adopter !

Nephilim

Version ST

Là encore, peu de différences entre les deux versions 16-bits.

L'animation sur *ST* est cependant moins souple que sur *Amiga* et les sons peut-être légèrement moins bons.

Quoi qu'il en soit, *Rodland ST* reste un grand jeu de plates-formes. D.d.M

Version C64

La version 8-bits du jeu reste tout à fait honorable, même si les graphismes y perdent de leur charme, ce qui diminue l'intérêt du jeu. N.

Le duel

Pas facile, pour l'amateur, de choisir entre les deux jeux. Il faut dire qu'ils ont beaucoup de points communs : un mode de combat original, la possibilité d'utiliser un adversaire neutralisé pour éliminer les autres, de nombreux bonus à récupérer, etc.

Au niveau technique, c'est *Monster Business* qui l'emporte. Il est particulièrement bien réalisé et, de plus, dispose d'un scrolling qui augmente d'autant la taille des tableaux.

Cependant, les graphismes de *Rodland* sont irrésistibles et ses adorables monstres-gardiens apportent un réel plus. Enfin, c'est surtout la possibilité de jouer à deux simultanément qui fait légèrement pencher la balance en faveur du jeu de *Random Access*.

De toute façon, si vous êtes un fan des jeux de plates-formes, et quelle que soit votre décision finale, je suis certain que vous ne regretterez pas votre achat (oui, j'ai bien écrit : « achat » !).

Dogue de Mauve

Intérêt

16

Un super jeu tout mignon et plein d'entrain où deux joueurs pourront s'entraider pour retrouver leur mère.

Graphisme ★★★★★
Attention, sous leur apparence de petites peluches toutes gentilles, les monstres « croquants » du pays des fées sont redoutables.

Animation ★★★★★
Une fluidité à toute épreuve malgré tous les sprites présents à l'écran.

Bruitage ★★★★★
Une musique entraînante et bien dans le ton du jeu.

Prix _____ C

Gunship 2000

PC EGA/VGA, CARTE SON

Depuis le fabuleux *Tilt d'Or LHX Attack Chopper*, on attendait avec impatience la sortie du dernier-né de Microprose. Le test de ce nouvel appareil m'a tout d'abord déçu, puis a fini par me convaincre... Il ne s'agit pas, comme le récent *Yeager Air Combat*, d'un « incontournable ». Un conseil donc : lisez attentivement cet article avant de vous lancer dans l'offensive !

Microprose. Conception : J.-M. Day, D. Dennies et D. Peterke ; programme : D. Dennies et D. Peterke ; graphismes : D. McKibbin, M. Reis, J.-M. Day, B. Martel, P. Downey, H. Teasley, C. Glover Phipps, J. Bussard et G. Gill ; musique et bruitages : J.-L. Briggs, K. Lagace et S. Patterson.

Comment peut-on être déçu par l'un des tous derniers simulateurs de Microprose, un éditeur qui a, à son actif, tant de hits célèbres ? En fait, *Gunship 2000* pêche sans doute par l'excès. Est-ce du fait de la complexité de son jeu et des multiples stratégies qu'il offre que son pilotage est rendu si peu agréable ? Sans doute ! Si l'on retrouve ici toutes les vues classiques de la simulation micro, c'est la lenteur de la simulation qui risque de décevoir les pros de la voltige. Après s'être essayé à *Yeager Air Combat*, par exemple, un simulateur étonnant pour la souplesse de son jeu, on ne peut que regretter les saccades de *Gunship 2000*. Testé sur un 386 VGA, cet hélicoptère s'est montré trop lent et pas assez souple pour donner le frisson. De même, en ce qui concerne les graphismes, ne comptez pas retrouver ici les dégradés d'un *Jet Fighter II*. Pour du VGA, les décors sont agréables, sans plus. Les silhouettes extérieures que

l'on observe en mode suivi sont, elles aussi, assez grossières et quelques bugs écran viendront parfois mélanger l'appareil en vol à une jeep qui, je le pense, reste au sol... Voilà en résumé les princi-



Un tableau de bord très traditionnel.



The Multimedia Generation

ESS MEGA

PC CDROM, CDTV, PC Disque Dur

(Ecran VGA, Cartes sonores Ad Lib, Sound Blaster, InterSound... Son HI-FI sur les versions CD)

Conception: François NEDELEC - Producteur.
Roland OSKIAN - Programming: M.D.O. - 2D
graphics & video: Yannick CHOSSE - Real &
pre-calculated 3D graphics: Frederic
CHAUVELOT - Sounds & music: MOBY,
Robin AZIOSMANOFF - Special thanks to:
J.L. LACOMBE, J.C. AMIEUX (MATRA), P.
KAUFELER (ESA), CORTEL VISION Production



Le Simulateur Spatial
Bienvenue à bord de ESS
MEGA. Vous allez vivre une
expérience extraordinaire,
connaître des sensations ra-
res, entrer dans le club très
fermé des "Hommes de l'Es-
pace."



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

ETONNANT!

L'Histoire de l'Homme dans l'Espace.
Sur les versions CD: des séquences vidéo
animées (200 MO) et une bande musicale
HI-FI (300 MO).



Construisez une station
spatiale, pilotez en 3D
et sortez en scooter de
l'espace



Atterrissez sur le porte-
aéronefs de la Space
Corp. en vol plané.

Demande de catalogue: TOMAHAWK 5, rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORET CEDEX



CALLSIGN: BRAVO 1



HELICOPTER TYPE: UH-60K71. BLACKHAWK
2LT Peterka HEAVY SECTION LEADER

CHAFF: 30
FUEL: 100 %
LOAD: 27 %

INER: EMPTY
OUTER: EMPTY
HOLD: EMPTY



ASSAULT: the heavyweight of the stable. Good for all that's transported, picked-up or rescued.

SELECTIONS:

APACHE
LONGBOW APACHE
SUPER COBRA
DEFENDER
KIOWA
BLACKHAWK
COMANCHE GUNSHIP
COMANCHE SOOIT



Impossible de piloter kilo 2 : dommage...

une unité ennemie, envoyer un scout en reconnaissance, ou encore opter pour une attaque massive. Durant le vol, vos cinq compagnons vous enverront des messages de victoire ou de détresse. Il sera également possible de visualiser chacun de ces appareils en vue arrière. Par contre, si l'on peut modifier à tout moment les ordres donnés à chaque hélico sur l'écran « carte », il est impossible de prendre le contrôle direct des appareils, comme c'était le cas pour les simulations de blindés. C'est bien dommage !

Il me reste à vous signaler quelques options supplémentaires, comme le désormais classique

Plusieurs hélicos disponibles et un grand choix d'armement : la préparation des missions est très importante, surtout pour le vol en escadrille.

paux griefs que l'on fera à la mise en scène de cette simulation. Ils souffriront malheureusement à refroidir plus d'un pilote, notamment celui qui apprécie plus, dans ce type de jeu, l'aspect arcade que l'aspect stratégie.

Comme tous les simulateurs de Microprose, Gunship 2000 vous propose des missions de difficulté et d'intérêt croissants, auquel on n'accède qu'en accumulant les galons sur l'épaule du pilote. Le joueur novice ne pourra effectuer que des affrontements simples tout d'abord. Le pilotage,



Tracé des trajectoires sur la carte.

magnétoscope qui vous permet d'enregistrer un combat. Mais là encore, on ne retrouve pas la beauté et la souplesse de cette même option sur Yeager Air Combat.

Gunship 2000 séduira donc les amateurs de stratégie, plus que les passionnés d'arcade. Il ne détrône certes pas l'ancien LHX Attack Chopper, ni par sa beauté graphique, ni par la souplesse de son jeu. Seuls la continuité de ses missions (en mode « campagne » notamment) et l'aspect wargame du vol en escadrille apportent un plus à la simulation de vol en hélicoptère cuvée 91.

Olivier Hauteville



Vue suivie de l'un de vos appareils.

peu souple comme nous l'avons vu, est tout de même très réaliste. Il est bien entendu possible de faire pivoter l'hélico sur place et l'on devra jongler entre le pas des rotors et l'inclinaison de l'appareil pour conserver son assiette. L'emploi des armes est classique. Le tableau de bord permet enfin de visualiser les cibles en 3D, ce qui était déjà le cas pour F19 ou F15. La simulation innove bien plus par contre en ce qui concerne la stratégie des attaques. La préparation des missions sur carte est très détaillée et un zoom du champ de bataille permet de visualiser et de tirer parti des reliefs. Dès que l'on aura atteint un certain grade, il sera en outre possible de commander une escadrille de

Intérêt

14

Les plus purs amateurs de stratégie apprécieront, les fanas d'arcade, non !

Type simulateur de combat d'hélicoptère

Graphisme ★★★★★

Au vu des prouesses récentes des simulateurs PC VGA, Gunship 2000 ne dépasse pas la moyenne.

Animation ★★★★★

Il faudra supprimer tous les détails graphiques pour assouplir le jeu, et encore...

Bruitages ★★★★★

Avec une carte son, l'ensemble sonore reste convaincant.

Prix C

cinq appareils. Pour la mise en place de votre offensive, vous choisirez différents types d'hélicoptères, les armerez comme bon vous semble, puis dresserez pour chacun d'eux une trajectoire précise. L'emploi des waypoints et le choix des altitudes et des vitesses de vol permet d'élaborer des stratégies très complexes. On peut encercler

AVIS

Il y a longtemps que j'attendais ce simulateur et je ne suis pas déçu. Bien sûr, il est impossible de piloter Gunship 2000 si l'on ne possède pas un PC haut de gamme. Mais quel pied dans le cas contraire ! Cette simulation est très fidèle, surtout au niveau des armements et des stratégies de missions proposées. En fait, je trouve que le vol en escadrille est l'atout majeur de ce programme et qu'il compense à lui seul les quelques défauts que sont la lenteur du programme ou les faibles qualités graphiques de certaines vues. Pour moi, le pilotage hélico reste bien plus passionnant que celui d'un jet. J'achète !

Daniel François

BARBARIAN II



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

BARBARIAN II

Necron est de retour et il veut se venger. Vous, Hegor, le barbare, êtes le seul à avoir assez de courage, de force et de folie pour relever le défi. Cette fois encore, vous allez à la rencontre du danger, arme de vos poings, de votre fidèle épée et des armes que vous récupérez.

Les forêts, les donjons, les châteaux, les temples attendent votre exploration barbare, chaque monde regorge d'ennemis mortels et de pièges.

Avec 200 animations, 32 couleurs à l'écran, 6 niveaux d'arcade-aventure, 50 ennemis différents, Barbarian 2 est un jeu totalement unique !

Disponible sur ATARI ST et AMIGA

P.P.S. - 150 Bd Haussmann - 75008 PARIS - Tel : (1) 43 59 47 47

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 051-709 5755



AVIS

Alors que les PC peuvent maintenant nous offrir des jets très rapides et surtout animés avec souplesse, *Gunship 2000* est bien trop lent, même sur une machine puissante. Si j'ai apprécié ici la beauté des phases de préparation de mission et surtout la complexité du choix d'hélicoptère, d'armement et de mission, je regrette vraiment que l'on ne retrouve pas dans *Gunship 2000* la souplesse de vol qui a permis à *LHX Attack Chopper* de décrocher son Tilt d'Or. Le balayage du paysage, la ligne d'horizon qui présente tant d'escaliers, cela n'a pas de quoi vous plonger dans l'ambiance. En fait, je pense que les concepteurs de simulations PC devraient miser avant tout sur la beauté de l'arcade, avant de nous inonder d'options, certes intéressantes, mais bien mal mises en valeur. Cependant, puisqu'il existe si peu de simu-



Sélection du niveau de difficulté.

lateurs d'hélicoptère et que ce titre offre une stratégie poussée... je craque quand même !

Francis Blanchard

Magic Pockets

AMIGA

Magic Pockets, le nouveau programme des Bitmap Brothers, est un shoot-them-up/plates-formes qui reprend les ingrédients ayant fait le succès de *Gods*. Le pari est réussi et *Magic Pockets* s'avère aussi riche que son aîné.

Editeur : Mindscape ; programmation : Sean Griffiths ; graphismes : Marc Coleman ; bruitages : Richard Joseph.



Avant de pouvoir affronter le redoutable gorille boxeur, il faut d'abord récupérer le gant. Le combat n'en sera pas moins redoutable.

Après le succès mérité de *Gods*, les Bitmap Brothers se sont remis au travail pour nous concocter un nouveau shoot-them-up/plates-formes aussi

réussi que le précédent. Le thème est le suivant : Bitmap Kid est un sale gosse (à la manière de celui de *Brat*), dont les jouets favoris se sont perdus au

plus profond de ses poches. Pour les retrouver, il va devoir parcourir le monde des poches magiques. Celui-ci se compose en fait de quatre régions fort différentes : souterrains, jungle, lac et montagnes. A chacune de ces régions va correspondre un jouet à retrouver : respectivement un vélo, un gant de boxe, un casque d'astronaute et enfin un ballon kangourou. Chaque région est elle-même subdivisée en un nombre croissant de niveaux, soit un total de 26 niveaux pour l'ensemble du jeu. Quand on sait que certains niveaux sont eux-mêmes de gigantesques labyrinthes de plusieurs dizaines d'écrans, je vous laisse imaginer



Les escargots ne sont guère redoutables.

la démesure de cet univers ! Au début de sa quête, notre héros se trouve dans un souterrain. Il peut marcher ou sauter et dispose de tourbillons de vent (des mini-cyclones) pour se défendre contre les multiples créatures qu'il ne va pas manquer de rencontrer. La gestion de ces armes requiert quelques explications complémentaires car elle est d'une grande richesse. Notre bonhomme peut tirer classiquement dans différentes directions de petits cyclones. L'impact sera variable selon les créatures mais la plupart nécessiteront plusieurs tirs avant de succomber. Mais le kid peut aussi décider de stocker l'énergie du vent pendant un



Plusieurs impacts pour les chauve-souris, certain temps avant de la libérer. On verra d'ailleurs sa poche gonfler simultanément et le poing symbolisant la force du tir croître en conséquence. Les grands cyclones ainsi créés servent à de multiples usages. Ils mettent hors de combat instantanément la plupart des gardiens, mais peuvent aussi les capturer, ce qui permet de récupérer différents bonus friandises. La dernière fonction de ces cyclones géants est tout aussi importante. En les récupérant avant leur désintégration, notre bonhomme va pouvoir effectuer un roulé-boulé aérien, sautant ainsi de larges obstacles et écrasant ses ennemis au passage. Les monstres offrent la même diversité. Ainsi, dans ce premier

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

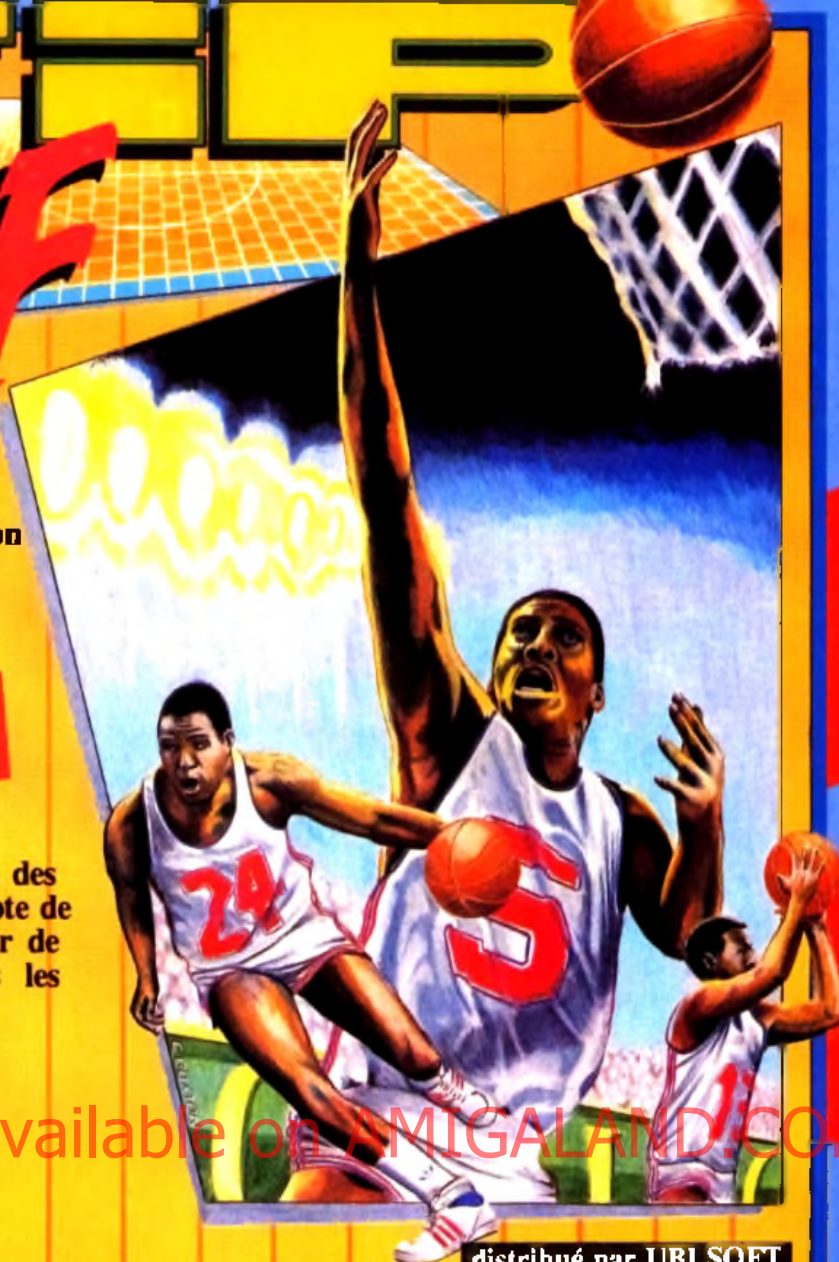
Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

- un scrolling multi directionnel
- 5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendamment les niveaux de chaque équipe
- une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.
- la possibilité de vous entraîner pour améliorer l'équipe et les tactiques.
- la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.
- des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).
- des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).
- deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.
- la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

ANCO Software Ltd



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

3615 UBI

AMIGA ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES



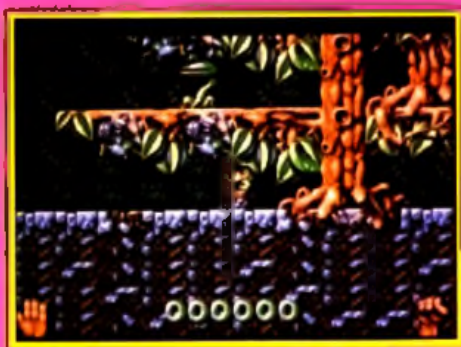
Amiga Screenshots Show

© 1991 Anco Games



disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

monde, vous allez côtoyer des escargots géants, d'affreux gnômes verts, des hommes des cavernes ou des chauves-souris vampires. Le second monde vous fera découvrir guêpes, abeilles, serpents, plantes carnivores et gorilles. Je ne vous dirai rien des ennemis peuplant les autres mondes mais je peux vous assurer que certains vous déclencheront une bonne crise de rire (l'œuf à pattes, en particulier). Les créatures ne sont pas seulement diverses, elles disposent aussi de tempéraments variables. Au milieu des guetteurs classiques qui se contentent de faire des allers-retours, vous découvrirez gnômes et hommes des caver-



Certaines plantes se contentent de vous toucher mais d'autres plus agressives vous mordent sauvagement.

nes lanceurs de projectile, serpents volants, gorilles irascibles ou abeilles excitées cherchant à vous piquer. Ces créatures ne se distinguent pas de leurs homologues et vous devrez donc faire très attention. En cours de chemin, vous trouverez différents bonus et objets magiques. La plupart améliorent votre force de frappe, mais certains ont des effets bien différents. Ainsi, le casque de téléportation vous transportera-t-il dans des salles inaccessibles autrement. Le chewing-gum vous portera dans les airs, une fois la bulle gonflée. Le



Serpents rampants, serpents volants, gare aux morsures ! Pour la route, pensez à faire pousser certaines plantes.

marteau-piqueur quant à lui défoncera certaines cloisons résistantes. Les jouets à retrouver ont aussi leur importance, car ils peuvent parfaitement être utilisés pour terminer le niveau. Mais prenez garde qu'on ne vous les vole pas ! La progression de difficulté est un modèle du genre. En fait, le programme vous incite à utiliser progressivement des pouvoirs plus complexes. Le cheminement est tout aussi bien étudié. Si les premiers niveaux dans les souterrains ne posent pas trop de problèmes, il n'en est pas de même dans la jungle et au-delà. Vous pourrez heureusement

vous aider de la flèche qui révèle la direction générale du jouet concerné et de la télévision qui affiche en miniature le plan des écrans voisins. Mais même avec ces aides, le challenge reste difficile. Ainsi, dans la jungle, vous serez obligé par moment de faire pousser certaines plantes en les arrosant par la pluie issue de votre nuage, qui constitue ici votre arme. Chaque monde vous offre ainsi une arme différente avec ses pouvoirs propres, qu'il faudra apprendre à utiliser. La réalisation est excellente. Au niveau graphique, les monstres sont très travaillés et affichent souvent des mines hilarantes quand ils sont touchés. Les décors en revanche, bien que corrects, auraient pu être plus travaillés. L'animation est superbe, que ce soit pour le déplacement du héros ou des monstres ou pour le scrolling multidirectionnel, rapide et fluide. Les bruitages digitalisés accompagnent toutes vos actions et complètent bien l'ambiance. *Magic Pockets* est une réussite et l'on a bien du mal à le quitter une fois entré dans ce monde louloque.

Jacques Harbonn

AVIS

Cela fait longtemps déjà que j'attendais *Magic Pockets*. Et, bizarrement, j'avoue avoir été un peu déçu... Il est vrai que le jeu est soigné et très bien conçu. De plus, les graphismes sont excellents. Et, contrairement à Jacques, je ne parle pas seulement des sprites mais aussi des décors, superbes, qui me rappellent *Xenon 2*. Les possesseurs d'Amiga pourront être déçus de constater que seules 16 couleurs sont utilisées, mais les STistes

(comme moi) seront ravis d'avoir les mêmes graphismes que leurs petits camarades...

La réalisation suit bien, avec un scrolling plein écran assez souple (mais pas « parfait » !) et une bonne animation du personnage et des monstres. Les tests de collision, les sauts et les rebonds (pas si faciles à programmer) sont également réussis. J'ai tout de même noté quelques détails absolument indignes des Bitmap Brothers, comme le scrolling de texte saccadé qui défile lorsque vous mourez, alors qu'il aurait été si facile de le rendre parfaitement fluide. En fait, malgré toutes ses qualités, le jeu n'est pas vraiment parvenu à m'éblouir. Par moment, l'action m'a paru « molle ». On se balade en tuant quelques monstres mais sans avoir l'impression d'affronter un terrible challenge. La musique réussit à motiver le joueur mais les bruitages n'ont rien d'extraordinaire. Heureusement, l'ingéniosité de certains passages et le renouvellement des différents niveaux parviennent la plupart du temps à faire oublier ce problème.

Finalement, je conseillerai *Magic Pockets* à tous ceux qui ont adoré *Gods*. Ils ne seront pas déçus ! Pour les autres, je les inviterai à l'essayer avant de l'acheter... et je réduirai la note d'intérêt à 15. Dernière chose : contrairement à *Xenon 2*, les



Le paing à droite vous informe de votre puissance de tir, tandis que la main à gauche révèle la nombre de vies restantes.

Bitmap Brothers nous ont promis une véritable séquence de fin pour les courageux aventuriers qui arriveront au bout de *Magic Pockets*. Passionnés, à vos manettes !
Dogue de Mauve

AVIS

La réputation des Bitmap Brothers n'est plus à faire. *Magic Pockets* y fait largement honneur. Une inventivité exceptionnelle, des personnages aussi hilarants qu'incongrus, des bonus surprenants, une animation sans défaut, on sent bien qu'il y a beaucoup de travail derrière. Tout est réuni pour faire un hit de tout premier ordre. Et pourtant, à l'arrivée, on a une impression de trop peu, comme s'il manquait un petit quelque chose. Peut-être est-ce l'action parfois languissante, peut-être les décors un tantinet monotones. Qu'on me comprenne bien, je ne veux pas dire que le jeu est mauvais ou lassant. Bien au contraire. La perfection n'est pas au rendez-vous, soit. Mais le plaisir de la découverte est bien présent. Ne serait-ce que pour la taille des mondes à explorer, la diversité des adversaires, le maniement des armes et les trouvailles graphiques. *Magic Pockets* devrait trouver le chemin de votre poche.

Big Bad Wolf



Intérêt _____ **18**

Grande variété, univers gigantesque, difficulté progressive, humour : tout y est !

Type _____ shoot-them-up/plates-formes

Graphisme _____ ★★★★★

Les monstres sont superbes, les décors beaucoup moins.

Animation _____ ★★★★★

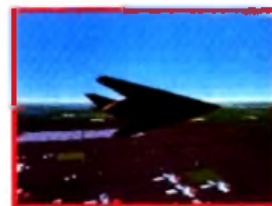
Les mouvements des créatures, tout comme le scrolling, sont parfaits.

Bruitages _____ ★★★★★

Les bruitages d'action et la musique sont excellents.

Prix _____ C

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 confirmé l'existence d'un tel avion. Il se basait sur des recherches "en coulisses" et sur une adaptation de quelques éléments connus du grand public.

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

Les graphiques améliorés du F-117A incluront un nouveau poste de pilotage plus réaliste et des vues intérieures de l'avion ainsi qu'une option de répétition qui permettront aux pilotes de revoir des manoeuvres de vol palpitantes. Des graphiques nocturnes 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 Koweït 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.



Fin par IBM. Les écrans réels peuvent varier.

MICRO PROSETM
SIMULATION & SOFTWARE

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

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Pour garder à la planète son aspect verdoyant, Captain Planet va avoir fort à faire.

Captain Planet

AMIGA

Captain Planet est un shoot-them-up/plates-formes original à plus d'un titre. Son thème écologique change un peu des sempiternelles missions guerrières. Il offre aussi une grande richesse de missions et de mondes à découvrir. Mais surtout, il fera réfléchir ! Un excellent jeu.

Editeur : Mindscape ; conception : Anthony Crowther ; musique : We Music ; graphismes : Jason Kingsley.

Lorsque nous avons commencé le test de la version finale de *Captain Planet*, nous avons été quelque peu surpris, car il ne paraissait pas correspondre à la preview présentée en avant-premières dans le Tilt 92. Et pourtant, il s'agissait du même jeu. Vous incarnez un ami de Captain Planet, le héros sans peur et sans reproche du dessin animé américain, qui se bat contre les ennemis et les nuisances qui risquent de dégrader notre bonne vieille Terre. Le jeu se compose de cinq mondes différents, tant par leurs graphismes que par les missions à y accomplir. Dans le premier, vous devrez éliminer les déchets radioactifs, libérer les phoques et réparer la couche d'ozone. Pour détruire les containers mortels, vous disposez ici d'un lance-flammes. Celui-ci permet aussi de se débarrasser des quelques créatures qui hantent la région. Celles-ci ne sont pas trop coriaces, mais libèrent cependant par moment des « roues » qu'il faut éviter car elles sont totalement insensibles aux tirs. En contrepartie, une fois l'ennemi détruit, son âme vous accompagnera tout au long du trajet, apportant une énergie supplémentaire. En fait, la principale difficulté ne vient pas des

créatures, mais des obstacles du chemin. Il faut ajuster ses sauts pour aller de plate-forme en plate-forme, tout en évitant les dangers. Votre homme ne supporte pas les chutes trop importantes. Heureusement, il dispose d'un ballon pour le ralentir le cas échéant, mais vous perdrez alors l'énergie chèrement acquise. Certains bonus sont cachés au sein des pierres, à la manière de *Super Mario*. Même dans ce premier univers assez facile, il faudra vous creuser un peu les méninges pour trouver le moyen d'accéder à certains endroits. Ainsi, après avoir purgé le sol de ces containers, il faut prendre le vaisseau pour continuer la mission. Mais celui-ci se trouve sur une terrasse hors de votre portée et vous devrez effectuer un long trajet dans les nuages pour y accéder. Une fois dans le vaisseau, prenez les airs et commencez par détruire les dirigeables qui perturbent la couche d'ozone. Profitez-en aussi pour récupérer leurs pilotes. Il faudra encore réparer la couche d'ozone et guider les phoques jusqu'au pôle pour conclure ce niveau. Vous disposerez alors de l'indispensable « continue start ».

Le second monde est totalement différent et dédié

à l'eau. Vous devrez nettoyer cette eau, remplir la piscine et libérer les dauphins. Cette fois, votre héros projette des plaques de glace qui, non seulement refroidissent ses attaquants, mais servent aussi de toboggans pour ralentir une chute ou d'appuis temporaires. Ces marches de glace ne subsistent que quelques instants avant de fondre et vous devrez trouver la bonne synchronisation pour progresser. Le chemin est beaucoup plus difficile. Je vous conseille de grimper tout de suite au plus haut pour libérer le dauphin, mais prenez garde aux multiples aliens qui n'attendent que ce moment pour se précipiter vers vous ! Le troisième niveau est celui que nous présentons en avant-première. Il faut libérer les éléphants, tâche ardue si l'en est, étant donné les difficultés du trajet. C'est à l'aide de cœurs que vous allez vous battre cette fois. Ils serviront aussi de coussins pour parer aux chutes ou à faire pousser les plantes, sur lesquelles vous allez grimper. Mais attention ! Certains êtres voraces vont se jeter sur elles, les réduisant à une simple touffe. Éliminez-les donc à temps. Il faudra aussi détruire les cheminées d'usines qui libèrent des nuages porteurs d'éclairs, éviter la lave et les courants électriques, mais surtout trouver votre route. En fait, il faut sans cesse passer d'une zone à l'autre pour faire pousser les



Lance-flammes contre containers.



Sautez vite avant la fonte du glaçon.

plantes appropriées, et même recourir à l'oiseau comme monture. Deux autres régions vous attendent encore, avec leurs armes, leur ambiance et leurs difficultés propres. La réalisation est excellente. Les graphismes sont de bonne facture, certains univers étant cependant plus réussis que d'autres. En revanche, ils sont très variés, les décors pouvant changer au sein d'un même monde. L'animation est très agréable, avec un scrolling rapide et d'une fluidité parfaite et une animation du personnage très réaliste. La bande sonore offre une excellente musique mais se montre un peu pauvre quant aux bruitages d'action. Contrairement à la preview, la jouabilité ne souffre d'au-

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



Faire pousser les plantes, pas facile !

un défaut. Le jeu est vraiment passionnant et met autant à contribution le poignet que l'esprit. *Captain Planet* s'apparente sur bien des points à un autre hit de ce mois, *Magic Pockets*. Tous deux offrent des niveaux variés, des armes aux effets divers, des bonus cachés et une grande richesse d'ensemble. Les décors de *Captain Planet* sont plus riches et l'aspect réflexion plus présent, mais *Magic Pockets* reprend l'avantage en ce qui concerne la variété des armes et des créatures. Il m'est bien difficile de vous en conseiller un au détriment de l'autre et je suis sûr qu'aucun des deux ne vous décevra. Jacques Harbonn

AVIS

La terre est menacée d'être submergée sous les déchets. Ses habitants, empoisonnés par des industriels sans scrupules, risquent de disparaître. Heureusement, *Captain Planet* et ses amis sont là pour veiller au grain ! Le thème est si sympathique

que l'on se prend à craindre que le jeu ne soit pas à la mesure de la mission. Crainte injustifiée ! Non seulement on a l'impression de faire œuvre utile, mais en plus on ne s'ennuie pas avec *Captain Planet*. Des méchants à foison, une action qui ne mollit pas, il s'agit bien d'un shoot-them-up. Ce n'est pas parce que l'on joue le rôle d'un gentil qu'il faut se laisser aller ! La difficulté, à mon avis, est dosée de façon à convenir au plus grand nombre. Quelques Rambos du joystick seront déçus. En revanche, même les débutants peuvent se lancer dans l'entreprise avec quelques chances de succès. Les décors, sont particulièrement jolis.



Les graphismes rehaussent le jeu.

Quoiqu'en pense Dogue de Mauve, même le premier niveau est agréable. Il est d'ailleurs à dominante verte, c'est bien le moins pour un jeu qui se veut écolo. Un jeu qui devrait plaire à ceux qui, tout en appréciant l'action, pensent qu'un héros n'est pas impérativement vêtu d'un *bullet dress*. Big Bad Wolf

AVIS

Franchement, en découvrant *Captain Planet*, je me suis demandé si il méritait de figurer dans les Hits. Il faut dire que les graphismes de la présentation et du premier niveau ne paient vraiment pas de mine ! Peu colorés et très « carrés », ils ne sont rattrapés que par l'animation du personnage (bien décomposée) et le superbe fond dégradé... Alors, même si le jeu s'est avéré assez prenant, je me suis demandé où étaient passés les « décors superbes » dont parle Jacques. Et bien, je les ai trouvés dans le second niveau. Il y a une telle différence entre le premier et le deuxième monde qu'on jurerait qu'ils sont l'œuvre de deux dessinateurs distincts ! Seuls les sprites des monstres me semblent encore assez médiocres.

Par contre, l'intérêt est augmenté par l'utilisation originale des blocs de glace : comme des armes, des dalles ou des « parachutes ». Très astucieux ! En fait, c'est là que réside la force de *Captain Planet*. Il est bourné de trouvailles et de casse-têtes ingénieux, ce qui le rend de plus en plus prenant. Bien que correctement réalisé (le scrolling, qui suit les déplacements du personnage avec une certaine inertie, tourne à 25 images/seconde) et doté de musiques entraînantes, le jeu n'est pas exempt de défauts. Ainsi, l'imprécision des sauts vous coûtera parfois plusieurs vies.

A mon avis, *Captain Planet* plaira aux amateurs de plates-formes mais je ne suis pas sûr qu'il séduira tous les joueurs. C'est pourquoi je ne lui donnerai comme note d'intérêt que 15, ce qui reste cependant la marque d'un bon jeu.

Dogue de Mauve

Elf

AMIGA

Doté de graphismes sympathiques, d'une multitude de créatures de toutes sortes, d'une grande richesse d'objets vraiment utiles et d'une aventure qui enrichit le programme, *Elf* ne décevra pas les amateurs d'action « intelligente ».

Editeur : Ocean. Programmation : Damian Slee ; graphismes : Paul Oglesby ; Simon Butler ; Chris Warren ; Jack Wikely ; bruitages : Matthew Cannon.

Si nous présentons *Elf* avec un peu de retard, c'est tout simplement parce que nous avons voulu en tester la version vraiment finale et pousser du même coup le test. Au début le jeu s'apparente à



Le marchand est bien approvisionné.

un simple shoot-them-up/plates-formes. Pourtant, dès les premiers instants, on succombe à l'atmosphère sylvestre fort bien rendue par des décors variés et hauts en couleur et la grande variété des êtres qui peuplent cette forêt : sorcier, boule à pattes, gnome vert à pied ou surmonté d'une hélice, mage sur son tapis volant, dragon et bien d'autres. Vous disposez de missiles magiques qui auront tôt fait de venir à bout de vos adversaires. En succombant, quelques créatures livreront leur trésor : énergie ou bonus divers. Au milieu de cette faune étrange, vous croiserez aussi des animaux plus paisibles qu'il faut ramasser.

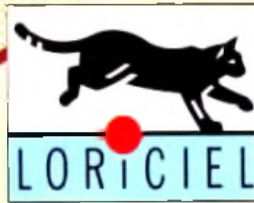


Méfiez-vous de l'araignée.



Intérêt	17
Les mondes et les missions sont très variés et il faut réfléchir pour trouver son chemin.	
Type	shoot-them-up/plates-formes
Graphisme	★★★★★
Certains décors sont superbes et la monotonie n'est pas de mise.	
Animation	★★★★★
On évolue dans l'ensemble du monde sans à-coup et le héros bouge bien.	
Bruitages	★★★★
Les musiques sont bonnes mais les bruitages d'action un peu rares.	
Prix	C

LES COMPILATIONS DE LA RENTRÉE !



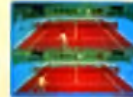
**SORTIE
LE 30
SEPTEMBRE**

TOP 3



LA COMPILATION EXTREME
2 GRANDES SIMULATIONS
1 GRAND JEU D'ARCADE

TENNIS CUP



PINBALL MAGIC MOONBLASTER

AMSTRAD CPC/CPC+AMIGA
IBM PC ET COMP. ATARI ST.

De 199 Fr à 289 Fr

LE TEMPS DES HEROS



**SORTIE
LE 20 OCTOBRE**
ARCADE-ACTION
STRATEGIE
3 GRANDS JEUX
3 GRANDES
AVENTURES !

De 199 Fr à 289 Fr

PRINCE OF PERSIA
(Broderbund)

4 D'OR 91

TILT 01/91

39/45



TANKS CONTRE
DESTROYERS

**SORTIE
LE 30 OCTOBRE**

A.D.S. SHERMAN M4



CADEAU : 1 maquette d'un SHERMAN M4 !

AMSTRAD CPC/CPC+
AMIGA-ATARI ST-IBM PC
ET COMP

NORTH & SOUTH
(Infogrames)

MOONBLASTER
(Loricel)

TILT D'OR
CANAL+

LES STARS

SUCCESS STORY

TOP ACTION



De 199 Fr à 289 Fr



De 169 Fr à 229 Fr



De 169 Fr à 229 Fr

4 SUPER JEUX
D'ARCADE A VOUS
RENDRE MABOULE !

LE MEILLEUR
DES JEUX
D'ACTION

**SORTIE
LE 30 SEPTEMBRE**



TILT D'OR
CANAL+

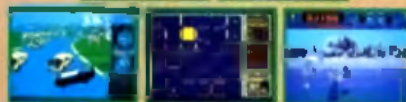
AMSTRAD CPC/CPC+
ATARI ST-IBM PC ET COMP.



TILT D'OR CANAL+

AMSTRAD CPC/CPC+
ATARI ST-IBM PC ET COMP.

DISPONIBLE !



TURBO CUP BUMPY SPACE RACER

DISPONIBLE !

TILT D'OR CANAL+

LES PLUS GRANDS SUCCES !

* Prix public conseillé suivant les ordinateurs.

GÉNIAL ! TOUS LES BESTS ENFIN RÉUNIS !

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



La machine volante se révèle bien pratique pour se déplacer rapidement d'un point à un autre et pour éviter les attaques.

tout comme les plantes animées. Ces éléments vont prendre toute leur importance dans les boutiques. Ces boutiques sont fort bien garnies, pour peu que vous fournissiez les ingrédients. Vous pourrez alors bénéficier d'un bouclier de protection, d'une mutation qui rend insensible aux chutes, de vies ou d'énergie supplémentaires, d'un curieux appareil permettant de voler, d'un tir amélioré (plus large et/ou plus rapide), etc. En dépit de ces aides, vous n'irez pas très loin. La porte d'accès est en effet bloquée par son gardien. Celui-ci n'ouvrira que si vous lui fournissez un objet particulier. Ainsi pour le premier niveau, il faut donner les graines à l'oiseau qui les échange contre une plume, à apporter à l'indien. En récompense, celui-ci fournira du papier, à donner à la créature se trouvant aux toilettes, laquelle vous remettra des allumettes. Celles-ci vont servir

à allumer le feu pour rôtir le poulet, seul moyen d'attirer le garde. Les énigmes suivantes sont autrement plus difficiles mais toujours logiques. Le labyrinthe devient aussi plus complexe à mesure de votre progression, les changements d'étage se faisant moins facilement, même en volant. Vous découvrirez aussi des pièges variés et de nouveaux monstres. La réalisation est d'un bon niveau. Je vous ai déjà parlé des graphismes mignons à souhait. L'animation est un peu moins bonne tout en restant correcte, le passage d'écran s'effectuant par à-coups. La bande sonore propose, au choix, musique bien choisie ou bruitages



Les décors des niveaux sont très variés.

évolués, mais il n'est malheureusement pas possible d'avoir les deux simultanément. *Elf* vous gardera longtemps rivé devant votre écran, ne serait-ce que pour avoir le plaisir de franchir la porte suivante !

Jacques Harbonn

Atari ST

Cette version perd un peu graphiquement (dégradés de ciel un peu moins « coulant », moins de couleurs dans l'image de présentation) mais surtout au niveau son, la musique étant nettement moins bien rendue. Le jeu n'en reste pas moins d'un bon niveau.

JH



Dans ce niveau, les portes donnent accès à de nouvelles régions. Il est indispensable de faire un plan pour ne pas s'y perdre.

AVIS

Elf est vraiment un bon logiciel, très joli graphiquement et prenant. La variété des monstres est surprenante et certains tout à fait comiques dans leur démarche. Le jeu ne se découvre que peu à peu, ce qui à mon sens apporte un plaisir supplémentaire. Enfin, la jouabilité n'est jamais mise en défaut, que ce soit pour l'action elle-même ou pour la gestion de la phase aventure.

Hervé Ducamps

AVIS

Je trouve qu'Hervé et Jacques se sont laissés un peu « embobiner » par les graphismes, agréables il est vrai.

J'ai un gros reproche à faire au scrolling, en particulier lorsque l'on vole. Lorsque l'on se dirige en diagonale haut ou bas, le programme « patine » avant de livrer les décors, ce qui est bien peu compatible avec un vol sensé être rapide !

Je trouve aussi inadmissible sur nos micros (16-32 bits rappelons-le, donc assez puissants) de ne pas offrir une bande sonore vraiment complète. À mon avis, *Elf* n'est qu'un jeu agréable, pas un grand hit.

Yannick Dupré



Intérêt

17

La réalisation est excellente et le côté aventure apporte un piment supplémentaire.

Type shoot-them-up/plates formes aventure

Graphisme ★★★ SN SN

Les graphismes sont bien travaillés, hauts en couleur et variés d'un niveau à l'autre.

Animation ★★★★★

Elle est assez fluide mais on regrettera le passage d'écran sans scrolling.

Bruitages ★★★★★

La musique d'accompagnement tout comme les bruitages d'action sont bons, mais il faut choisir entre les deux.

Prix

C



Admirez les reflets mouvants du canal, mais ne perdez pas de vue le dragon.

RUGBY

The World Cup



Tous les quatre ans, les principales nations joueuses de Rugby se rencontrent pendant quatre semaines pour déterminer quelle équipe remportera le Trophée le plus prestigieux du Rugby.

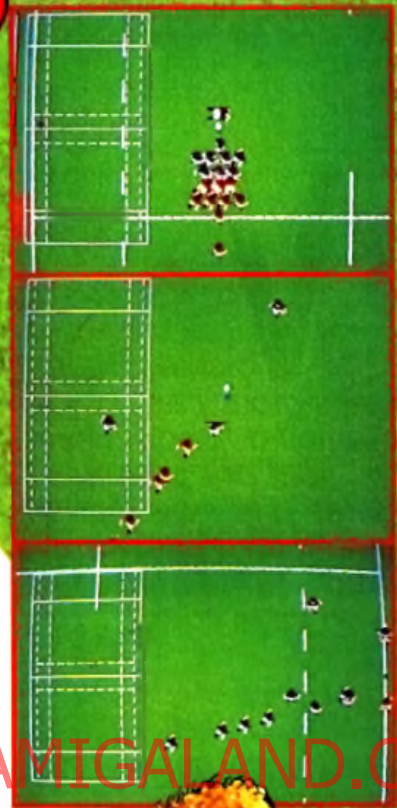
Cette simulation vous fait vivre la passion et l'émotion du moment:

- La sueur et la bousculade pour vous emparer du ballon dans la mêlée.
- La tension quand vous attendez la remise en jeu sur la touche.
- Les minutes éprouvantes juste avant de tirer un pénalty.
- L'adresse et les réflexes nécessaires à un jeu de passes très rapides.
- La jubilation quand vous marquez l'essai gagnant du match.
- La précision des détails et l'intensité du jeu font de cette simulation une adaptation réaliste de l'un des plus grands sports d'équipe.

Jouez contre les plus grands et amenez votre équipe nationale au titre de Champion du Monde.

DOMARK

Software, Artwork and Packaging
© 1991 Domark Group Ltd. Published by
Domark Software Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Programmed by



AMIGA SCREENSHOTS





Flight of the Intruder

ATARI ST

H *Flight of the Intruder* s'inscrit parmi les simulateurs les plus performants disponibles sur ST, aux côtés de F29, Bomber et surtout F19. Il est assez facile de le classer dans le challenge



des as du ciel. Graphiquement, ses paysages ne valent pas à mon sens ceux de F29. Par contre, côté animation, le titre testé ici propose un jeu des plus souples, comparable à ce que l'on connaît de mieux sur PC. A stratégie développée par *Flight of the Intruder* est, elle aussi, à la hauteur de la réputation de Mirror Soft, créateur de l'ancien *Falcon*. Outre le vol en escadrille, passionnant bien que complexe à manier, un grand nombre d'options de vol vous promettent du plaisir pendant longtemps. Il reste enfin le jeu à deux, par liaison câble ou modem, un atout qui était apparu il y a longtemps chez *Falcon*.

Ce nouveau simulateur a des chances de prendre pour beaucoup la première place de la simulation aérienne sur ST. C'est un logiciel très complet qui vous attend ici, agrémenté d'une forte notice et de cartes superbes. Autant ce titre ne parvenait pas à convaincre sur PC, autant il est intéressant ici. A ne pas manquer pour ceux



qui aiment la simulation de grande classe.
Olivier Hautefeuille

Type	simulateur de combat aérien
Editeur	Mirror Soft
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C



Solstice



NES

N Pour délivrer la belle princesse Eleanor enlevée par Morbius, Shadax va s'enfoncer dans le repaire du magicien. Son but : retrouver les six parties du sceptre magique. Dans ce jeu d'aventure/action, vous allez combattre

ALLEZ A L'ESSENTIEL

Tous les jeux qui parviennent à la rédaction de Tilt chaque mois peuvent être classés dans quatre grandes catégories. Ne reculant devant aucun sacrifice et se plantant en quatre pour vous satisfaire (sauf Banana San que nous avons dû plier en douze...), toute l'équipe vous offre pour chaque article un joli logo :

N comme Nouveauté. Les titres qui bénéficient de ce label étaient un peu « justes » pour apparaître en Hits mais constituent quand même des logiciels relativement intéressants.

H comme Hit. Ce jeu est déjà passé dans les pages Hits de Tilt, mais dans une autre version. A priori, ce sont donc de bons jeux, même si certains « laissent des plumes » dans la conversion.

V comme Version. Nous avons déjà parlé de ce titre dans les Rolling Softs, mais dans une autre version. Parfois (mais c'est rare...), les programmeurs se surpassent en créant une adaptation supérieure à la version originale. Alors, à surveiller !

F comme Flop. Fiasco. Faible. Frelate. Fâcheux. Fade. Inutile d'ajouter que nous nous n'avons pas vraiment aimé. Mais tous les goûts étant dans la nature.

Voici les Rolling Softs du mois, ces disquettes ou cartouches qui ne sont pas promues au rang des Hits mais méritent quand même toute votre attention. Notre nouvelle mise en page vous permettra de repérer du premier coup d'œil une nouveauté d'une version, un flop d'un « best ». ... Ce mois-ci, ce sont essentiellement les nouvelles versions de Logical, Pro Tennis Tour II, Battle Chess II, Flight of the Intruder et Switchblade II qui ont séduit la rédaction. Côté nouveautés, Solstice sur Nes manque de justesse le rang de Hit. Enfin, Booly devait apparaître dans ces lignes mais nous préférons attendre la version finale pour vous donner un avis des plus justes.

des monstres, ramasser des objets, franchir des obstacles, mais aussi vous creuser la cervelle ! La réalisation est excellente, avec en particulier une 3D isométrique bien rendue. Mais surtout le scénario est en béton. Ainsi, certains accès nécessitent d'empiler des objets présents dans la pièce pour gagner de la hauteur, voire d'utiliser un monstre comme moyen de déplacement ou de recourir à la potion de stase pour bloquer une dalle mobile. Un excellent jeu dont la seule lacune est l'impossibilité de sauvegarder une position. Jacques Harbonn

Type _____ aventure/action
 Editeur _____ Imagesoft
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★
 Prix _____ C

16 Battle Chess II

PC TOUS ECRANS



devant un combat trop acharné sont hilarantes (le dragon ligole son ennemi avec sa queue pour le brûler à loisir ou décide tout à coup de le croquer tout vil, recrachant au passage un membre jugé peu appétissant), et l'on combat au début à tout va pour le plaisir d'assister à ce dessin animé. La bande sonore est plus limitée mais agréable : hennissement des chevaux, explosion du canon, ferraillement des combats à l'épée, etc.

Les options de jeu sont riches : retour arrière sans limitation, mode professeur très utile, niveaux variés, changement de camp, jeu par modem, etc. Le niveau de jeu du programme est très correct, bien meilleur que celui du premier volet qui ne pouvait espérer gagner que de faibles joueurs, même à haut niveau. Il est vrai que les échecs chinois me sont bien moins connus, mais il n'est pas impossible non plus que les tactiques gagnantes, basées surtout sur des échanges fructueux, soient plus faciles à programmer.

Battle Chess II intéressera tous les curieux désireux de s'initier à ce jeu de réflexion peu connu (c'est à ma connaissance le seul logiciel de ce type sur *Amiga*), d'autant que sa réalisation est une petite merveille.

Jacques Harbonn

Type _____ échecs chinois
 Editeur _____ Interplay
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

16 Rock'n Roll



PC TOUS ECRANS

Une petite boule perdue dans des labyrinthes diaboliques ; des pièges et des bonus variés à acheter ; une maniabilité parfaite, associée à une inertie qui vous précipite souvent droit dans le vide ; des graphismes très mignons ; dix musiques rythmées qui accompagneront vos aventures ; tels sont les ingrédients de cet excellent jeu. Ne vous y trompez pas : *Rock'n Roll* n'est pas seulement un jeu d'action car vos petites cellules grises sont mi-

ses à rude épreuve par les puzzles qui vous sont proposés ! Il est important de ne pas dépenser son argent à la légère et de garder ses bonus pour les « cas difficiles ». Les graphismes de la version *PC* sont moins agréables que sur *Amiga*, et le contrôle au joystick ou à la souris est assez déroutant au départ. Mais le plaisir est là ! La musique, en revanche, ne chatouillera délicatement vos oreilles que si vous disposez d'une carte sonore. Sans cela, elle est rapidement lassante, mais il est possible de la couper... *Rock'n Roll* est peut-être un « petit jeu », mais c'est aussi un jeu passionnant. Indispensable aux possesseurs de *PC*. Jean-Loup Jovanovic

Type _____ action/réflexion
 Editeur _____ Rainbow Arts
 Graphisme _____ ★★★ (EGA !)
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★ (sans carte)
 ★★★ (avec carte)
 Prix _____ C

15 Builderland



AMIGA

Déjà testé dans *Tilt 88* pour sa version *ST*, *Builderland* est désormais disponible sur *Amiga*. Le principe de jeu de cette arcade-stratégie repose sur une idée originale : vous agissez uniquement sur le décor pour permettre au personnage principal d'avancer en posant des escaliers, en comblant les trous, en déplaçant des blocs de pierre, en creusant des tranchées avec des pioches et des bombes...

Les bonus ramassés sont gardés jusqu'à ce que vous les utilisiez à bon escient. Le héros ne s'arrêtera que lorsqu'il rencontrera un obstacle naturel ou vivant (mouches, béliers et monstres de tous poils). Cependant, il vous est possible de stopper son avance quelques instants pour étudier une situation un peu délicate. Mais le temps est compté. Votre sens de l'anticipation et vos réflexes sont mis à rude épreuve. Plusieurs chemins sont possibles pour terminer les différents niveaux (au nombre de six, composés de quarante tableaux

chacun). Des cœurs sont à prendre si vous parvenez à reconstruire une maison et à détruire le monstre qui y habite.

Comme sur la version Atari, la réalisation est correcte : les décors sont clairs et l'animation fluide. Il vous faudra quand même plusieurs mois pour arriver au terme de cette aventure.

Un système de code permet de recommencer au niveau de son choix. *Builderland* est dans l'ensemble un bon jeu d'arcade/stratégie. Laurent DeFrance

Type _____ arcade/stratégie
 Editeur _____ Loriciel
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

12 Rules of Engagement

PC TOUS ECRANS



N Cette simulation vous propose de mener à bien un grand nombre de combats intergalactiques. Il s'agit plus d'un soft de stratégie qu'un jeu d'arcade. En effet, le maniement de vos vaisseaux s'effectue sur des tableaux très complexes et rares sont les vues 3D et les phases d'action. Les premières missions de cette aventure sont inintéressantes, si ce n'est qu'elle vous permettent de comprendre le maniement très délicat du logiciel. C'est à la souris que l'on enchaîne les ordres (destinations des vaisseaux, repérage de l'ennemi, etc.), mais si cette dernière « se plante » (ce qui m'est arrivé souvent...), le maniement clavier est quasiment ingérable, notamment en ce qui concerne le pilotage.

Rules of Engagement propose des graphismes précis et des stratégies qui deviennent très complexes lorsque l'on atteint un fort niveau de difficulté. Mais tout cela ne suffira pas à la plus grande majorité des joueurs. Cette simulation est trop ardue. Il faudra lire assez bien l'anglais (pour la notice) et surtout ne pas attendre un règlement du conflit par des phases d'action ly-

pe arcade. Un titre puissant donc, mais trop ciblé à mon sens. Olivier Hautefeuille

Type _____ action/stratégie
 Editeur _____ Mindcraft
 Graphisme _____ ★★ ★
 Animation _____ -
 Bruitages _____ ★ ★
 Prix _____ C

14 Pro Tennis Tour II

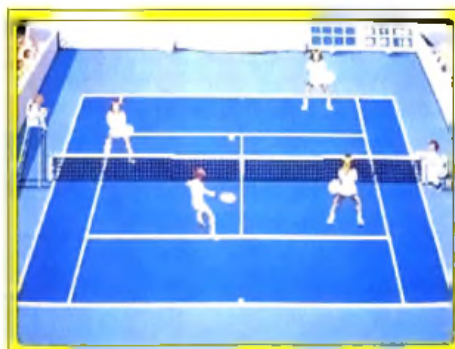


PC TOUS ECRANS

N *Great Courts II* (c'est l'autre nom de ce jeu) a déjà été présenté sur ST et Amiga. La version PC n'a rien à leur envier : la maniabilité est très bonne, les graphismes VGA réussis et les parties sont toujours passionnantes. Il est possible de jouer en simple, en double ou en « panaché » (un contre deux), et ce sur quatre types de terrains différents. L'option « calendrier » permet de programmer plusieurs rencontres à la suite et de tenter d'améliorer son score ATP face aux adversaires proposés par le programme. Le contrôle du joueur est simple et efficace : tant que le bouton est appuyé, le coup se prépare et, quand vous le relâchez, votre coup part avec une efficacité proportionnelle à sa préparation.

Si vous mettez le joystick à gauche ou à droite, le coup partira dans cette direction, en avant la balle est broyée et en arrière vous faites un lob.

Selon les réglages, le joueur peut se positionner tout seul sur la trajectoire de la balle



ou suivre les mouvements du joystick. Quelques limitations existent (je n'ai pas réussi à faire un ace !), mais le jeu est prenant.

Jean-Loup Jovanovic

Type _____ tennis
 Editeur _____ Ubi Soft
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

13 Sarakon

AMIGA

N *Sarakon* est un jeu dérivé du Mah-Jong dans lequel il faut appairer des pierres « identiques » pour les faire disparaître. Le programme propose deux types de jeu : un mode pro où seules les pierres situées sur une même couche peuvent être appariées et un mode amateur où l'on peut assembler librement des pierres de couches différentes. Un certain



nombre de variantes différencient *Sarakon* du jeu classique.

Tout d'abord, les pierres doivent pouvoir être reliées par une ligne imaginaire comportant au plus deux angles droits et ne sortant pas du plateau de jeu. Mais surtout, chaque tableau doit être terminé avant le temps imparti, ce qui complique singulièrement le challenge. Fort heureusement, vous pourrez profiter de certaines facilités. Ainsi disposez-vous de deux jokers qui permettent de faire disparaître toutes les pièces d'un même type.

Ces jokers sont à réserver aux cas d'urgence car ils ne se renouvelleront pas. En revanche, si vous parvenez à éliminer un couple de pierre Yin/Yang, vous disposez d'un joker d'utilisation immédiate. Par ailleurs, si vous enlevez une pierre « marquée », vous disposerez d'un petit temps supplémentaire fort appréciable. La réalisation est agréable, avec en particulier une visualisation facile des différentes couches grâce à l'utilisation de couleurs différentes et une excellente maniabilité à la souris. Le jeu est difficile, mais la progression de difficulté bien menée (augmentation progressive du

nombre de couches et du nombre de pierres différentes). Un mode entraînement permet de se familiariser avec les premiers niveaux sans limite de temps et un système de code évite de toujours recommencer au début. Un jeu agréable pour amateurs de casse-tête. Jacques Harbonn

Type _____ *Mah-Jong*
 Editeur _____ *Virgin*
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

13 Z-Out

ATARI ST

V Voici la version ST de ce shoot-them-up à scrolling horizontal déjà testée sur Amiga dans *Tilt 86*. A défaut d'originalité (il s'agit d'un clone très fidèle de *R-Type*), ce jeu offrait sur Amiga une réalisation vraiment excellente. Il n'en est pas de même sur Atari ST, bien qu'elle



ne soit pas mauvaise pour autant. Si les graphismes et les décors sont toujours aussi réussis, on ne peut en dire autant de l'animation.

Elle manque de punch et de fluidité, et ralentit encore lorsqu'il y a de nombreux aliens présents à l'écran. Certes, le scrolling horizontal n'est pas le point fort des ST, mais je reste persuadé que l'on pouvait faire mieux (Steve Back nous l'a prouvé à d'autres occasions). La bande sonore n'est pas mieux lotie, en dehors d'une bonne musique de présentation.

Z-Out demeure cependant un bon shoot-them-up à scrolling horizontal sur cette machine, grâce à la possibilité de jouer à deux simultanément et à la variété des armes supplémentaires, des bonus et des attaques adverses. Essayez-le avant de l'adopter. Jacques Harbonn

Type _____ *shoot-them-up*
 Editeur _____ *Rainbow Arts*
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

10 Blade Warrior

PC TOUS ECRANS

F Pour défaire Murk, le puissant démon, notre héros va parcourir le pays armé de son épée. Son but est double : survivre aux attaques des différentes créatures qui ne vont pas manquer de le combattre (araignées, elfes, gnomes,



arbres carnivores, etc.) mais aussi ramasser les ingrédients sur son chemin. Ces ingrédients revêtent une importance capitale car ils serviront autant à créer des potions magiques qu'à faire des échanges avec les différents magiciens. Ces échanges sont le seul moyen de récupérer les sept fragments de pierre indispensables pour ensorceler l'épée et vaincre définitivement Murk. Chaque magicien a son caractère et ses besoins propres et vous devrez apprendre à les connaître pour progresser. Ce mélange action/jeu de rôle aurait pu être intéressant ; malheureusement, la réalisation gâche tout. Tout d'abord, les décors, les créatures et le héros sont représentés en ombres chinoises, les seules couleurs étant réservées au ciel et aux ingrédients à ramasser. L'animation offre un bon scrolling différentiel, mais elle se ralentit inexplicablement dans certains cas. L'ambiance sonore est assez suggestive mais trop peu variée. Enfin, le principal problème concerne surtout la jouabilité. Les ennemis sont nombreux et l'on meurt beaucoup trop souvent pour pouvoir goûter à l'aspect jeu de rôle. *Blade Warrior* ne séduira ni les amateurs



d'action, ni ceux de jeux de rôle. Dommage. Image Works nous avait habitués à mieux. Jacques Harbonn

Type _____ *beat-them-all/rôle*
 Editeur _____ *Image Works*
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

15 Armor Alley

PC TOUS ECRANS

N Déjà disponible depuis longtemps sur Mac, ce logiciel m'a complètement séduit sur PC. Sur une vue de côté qui rappelle celle des tous premiers shoot-them-up, vous dirigez un hélicoptère et diverses unités militaires (infanterie, blindés, lance-missiles, etc.). Les graphismes de ce jeu sont très simples, comme stylisés, et seul un radar en haut d'écran complète la



mise en scène. Mais sous cette apparente simplicité se cache un jeu tout simplement captivant. Le joueur doit tout d'abord piloter son hélico, c'est-à-dire jouer sur l'altitude, la vitesse et la progression vers la gauche ou vers la droite pour avancer à travers les lignes ennemies. Il rencontrera alors l'appareil de son adversaire, mais aussi des installations au sol (bunkers, barrières de dirigeables ou stations anti-aérienne). Le pilotage à la souris est souple et, si l'animation est parfois saccadée, la précision des sprites, le réalisme des explosions et les bruitages « carte son » suffisent à vous plonger dans l'ambiance. Deuxième aspect du combat, vous allez lancer dans la bataille diverses unités de combat. Grâce au péculé que l'on possède (qui est plus ou moins renouvelé selon le succès rencontré par vos troupes), on peut faire surgir de sa base des troupes d'infanterie, des tanks, etc. Stratégiquement, il faut alors user de subtilité. Les petits hommes qui courent « à la *Load Runner* » ont pour mission d'investir les bunkers et de dresser des barrages de dirigeables. Les tanks détruiront quant à eux certaines installations ennemies, tandis

que les lance-missiles lutteront contre l'hélicoptère de l'adversaire... A vous de créer des convois bien structurés, comme par exemple un tank, un lance-missiles, et un « van », le seul engin qui puisse détruire la base ennemie, s'il l'atteint ! La gestion de ces quelques unités est vraiment passionnante. Il faut sans cesse lancer des convois, puis les protéger grâce à l'hélicoptère, qui devra être lui-même fréquemment ramené à la base pour faire son réapprovisionnement en munitions. Quelques astuces ajoutent encore à la richesse stratégique du jeu, comme le fait de pouvoir prendre des hommes à bord de l'appareil que l'on parachutera plus loin à l'intérieur des lignes ennemies. Les parties qui s'enchaînent sont de plus en plus difficiles. Très vite, l'adversaire devient plutôt rusé et vous verrez tous vos convois se faire réduire en cendres par des tirs puissants. *Armor Alley* semble être un jeu en apparence simple et sans grande prétention graphique. Mais après quelques minutes de combat, impossible de décrocher ! J'insisterai encore pour finir sur la précision des graphismes et des animations. Moins complexes et travaillés que d'autres, ils suffisent très largement à vous tenir en haleine. Cette simulation accepte le jeu à deux par modem. Olivier Hautefeuille

Type _____ action/stratégie
 Editeur _____ Three Sixty
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★ (carte son)
 Prix _____ D

16 Switchblade II



ATARI ST

H Très proche de la version *Amiga* testée dans *Tilt 92*, *Switchblade II* se place en bonne position dans le challenge *ST* des jeux de plates-formes. Son atout majeur réside dans le fait que les salles qui s'enchaînent pour former un labyrinthe complexe ne se dévoilent qu'au fur et à mesure de votre progression. Il faudra de même frapper tous les murs pour ne pas passer à côté d'une pièce secrète. Sinon,



l'action est des plus classique. Pour ceux qui connaîtraient le premier épisode de cette mission, sachez que *Switchblade II* profite de graphismes bien plus « pro », notamment en ce qui concerne les sprites. Sans atteindre la puissance et la beauté d'un *Gods*, cette partie ne laissera pas indifférents les amateurs du genre.

Olivier Hautefeuille

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

12 International Championship Athletics

ATARI ST

N Bien que la mode en soit passée, Hawk nous propose un jeu de sport multi-épreuves, basé sur l'athlétisme. La quasi-totalité des épreuves présentes dans les rencontres sportives internationales sont au rendez-vous : course de vitesse et de fond (du 100 mètres au 5 000 mètres) ; courses d'obstacles (110 mètres et 400 mètres haies) ; saut en longueur, en hauteur, à la perche et triple saut ; enfin lancer du disque, du poids, du marteau et du javelot.

Le déroulement des épreuves est assez varié, faisant appel tour à tour ou simultanément à l'agitation du joystick, à la synchronisation (qui est indispensable pour les sauts ou pour les lancers) ou encore à la stratégie (course d'endurance lors de laquelle on règle la vitesse du coureur en fonction de l'énergie disponible et de la distance restant à couvrir).

La réalisation en revanche est assez médiocre.

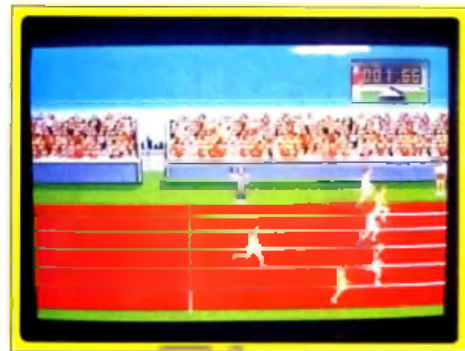
Certes, le programme offre quelques intermèdes enrichissant l'ambiance (commentaires du speaker, encouragements ou siffls des spectateurs selon vos résultats) et l'animation de certaines épreuves est correctement travaillée. Mais les sprites sont

vraiment trop petits, les décors bâclés et les bruitages quasi inexistant.

Mieux réalisé, ce programme aurait pu faire un *Hit* mais, tel qu'il est, il ne peut espérer attirer le joueur pour plus de quelques parties.

Jacques Harbonn

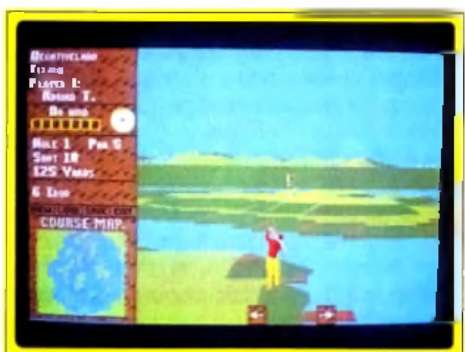
Type _____ simulation d'athlétisme
 Editeur _____ Hawk
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C



14 Challenge Golf

ATARI ST

V Cette version *ST* ne se différencie guère de la version *Amiga* testée dans *Tilt 93*. Ce golf offre des options variées (un à quatre joueurs, quatre parcours différents, trois niveaux de diffi-



culté, mode carte et replay) mais la réalisation souffre de graphismes médiocres et de bruitages un peu pauvres. C'est d'autant plus dommage que le réalisme de la simulation est excellent : importance capitale du type de club selon le terrain, modification de la difficulté de réglage de l'elfet en fonction du club et de la puissance du tir, prise en compte du dénivelé du green par rapport au fairway, etc.

Mais face au nouveau golf de Microprose (dont nous vous proposons un *hit* dans ce numéro), il ne peut soutenir la comparaison.

Jacques Harbonn

Type _____ simulation de golf
 Editeur _____ On Line
 Graphisme _____ ★ ★ ★
 Animation _____ ★ ★ ★ ★
 Bruitages _____ ★ ★ ★ ★
 Prix _____ C

15 A10 Tank Killer Thunderbolt 1.5



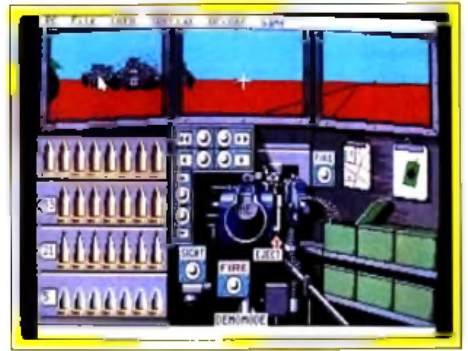
H Plus d'appareils, plus de scénarios (l'Irak est malheureusement au goût du jour...), cette nouvelle version d'A10 (surnotée à mon sens dans le test paru dans *Tilt 78*) reste en-deçà de ce que l'on connaît maintenant (je ne vous reparlerai pas encore du fabuleux *Yeager Air Combat* mais rien ne surpasse ce dernier titre). A10 est un simulateur qui mise autant sur l'arcade (un vol très souple, bien plus que le tout dernier F117A par exemple) que sur la stratégie (nombre des missions, cartes très précises, etc.) et sur l'actualité (le rôle de cet avion lors de la guerre du Golfe). Mais dans le contexte actuel de la simulation aérienne sur PC, ce n'est pas le titre qui vous fera le plus craquer.

Olivier Hauteuille

Type _____ simulateur de combat aérien
 Editeur _____ Dynamix
 Graphisme _____ ★ ★ ★
 Animation _____ ★ ★ ★ ★
 Bruitages _____ ★ ★ ★ ★
 Prix _____ C

7 Sands of Fire

PC CGA OU EGA



F *Sands of Fire* vous propose de piloter de un à cinq chars pour enrayer la progression de blindés allemands en Afrique du Nord durant la Seconde Guerre mondiale. Ce logiciel aurait séduit les amateurs de simulation il y a trois ans. Mais aujourd'hui, et alors que d'excellents combats du même genre ont vu le jour depuis deux ans, il n'intéressera personne. C'est dommage, car quelques petites astuces révèlent un réel travail de la part des concepteurs. Par exemple, le fait de contrôler indépendamment chaque chenille du tank pour tourner et avancer est intéressant. De même, le chargement des obus et l'éjection des douilles apportent beaucoup de réalisme à l'action. Malheureusement, les graphismes sont bien trop pauvres et la

PC TOUS ECRANS,
CARTE SON

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

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.

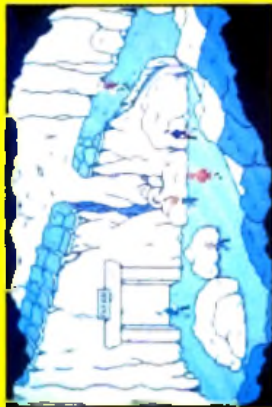
ARMAETH gère les événements, la magie, les mécanismes secrets, les attaques, le temps, etc, mais ce jeu n'intervient aucunement sur la partie en cours. Ce sont vos actes et ceux des autres personnages qui créent et redéfinissent la partie à chaque instant.

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.

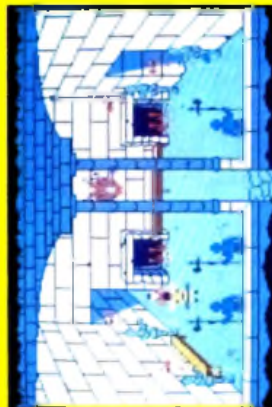
UN MOTEUR DE VRAI JEU DE RÔLE, EN VRAIE 4D, EN FRANÇAIS



Découvrez des paysages bucoliques



Parcourez un monde réel en 4D



Liez des amitiés durables



Prenez des risques calculés

UNE NOUVEAUTE MONDIALE - ARMAETH 1 - UN MOTEUR DE JEU DE RÔLE

ARMAETH 1 requiert un PC compatible avec 480K Ram et une carte EGA 128K Ram

Nom
Adresse
Code Postal

Prénom
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

rolling softs

monotonie des missions brisera l'intérêt du jeu à long terme. **Olivier Hautefeuille**

Type _____ **combat de chars**
 Editeur _____ **Three Sixty/E.A.**
 Graphisme _____ ★ ★ ★
 Animation _____ ★ ★ ★
 Bruitages _____ ★ ★ ★
 Prix _____ C

15 Super Spike V'Ball



NES

N Ce volley-ball de plage vous propose une série de tournois vous opposant à des équipes nationales américaines ou à des équipes d'autres pays. Vous pourrez choisir vos joueurs parmi ceux disponibles et redéfinir certains éléments du jeu. Vous contrôlez tour à tour l'un des deux joueurs de votre camp. Les mouvements offerts sont variés : service classique balancier ou plus puissant en saut, renvoi simple ou appuyé, tir surpuissant, contre, etc., le tout avec contrôle de la direction du tir.

Vos adversaires vont se révéler de plus en plus coriaces au fur et à mesure de vos réussites. Si les premiers sont faciles à battre, les derniers sont en revanche de véritables teignes.

La réalisation est inégale. Les graphismes des joueurs sont quelconques et l'animation souffre parfois de quelques bugs (le joueur « disparaît » dans le sol !). En revanche les décors sont variés d'un lieu à l'autre et le jeu présente un réel intérêt grâce à une bonne maniabilité, un jeu d'équipe intelligent, une bonne progression en difficulté et, en sus, la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément, ce qui n'est pas si courant pour les logiciels destinés à la NES. **Jacques Harbonn**

Type _____ **volley-ball de plage**
 Editeur _____ **Technos**
 Graphisme _____ ★ ★ ★
 Animation _____ ★ ★ ★
 Bruitages _____ ★ ★ ★
 Prix _____ C

15 Logical

PC TOUS ECRANS,
CARTE SON

H Teste en Hit sur Amiga dans *Tilt* 93, ce jeu d'action/réflexe est très bien adapté sur PC. Vous dirigez des boules de différentes couleurs à travers des galeries. A l'aide de tourniquets qui permettent d'envoyer ces boules dans des directions précises, il faut, pour vaincre, regrouper les éléments de même couleur. *Logical* est facile à prendre en main et la simplicité de son scénario pourrait laisser croire que l'on se lasse assez vite du jeu. Pourtant, il fait partie de ces programmes que l'on ne quitte pas facilement. L'enchaînement des tableaux propose une difficulté progressive très bien dosée. Et surtout, la présentation graphique du jeu renforce ce sentiment de « confort » : graphismes très soignés, ani-



mations correctes, bruitages carte son simples mais efficaces. Ajoutez à cela une maniabilité souris irréprochable et vous aurez de quoi lutter pendant longtemps. Un très bon titre pour tous ceux qui apprécient l'action/réflexe. **Olivier Hautefeuille**

Type _____ **action/réflexe**
 Editeur _____ **Rainbow Arts**
 Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
 Animation _____ ★ ★ ★
 Bruitages _____ ★ ★ ★ ★
 Prix _____ B

15 Logical

VERSION ATARI ST

Pour une stratégie bien sûr identique, *Logical* développe sur Atari ST des graphismes bien moins convaincants que ceux des versions Amiga et surtout PC. Mais qu'importe puisqu'il faudra toujours autant de logique et de concentration pour vaincre cette partie. **Olivier Hautefeuille**



Graphisme _____ ★ ★ ★
 Animation _____ ★ ★ ★
 Bruitages _____ ★ ★ ★ ★
 Prix _____ B

10 Radar Mission

GAME BOY

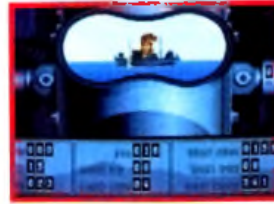
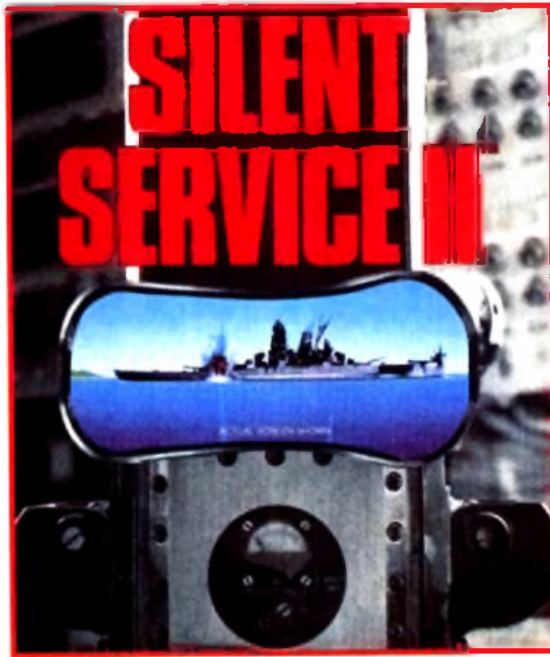
F *Radar Mission* se compose de deux jeux indépendants. Le premier est une bataille navale améliorée avec différentes cases de bonus apportant tirs multiples ou tir surpuissant détruisant d'un seul coup tous les bateaux qui se touchent, envoi d'une escadrille aérienne par le porte-avions et progression de difficulté à mesure des victoires. Le second jeu vous met aux commandes d'un sous-marin qui doit détruire le convoi adverse tout en protégeant le sien. Cette phase se joue en mode action avec quelques élé-



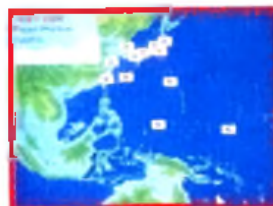
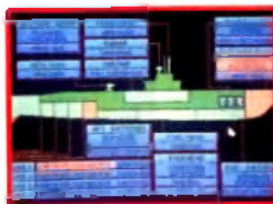
ments de stratégie. La réalisation est d'un excellent niveau avec des graphismes variés et travaillés, de bonnes animations et des bruitages bien rendus. Si ce jeu séduira certainement les plus jeunes, je doute en revanche qu'il puisse retenir longtemps les autres, en dépit de la possibilité de jouer à deux. **Jacques Harbonn**

Type _____ **combat naval**
 Editeur _____ **Nintendo**
 Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
 Animation _____ ★ ★ ★ ★ ★
 Bruitages _____ ★ ★ ★ ★ ★
 Prix _____ C

Silence et profondeurs abyssales



Pendant la Seconde Guerre mondiale, le "Silent Service" américain devait mener une carrière riche en actions, dangers et gloire. Tout seuls, en plein territoire ennemi, les capitaines du sous-marin traquèrent et attaquèrent la flotte japonaise du Pacifique, la marine la plus performante au monde. En l'espace de quatre ans, les hommes courageux du Silent Service paralysèrent de façon héroïque l'économie maritime du Japon et détruisirent ses navires. La guerre du Pacifique fut gagnée depuis le fond de la mer.



Silent Service fut salué unanimement par le public comme la dernière simulation du genre lors de sa sortie en 1985. Le nouveau Silent Service II prend la relève de son célèbre prédécesseur en tirant le meilleur parti de la technologie informatique pour vous offrir un réalisme et une ambiance encore plus grandioses. Avec des graphiques numérisés améliorés, ce qui se fait de mieux en matière de sons et de nouvelles options saisissantes (dont la 'Carrière de guerre' pour mener toute la campagne du Pacifique Sud), Silent Service II est une simulation historiquement précise sur le plan des décisions, craintes et triomphes des sous-marins de la Seconde Guerre mondiale.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Silent Service II fera bientôt surface pour les IBM PC compatibles et Commodore Amiga dans tous les bons magasins

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

Les moissons du pixel

Par tradition, l'été est une période peu fournie en programmes. Mais cette année, face à l'invasion des consoles, la micro se défend vaillamment, et ce à l'aide de la rubrique création ! Certains éditeurs semblent avoir attendu le moment des vacances pour sortir leur Amos 3D, Wizard Paint et autre Visual Basic. Le CPC lui-même reprend du poil de la bête dans le domaine musical. Essayez donc de faire ça avec une Megadrive ou une Super Famicom ! Et ce n'est pas fini. Un certain nombre de cartes 32 000 couleurs à bas prix sont annoncées pour Amiga et PC et le Mac LC promet de beaux jours – et des nuits fébriles – aux créateurs. Un avenir radieux !...

C'est la rentrée, le moment de redonner des couleurs à vos machines. La famille Amos s'agrandit : **Compilation Amos et Amos 3D** complètent efficacement le Basic d'Europress. Simple et efficace ! Avec **Photolab** sur Atari, le dessin monochrome est à l'affiche. **Wizard Paint** sur Mac et **Ham-E** (16 millions de couleurs) sur Amiga vont vous faire rougir de plaisir ! Les « PCistes » ne sont pas en reste : **Visual Basic** apporte à Windows 3.0 la simplicité de programmation qui lui faisait défaut et **Bannermania** permet de créer bannières et logos. Pour finir en musique, le séquenceur **Equinoxe** sur Amstrad va vous en mettre plein les oreilles. A vos claviers et bon travail !



Amos est sans nul doute l'un des principaux Basic sur Amiga, grâce à son éditeur performant, à sa programmation structurée et surtout à ses remarquables routines dédiées à l'animation et au son. Pourtant, il lui manquait un compilateur digne de lui. C'est désormais chose faite. Le compilateur accepte de travailler avec toutes les configurations, même un simple A500 sans extension et sans drive externe, mais le travail sera bien sûr plus pratique si l'on dispose de l'un et/ou l'autre. Avant de commencer, il est obligatoire de procéder à la création d'une disquette de travail. Il vous faudra auparavant réaliser une copie de votre Amos, car l'installation va effacer un certain nombre d'éléments non indispensables présents sur la disquette d'origine. Cette installation est assez longue mais s'effectue de manière automatique grâce aux programmes dédiés. En contrepartie, outre le compilateur, vous allez disposer d'une nouvelle version d'Amos plus performante, la 1.3 (voir encadré).

La compilation s'effectue en une passe, de manière plus ou moins rapide selon les options choisies, tout en restant toujours dans des limites de temps raisonnables. Ces options sont assez diverses : source et/ou destination faisant appel à la disquette ou à la RAM (beaucoup plus rapide mais consommant bien évidemment plus de place mémoire), utilisation d'un RAM-disque pour copier toutes les bibliothèques, ce qui

accélère encore plus les opérations. La compilation elle-même dispose de quelques paramètres : inclusion de messages d'erreur, création automatique d'un écran par défaut, utilisation du JMP (saut long) plutôt que du BRA (saut court) pour les programmes un peu conséquents. Le programme compilé obtenu peut être de type Workbench ou CLI (ce qui autorise l'auto-boot), ou de type Amos, ce qui permet de le charger et de le lancer directement à partir de l'éditeur Amos lui-même ! Enfin, le code obtenu peut être compacté pour gagner de



L'écran de travail du compilateur.

la place, le décompactage s'effectuant automatiquement et rapidement lors du lancement du programme. Signalons aussi au passage qu'un véritable assembleur est fourni sur l'une des disquettes. Il est de performance correcte mais d'un usage assez peu agréable (commandes assembleur au sein des commandes Amos). Qu'en est-il du gain de temps obtenu grâce au compilateur ? Il est toujours appréciable, les programmes s'exécutant en moyenne deux fois plus rapidement. En fait, ce gain varie beaucoup en fonction du type d'opérations traitées. Ainsi,

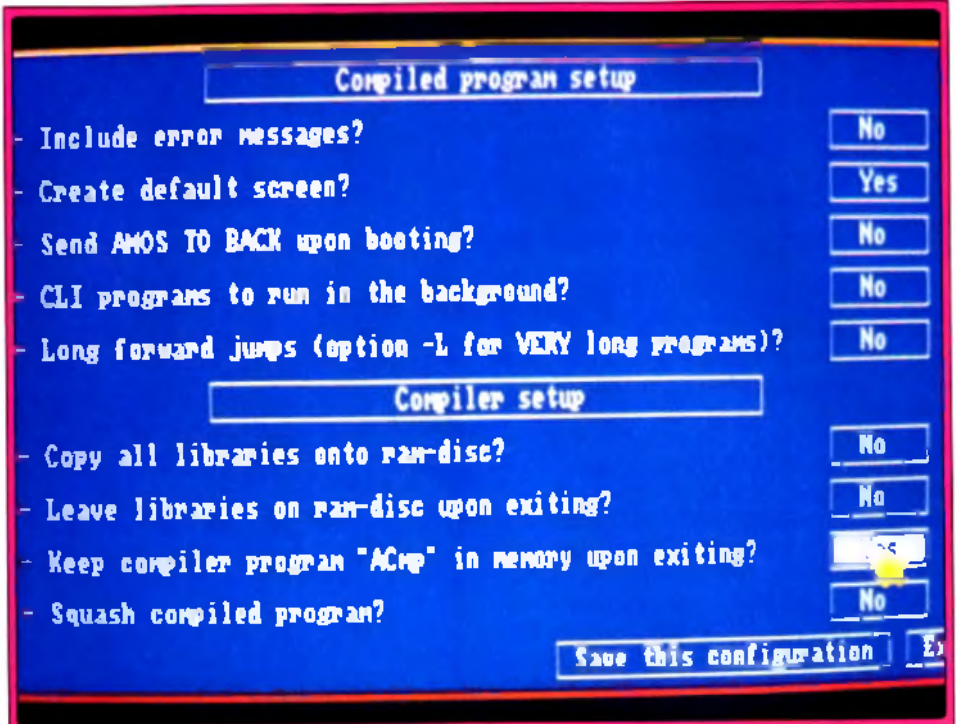
SYMBOLES	
	BUREAUTIQUE
	MUSIQUE
	TRAITEMENT DE TEXTE
	PAO
	EMULATION MINITEL
	PROGRAMMATION
	ANIMATION
	UTILITAIRE
	DESSIN

AMOS VERSION 1.3

Amos version 1.3 offre le déplacement en miroir des bobs*, ce qui simplifie énormément la tâche du programmeur pour des animations sur des parcours fixes. En outre, les bobs disposent désormais d'une routine de compactage très performante, ce qui évite de garder inutilement une place mémoire importante pour des bobs qui ne seront utilisés que plus tard. L'interface série est maintenant parfaitement gérée grâce à quinze instructions. Cette innovation ouvre la porte aux jeux en réseau, mais aussi à des utilisations plus spécifiques telles que le contrôle d'une interface Midi reliée au port série. Les musiciens vont pouvoir s'en donner à cœur joie avec leur *expandeur*** ! La gestion multitâche n'a pas été oubliée non plus, avec en particulier un « wait vbl » multitâche (attente de synchronisation verticale, indispensable pour éviter tout problème de clignotement désagréable lors des animations). C'est une solution de choix pour éviter que les animations sous interruptions d'Amos ne bloquent trop souvent les autres programmes en cours d'exécution. On découvre encore la gestion du mode enfilade, les boîtes de dialogue Amos (plus pratiques que celles du Workbench), la permutation de banques de sprites ou l'amélioration de routines déjà existantes telles que les copies d'écran qui doublent de vitesse. Toutes ces améliorations rendent Amos 1.3 encore plus agréable à utiliser.

* *Bobs* : sprites multicolores (personnages, vaisseau, etc.) de taille variable, gérés par le coprocesseur (le *blitter*) Amiga dédié à l'animation.
** *Expandeur* : synthétiseur sans clavier géré à partir de l'interface Midi.

les opérations mathématiques ne bénéficient « que » de 20 à 40 % d'accélération, les boucles de 40 %, tandis que les opérations logiques explosent littéralement avec 600 % et plus de gain ! Des programmes très différents, tant en type qu'en longueur, ont pu être compilés sans problème, ce qui laisse présager d'un excellent débogage. Tout au plus peut-on observer dans certains programmes ayant largement recours à des animations complexes quelques bizarreries lors de l'exécution. Ce point est d'ailleurs signalé dans le manuel et ne provient que du gain de vitesse. Un « Wait vbl » en fin de boucle principale suffira pour adapter le programme. En conclusion le compilateur Amos s'avère indispensable à tout utilisateur un peu assidu d'Amos, tant par le gain de vitesse qu'il procure que par sa grande facilité d'utilisation.



Les options du compilateur sont assez riches et la compilation rapide.

L'inclusion de la version 1.3 du Basic est une excellente idée et renforce d'autant l'intérêt du pack (disquettes Europress pour Amiga ; prix : D). Jacques Harbonn

AMOS 3D



Décidément, on ne pourra pas reprocher à Europress (alias Mandarin Software) de s'endormir sur ses lauriers. A peine avions-nous terminé le test du compilateur que nous recevions Amos 3D. Le package se compose de deux disquettes aux fonctions bien distinctes. La première contient les instructions 3D pour Amos ainsi que la version 1.3 d'Amos (que nous vous présentons dans l'article précédent) qui doivent être installées selon une procédure similaire à celle du compilateur. Il est d'ailleurs possible de faire tenir sur une même disquette Amos 1.3,



Votre objet en mode laupe.



La création est facile et puissante.

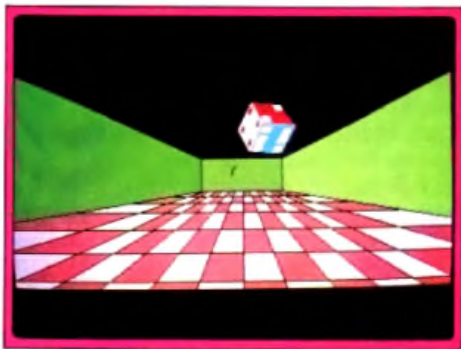
son compilateur et son module 3D, au prix cependant de certaines restrictions : le compilateur en option disque uniquement (compilation des programmes ligne par ligne) et le retrait des fichiers d'exemples 3D. La seconde disquette contient le programme de création des objets 3D qui pourront ensuite être utilisés dans Amos.

Le modelleur se présente de manière fonctionnelle, avec les figures prédéfinies en haut de l'écran et tous les outils de manipulation en bas, regroupés par types de fonctions pour plus de facilité encore. Les figures prédéfinies sont peu nombreuses : trois figures 2D et deux figures 3D seulement (pyramide et cube). Pourtant, à la manière de *3D Construction Kit* (voir *Tilt 92*), la grande puissance des outils proposés permet d'obtenir quasiment tout ce que l'on veut, à l'exception des formes vraiment circulaires. Vous allez pouvoir modeler à votre guise ces pyramides et ces cubes en les comprimant ou en les étirant selon l'un des trois axes (n'oubliez pas qu'ici, on travaille en relief), en déplaçant une face parallèlement à un plan ou autour d'un côté (comme une porte qui tourne sur ses gonds), ou encore en déplaçant l'un des sommets constitutifs de la figure. Avec

ce système, il est ainsi très facile d'obtenir, par exemple, un plan incliné à partir du cube ou un diamant en partant de la pyramide. La visualisation ne s'effectue que dans une seule fenêtre, mais vous disposez d'outils de rotation, de déplacement dans le sens horizontal ou vertical et d'un zoom de grande amplitude. L'outil de rotation est d'une remarquable efficacité, ce qui est important étant donné son usage très fréquent. Il travaille en temps réel, le déplacement de la souris faisant tourner l'objet à grande vitesse et cela quelle que soit sa complexité. Pour les objets un peu complexes, vous aurez bien sûr besoin de plusieurs éléments de formes différentes. Aucun problème non plus à ce niveau : le programme se charge de coller deux pièces par les faces sélectionnées. Si le collage centré automatique créé par le programme ne vous convient pas, vous pourrez recourir aux multiples possibilités de déplacement d'un élément par rapport aux autres. L'effet de relief sera modulé en modifiant, éventuellement, la taille de l'objet, mais surtout le contraste entre ses différentes faces.

UN MODELEUR PUISSANT

Dans le même ordre d'idées, vous disposez aussi d'un réglage de la palette pour choisir vos couleurs. Ce modelleur offre encore d'autres outils pour faire tourner un ou plusieurs éléments, pour les permuter dans le sens horizontal ou vertical ou pour les aligner sur l'un des axes. Vos créations pourront être décorées d'un dessin collé sur la face sélectionnée. Une fois vos différents éléments créés et sauvegardés, vous allez pouvoir les utiliser au sein de vos programmes Amos. Un grand nombre d'instructions dédiées sont chargées de cette tâche. Outre les commandes gérant la



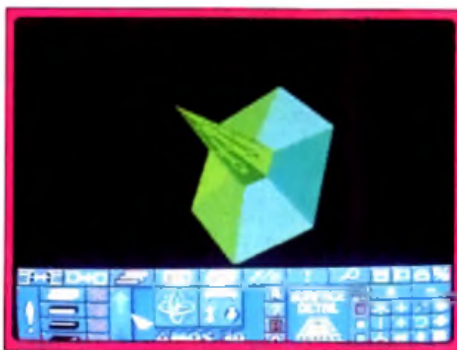
Vos objets 3D animés avec facilité.

taille de l'écran 3D, le rafraîchissement et la gestion des objets sur disque, vous disposez de commandes pour positionner votre objet dans cet univers 3D (défini par trois axes de manière absolue ou relative, pour le faire avancer ou pour connaître sa position). D'autres instructions permettent de convertir des coordonnées spatiales en coordonnées écran, ou au contraire de replacer des coordonnées 3D locales dans un univers plus vaste. Vous pouvez encore animer un objet en le déplaçant, en le faisant tourner ou même en le déformant. De plus, les dessins présents sur les faces de l'objet peuvent aussi



L'animation obtenue est d'un excellent niveau.

être animés à leur tour, ce qui ouvre des perspectives considérables. La détection des collisions est disponible. Ces instructions s'avèrent simples d'emploi et surtout d'une grande rapidité d'exécution, ce qui est capital si l'on désire créer un jeu d'action ou une démo. Vous pouvez même compiler ces commandes. Les routines 3D elles-mêmes, déjà fortement optimisées, ne gagneront pas en vitesse, mais l'interprétation des commandes s'effectuera bien sûr beaucoup plus rapidement. Toutefois, il existe un problème à ce niveau, le compilateur pouvant ne pas reconnaître l'extension 3D, même si elle a été activée au boot. Espérons que ce bug agaçant sera vite réglé. Fort heureusement, il ne concerne que la compilation des programmes 3D, l'exécution sous Amos s'effectuant suffisamment rapidement pour que l'on puisse s'en passer. En conclusion, Amos 3D est une extension majeure à ce langage déjà riche. Le modelleur est un petit bijou de puissance et la possibilité d'utiliser des objets 3D dans vos programmes Amos apporte une touche de professionnalisme non négligeable (disquettes Europress pour Amiga : prix : D). Jacques Harbann



Les menus sont clairs et ergonomiques.



L'Amiga a toujours été bien placée dans le domaine graphique. Pourtant, son ancienne suprématie commençait à être battue en brèche par ses concurrents (Mac II, PC et même Atari ST), dotés de cartes graphiques 24 bits. Ces cartes permettent de disposer d'une palette de 16



Transformation par solarisation.

millions de couleurs (excusez du peu !), chacun des pixels de l'écran pouvant prendre librement l'une de ces teintes. Une telle carte existait certes déjà sur Amiga mais son prix élevé la réservait à une élite ou à un usage professionnel. L'extension HAME est une nouvelle carte 24 bits pour Amiga, au prix très ajusté pour ce type de matériel, tout en gardant des capacités vraiment professionnelles. Il s'agit d'un boîtier de dimension moyenne qui s'intercale entre le port RVB et le moniteur. L'extension dispose de sa propre alimentation et n'accapare nullement le 68000 de l'Amiga

pour travailler, ce qui est un atout important. Cette extension existe en deux versions : une version de base et une version *Plus* dotée d'un module anti-aliasing (lissage des courbes pour éviter tout effet d'escalier) qui augmente aussi la résolution maximale. Le système fonctionne sur toute la gamme *Amiga*, à condition de disposer d'au moins 1,5 Mo de mémoire. En fait une mémoire supérieure est indispensable pour bénéficier de toutes les fonctionnalités, en particulier pour certaines illustrations de grande taille. Les possesseurs d'*Amiga 500* pourront mettre à profit les nouvelles extensions



Une superbe image en ray tracing.

mémoire internes de type *Baseboard* qui permettent de « gonfler » ces machines à 4,5 ou même 6,5 Mo sans soudure. L'adaptation aux caractéristiques propres de chaque machine (variations des signaux des coprocesseurs *Agnus* et *Paula*) s'effectue sans problème grâce aux potentiomètres de réglage accessibles par les ouvertures du boîtier. La carte est livrée avec trois logiciels puissants et complémentaires. Le premier, *Image Professional (IP)*, est un programme de traitement d'images. Il propose de nombreux formats : mode entrelacé ou non, système PAL ou NTSC, affichage en monochrome (selon deux types), en 256 couleurs avec usage de trames, en 18 bits (262 144 couleurs) ou 24 bits (16 millions de couleurs) et enfin recours au mode rapide ou HQ (haute qualité).

UN RESULTAT STUPEFIANT

Le mode 256 couleurs rapide est le mode de choix pour travailler (ou en vue d'un transfert au format VGA, GIF ou Mac-8 bits), mais vous pourrez ensuite à tout moment repasser à un affichage plus pointu (18 ou 24 bits) sans avoir à retravailler votre illustration. La résolution du dessin ne dépend quant à elle que de la quantité de mémoire disponible (jusqu'à 32 767 x 32 767 pixels, ce qui nécessite la bagatelle de 3 à 5 Go de mémoire !), tout comme le nombre d'écrans de travail simultanés dont on peut disposer. Avant de commencer, chargeons l'une des images digitalisées fournies sur la disquette. En 24 bits HQ, le résultat à l'écran est tout simplement stupéfiant, le rendu s'apparentant à une diapositive de bonne qualité. Les multiples traitements disponibles peuvent s'appliquer à toute l'épreuve ou seulement à une portion de celle-ci. Cette portion peut être

définie de nombreuses manières : rectangle classique ou centré, ellipse, polygone, polyarcs (à la manière d'un polygone aux cotés courbes) et dessin libre à main levée. Les effets sont d'une très grande diversité, la plupart disposant de multiples réglages qui permettent d'en varier encore les résultats. Certains sont très classiques, tels que le nettoyage des points ou des blocs isolés (très utile pour les illustrations digitalisées), le passage en négatif (monochrome ou couleur), la pixelisation, les permutations horizontales ou verticales, les rotations de degré quelconque ou l'anti-aliasing pour corriger l'effet de marches d'escalier. D'autres concernent plus spécifiquement les coloris de l'illustration : passage en pseudo-couleurs, en fausses couleurs (permutation des composantes rouges, vertes et bleues), travail sur les teintes ou la saturation des coloris, solarisation, dérive de couleurs, création d'images sépia ou bleues (à la manière des vieilles photographies).

DES OUTILS MULTIPLES

On découvre encore différentes squelettisations (seuls les contours de l'image persistent), la « réduction » au format NTSC, la correction des zones « brûlées », l'astérisation (étoile sur les points lumineux comme avec les filtres « star » en photographie), le retrait d'un élément entièrement entouré de fond (un oiseau dans le ciel par exemple), l'épaississement ou l'amincissement des contours, le traitement par filtre « passe-haut » ou « passe-bas », la postérisation (pour obtenir des effets psychédéliques), ou encore la « connexion » ou la « déconnexion » de zones proches à la fois dans la position et les teintes. Un dernier outil donne accès aux traitements les plus complexes mais aussi les plus



Admirez le rendu de la transparence.

spectaculaires : caricature (superbe), glissement des pixels du centre vers la périphérie, effets de relief divers (produisant d'impressionnants bas-reliefs), distorsion à la manière des miroirs déformants ou d'un reflet dans l'eau après que l'on a jeté une pierre dedans, zigzag, « coulure » dans le sens horizontal ou vertical, grille 3D... Comme on peut le constater, ces trucages sont vraiment très variés et d'une grande puissance. Les temps de traitement sont très variables, allant de quelques secondes à près d'une heure en cas de traitement complexe sur la totalité d'une grande image. Fort heureusement, vous pouvez interrompre les traitements longs à tout moment. On peut encore enrichir ces trucages en mixant l'illustration modifiée avec l'image d'origine de multiples manières, fondant ainsi les effets de manière très douce, en particulier au niveau des contours. De nouvelles options sont encore proposées à ce niveau : addition ou soustraction d'image, implosion ou explosion, flou en spirale, etc. Grâce à l'Undo, vous pourrez à tout moment annuler un traitement quelconque s'il ne satisfait pas à votre attente. *Image Professional* dispose encore de quelques outils de dessin : brosses multiples



Le mode caricature donne souvent des effets surprenants.

redéfinissables, figures prédéfinies (rectangle, ellipse, ligne brisée, polyarc), remplissage, fonction texte et l'indispensable dessin à main levée. La gestion de la palette est très complète et offre différents modes de travail : RVB classique ou HSV (teinte, saturation, luminosité), plus connu des peintres et des dessinateurs non infographistes. D'autres facilités sont encore proposées : interfaçage avec *Arexx*, ce qui ouvre la porte à la création de macros complexes et récursive : travail « d'équipe » avec *DigiView*, le digitaliseur de *New Tech* ; compte des couleurs d'une image. Les illustrations sont sauvegardées au format IFF 24 bits pour assurer la meilleure compatibilité possible.

PAINT ET CONVERT

Passons maintenant au logiciel de dessin *Paint*. Il travaille en mode PAL ou NTSC, entrelacé ou non. Tout comme *Image Professional*, la taille de l'image n'est limitée que par la place mémoire. *Paint* peut charger directement des dessins au format registre HAM-E, GIF et IFF (y compris en 24 bits, bien sûr). Il offre différentes brosses paramétrables, le dessin à main levée en traits pleins ou discontinus, ainsi que différentes figures prédéfinies : droite, courbe, carré, ovale,



Magnifique rendu en 16 millions de couleurs.

L'option de remplissage est puissante et dispose de nombreux paramétrages : sens du remplissage, effet de tuiles, contours, etc. Les options texte n'ont pas été oubliées, tout comme la loupe, qui permet toujours d'utiliser la majorité des fonctions. Le spray est paramétrable et peut pulvériser couleur ou dessin. Le pantographe est un outil original. Il permet de reproduire dans une partie de l'écran un tracé suivant les contours d'un objet d'une autre zone de l'écran. L'usage du stencil permet de définir les tonalités de l'illustration qui seront affectées par votre tracé. Les blocs ouvrent la porte à certains traitements : image en miroir, rotation, changement de taille, effet 3D, etc. La

gestion des couleurs offre toutes les facilités pour créer ses palettes, établir des dégradés, modifier le contraste ou la luminosité, etc. Le cyclage de couleurs au tracé et à la visualisation est d'une rare puissance et produit des résultats impressionnants. *Paint* propose un grand nombre de raccourcis clavier, mais surtout il est interfacé avec *Arexx*, ce qui ouvre la porte aux macrocommandes et à l'animation. En résumé, *Paint* dispose de puissantes fonctions, en particulier dans le domaine de la couleur, même si les outils de dessin proprement dits auraient pu être plus complets. Un logiciel de dessin beaucoup plus puissant sera disponible sous peu. Nous ne manquerons évidemment pas de le tester à sa sortie. Le dernier programme, *Convert*, est un utilitaire qui assure la conversion entre une multitude de formats d'images (45 au total), ce qui permet de travailler avec la totalité des formats d'image existant sur *Amiga*, même les plus insolites. En conclusion, *HAM-E* est un outil indispensable à tous ceux qui veulent obtenir des illustrations de qualité exceptionnelle. Les programmes fournis (*Image Professional* en particulier) justifient à eux seuls le prix de l'ensemble et peuvent, comme la carte, prétendre à un usage professionnel (pack *Black Belt Systems*, distribué par *Bus Plus* : prix : *HAM-E* : 3 250 F ; *HAM-E Plus* : 4 750 F). Jacques Harbonn

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

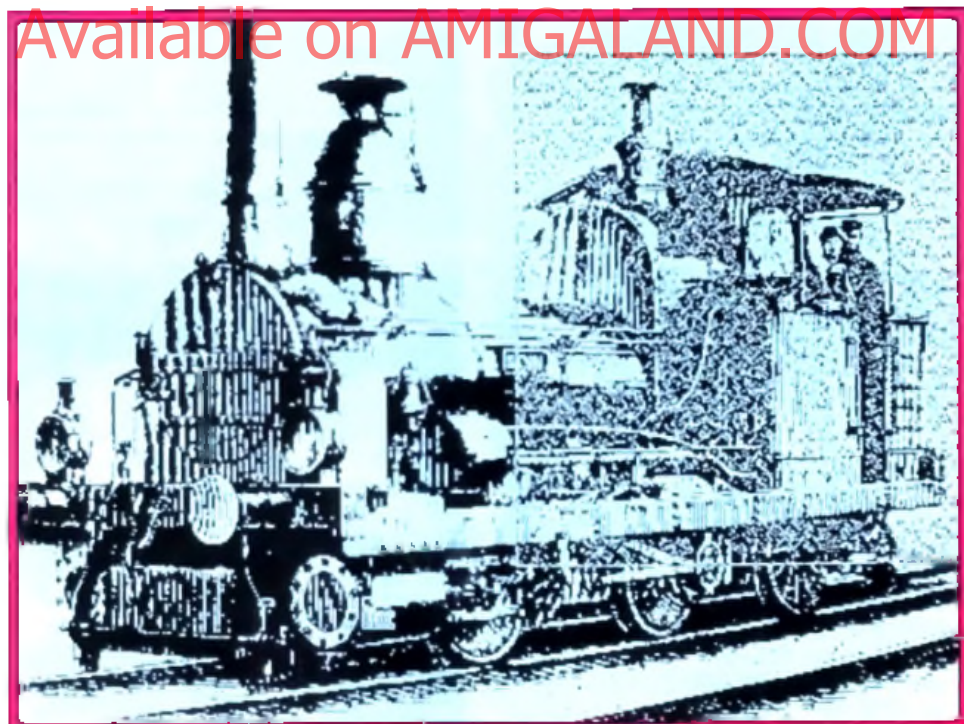
PHOTOLAB



Photolab est un nouveau logiciel de dessin monochrome de traitement d'images sur *Atari ST*. Il travaille en image virtuelle, c'est-à-dire que la taille

du dessin peut dépasser de loin les classiques 600 x 400 de l'écran monochrome et ne dépend en fait que de la place mémoire disponible. Il peut s'utiliser seul ou avec un scanner à main (tel que *Hand Scanner* de *Golden Image* que nous vous avons présenté dans le dossier scanner du *Tilt 90*). L'écran de travail est tout à fait ergonomique avec, à gauche, les icônes dédiées au dessin proprement dit, tandis que les menus déroulants gèrent, pour leur part, le scanning, les opérations disque, le couper-coller et les fonctions de traitement d'image. Cette disposition très agréable évite de se perdre au milieu des multiples fonctionnalités du logiciel. Les ascenseurs permettent de se déplacer au sein de l'image virtuelle si celle-ci dépasse les dimensions de l'écran.

Commençons par examiner les options de dessin. On dispose bien évidemment des outils classiques habituels. Le dessin à main levée offre un choix de huit brosses rondes ou carrées et des options habituelles sous GEM en ce qui concerne l'épaisseur du trait, son type et celui des extrémités. Ces options GEM se retrouvent d'ailleurs pour l'ensemble des figures prédéfinies. Trois autres possibilités, beaucoup plus originales, sont aussi proposées (goutte d'eau, mosaïque ou pipette) qui mélangent



Application d'un effet de contraste sur une partie de l'image.

chacune à leur manière les pixels de couleurs différentes. Ceci permet des effets d'estompage insolites. Rayons, lignes brisées, carrés ou rectangles (aux angles arrondis ou non) et cercles et ellipses complètent les outils de dessin proprement dit. Les figures fermées peuvent être remplies dès leur création à l'aide de l'un des nombreux motifs (38 au total) qui serviront aussi à un éventuel remplissage ultérieur. Ces

même figures s'enrichissent encore d'un ombrage automatique paramétrable en distance et direction. On dispose encore du spray, paramétrable tant en vitesse qu'en rayon d'action, de la gomme (réglable elle aussi et complétée de l'indispensable *Undo*), de la loupe d'amplification variable (de 2 à 8 fois), et de puissantes fonctions texte (choix de la taille et du sens d'écriture, grande variété d'attributs). La

COLLECTION AUTOMNE-HIVER 91

UBI SOFT rentre en force avec 4 super COMPILATIONS!



AVENTURES EXTRAORDINAIRES

ST/AG/PC

- ZAC MC KRACKEN
- IRON LORD
- MANOIR DE MORTEVIELLE
- ROCKET RANGER

10 MEGAHITS VOL. 3

ST/AG/PC

- STUNT CAR RACER
- RANX
- LAST NINJA 2
- TRIVIAL POURSUITE
- FOOTBALL MANAGER 2
- DEFENDER OF THE CROWN
- HIGHWAY PATROL
- APB
- THE THREE STOOGES
- TETRIS



Le 3ème volet des MEGA HITS Champion toutes catégories.

L'INSOLITE au rendez-vous de l'AVENTURE



BATTANTS II

ST/AG/PC/CPC

- RICK DANGEROUS 2
- DOUBLE DRAGON 2
- SATAN
- PERMIS DE TUER
- RICK DANGEROUS
- AMC (sur CPC seulement)

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

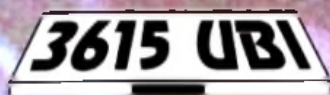
TOP 25

CPC

- ANDY CAPP
- STRIKE FORCE HARRIER
- ZYNAPS
- FLIGHT SIMULATOR
- ACE 2
- NETHERWORLD
- POPEYE
- 20 000 AVANT J.C.
- TUER N'EST PAS JOUER
- COMBAT ZONE
- LE MALEFICE DES ATLANTES
- EXOLON
- JAWS
- ATF
- SKATEWARS
- OPERATION HORMUZ
- BOBSLEIGH
- STRIKE FORCE COBRA
- ARMY MOVES
- TOMAHAWK
- FOOTBALL MANAGER 2
- TARZAN
- AFTER THE WAR
- GUNBOAT
- AMC



La plus grosse des compils: un canon de 25 HITS!



BATAN AFTER THE WAR AND (C) MICROTEC DINAWIC RICK DANGEROUS 2 ET RICK DANGEROUS (C) CORE DESIGN LTD (C) MICROPHONE SOFTWARE DOUBLE DRAGON 2 (C) 1986 AMERICAN TECHNIQUE INC (C) VIRION MASTERTRONIC LTD PERMIS DE TUER (C) DORLAND (C) 1988 Games 84 and UbiSoft Armes Company ZAC MC KRACKEN TM (C) 1988 LUCASFILM LTD IRON LORD SKATEWARS (C) UBI SOFT, MANOIR DE MORTEVIELLE (C) 1985 LANXSON ROCKET RANGER THE THREE STOOGES (C) CAPTAINWARE STUNT CAR RACER (C) MICROSYSTEME (C) 1988 GICFOT GRANNOCH LAST NINJA 2 (C) SYSTEM THREE SOFTWARE LTD FOOTBALL MANAGER 2 (C) PRISM LEISURE CORPORATION PLC 1988 ADDICTIVE GAMES and une division de PEGASUS LE BARRIF CORPORATION PLC HIGHWAY PATROL (C) ESCAPE RAMM (C) UBI SOFT TRIVIAL POURSUITE (C) 1987 DOMARK 1988 HORN ABBOT INTERNATIONAL DEFENDER OF THE CROWN TM (C) 1981 MINDWORKS LTD (C) 1988 MASTER DESIGNER SOFTWARE APC (C) 1988 1987 TENGON INC. All rights reserved. TM Atari Games Corporation. TENGON is a subsidiary of Atari Games Corporation. (C) DOMARK TETRIS (C) 1987 MICROSOFT LTD

ANDY CAPP: Computer Game created, designed and programmed by UbiSoft. Armes: All characters are based on the original creation of Ray Armes and are the property of Mivaf Group Newsletters (C) MICROSOFT Ltd 1987 (C) ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd 1988 POPEYE: Pepsay Characters (C) NANO FEATURES Inc 1984 (C) Program and documentation: ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd 1988 JAWS: GUYCHIT MOPE JAWS (C) ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd 1988 JAWS TM & (C) 1974 UNIVERSAL PICTURES. Operated by INTERNATIONAL CORPORATION OF AMERICA, INC. ARMY MOVES (C) GUNBOAT SOFTWARE Ltd TARZAN (C) REACT SOFTWARE 1986 REACT is a trademark of ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd. Copyright (C) 1988 1989

UBI SOFT
Entertainment Software

EDGAR RICE BURROUGHS Vol. TARZAN created by EDGAR RICE BURROUGHS Inc. And Used by Paramount. STRIKE FORCE HARRIER (C) MICROSOFT THE ACE 2 (C) CASFACE GAMING Ltd 1987 20 000 AVANT J.C. NETHERWORLD BOBSLEIGH ZYNAPS EXOLON (C) HERSON 1988 TUER N'EST PAS JOUER GUNBOAT SIMBL (C) CAPSA 2 1982 (C) EON PRODUCTIONS LTD. GUNBOAT PUBLICATIONS LTD 1987 (C) DOMARK FLIGHT SIMULATOR COMBAT ZONE OPERATION HORMUZ GUNBOAT STRIKE FORCE COBRA (C) ALTERNATIVE SOFTWARE Ltd

seringue est, pour sa part, un outil novateur qui « aspire » certains points. Les opérations de blocs peuvent être définies par le classique rectangle ou par une capture au lasso à main levée, plus pratique dans certains cas. Une fois le bloc constitué, vous allez pouvoir le manipuler de nombreuses manières : reproduction en miroir selon un axe horizontal, vertical ou diagonal, rotation de degré fixe ou libre, changement d'échelle et surtout déformations plus évoluées. Ces déformations permettent de comprimer ou d'étirer à loisir le bloc selon un axe variable, ou encore de donner un effet de profondeur en inclinant le dessin (comme une feuille de papier qui, au lieu d'être vue de face, serait vue en perspective latérale). Les temps de traitement sont variables : certains sont très courts mais d'autres sont beaucoup plus longs (pour les rotations et les effets de profondeur en particulier), tout en restant toujours raisonnables. Comme vous le constatez, les possibilités de dessin de *Photolab* sont déjà loin d'être négligeables. Passons maintenant au traitement d'image proprement dit. Ce traitement peut s'appliquer à la totalité de l'image ou à un bloc préalablement défini. Là encore, on dispose

difficultés. Certains de ces traitements peuvent être assez longs, en particulier s'ils doivent agir sur toute l'image et que celle-ci est de dimension importante.

Photolab offre encore un certain nombre de fonctions diverses : changement de taille d'une image, gestion disque (avec en particulier une option de formatage très utile), scannérisation directe à partir du logiciel avec choix de la taille et de la résolution du scanning, et impression. Le programme accepte les formats les plus courants (IMG, Degas, PCX, TIF), ce qui lui assure une bonne polyvalence, y compris avec le monde PC ou Mac.

En conclusion, *Photolab* est un bon produit qui s'avère quasi indispensable aux possesseurs du Hand Scanner de Golden Image (ou d'un autre d'ailleurs, les formats d'image étant compatibles) pour peaufiner leurs images digitalisées. Mais il peut intéresser aussi tous les amateurs de dessin monochrome voulant travailler en image virtuelle pour de meilleurs résultats à l'impression ou les créateurs en manque d'effets spéciaux originaux (disquette Upgrade pour Atari ST : prix : n.c.).

Jacques Harbonn

surtout, vous pouvez vous servir comme exemple. En effet, avant de vous lancer dans la production originale, il faudra vous familiariser avec le menu édition. Il renferme toutes les parties créatives. Tout d'abord, il faut créer des séquences : chacune d'elles comporte trois voix.

PAS DE VISUALISATION

Chaque canal peut contenir soixante-quatre notes. Les touches du clavier remplacent celles du piano. Il suffit de sélectionner les touches au clavier pour valider une note. Sans aucune notion de solfège, il est difficile d'apprécier toutes les nuances musicales. À ce sujet, il aurait été intéressant de pouvoir visualiser les notes sur une portée. La notation anglaise (C, D, E... pour do, ré, mi...), bien que reconnue de manière internationale, n'est pas évidente à saisir, surtout pour des néophytes. Créer une séquence ne suffit pas pour faire un « tube ». L'enchaînement des différentes séquences (vingt au total) est la deuxième étape du travail. En fait, cela revient à organiser vos séquences et à donner un ordre de passage. Composer un refrain, par exemple, revient à mettre bout à



Utilisation de l'effet de squelettisation.

d'une vaste palette d'effets, dont certains sont paramétrables. Si certains effets donnent des résultats facilement prévisibles (négatif, déparasitage des points isolés sur zone noire ou blanche, très pratique sur un document scanné), d'autres demandent au contraire une certaine habitude, d'autant que les résultats peuvent varier de manière importante en fonction des paramètres choisis. Fort heureusement, le programme autorise aussi le Undo à ce niveau.

LES OPTIONS DE CONTOURS

Les contours disposent d'options variées et puissantes : affinage, érosion et dilatation qui modifient l'épaisseur du trait de contour dans des proportions variables ; détection des contours qui produit un rendu particulier par lequel les objets et les personnages sont vidés de leur substance ; squelettisation aux effets encore plus originaux. Vous disposez encore de filtres diversifiés et richement paramétrables qui permettent différentes opérations logiques avec les bits de l'image ou des effets spéciaux qui modifient la luminosité ou le contraste. Enfin, mosaïque et tramage sont à votre portée sans

L'EQUINOXE

Lorsqu'on aborde le domaine de la création musicale sur micro, on pense tout de suite à Atari et à ses nombreux softs. Pourtant, *Equinoxe* sur Amstrad CPC et CPC+ relève le défi. Doté de trois voies sonores et de sons en stéréo, *Equinoxe* est à la hauteur de ses prétentions. Même avec les anciennes versions du CPC, il est possible de



L'éditeur d'enveloppe pour créer des sons.

jouir des sons stéréo, en les connectant sur une chaîne hi-fi ou un amplificateur. Pas de problème dans ce cas pour que le son en sortie soit de bonne qualité. Mais qu'en est-il pour la création des sons ? Dès le début, on est séduit par la facilité d'exécution des commandes : toutes les instructions sont données par menus déroulants et icônes. Des touches « raccourcis » facilitent le travail du musicien. Vous avez le choix entre travailler des morceaux préprogrammés ou des créations personnelles. Dans le premier cas, vous disposez de trois airs musicaux (classique ou style shoot-them-up), que vous pouvez à loisir transformer et dont,



Les menus déroulants sont fort pratiques.

bout la même séquence. Vous avez la liberté de n'écouter que les premières mesures et de les travailler jusqu'à ce qu'elles vous paraissent satisfaisantes. *Equinoxe* a gardé le meilleur pour la fin. Que diriez-vous de travailler chaque son en lui donnant une tonalité originale ? C'est possible avec l'éditeur d'enveloppes. Il est composé de trois modules : fréquence, volume et bruit. Le premier représente la tonalité (son grave et aigu), le deuxième définit le volume de la note (fort ou faible) et le troisième se charge d'imiter vent, mer, rythmes divers et variés... Avec un peu d'entraînement, vous parviendrez sûrement à créer des rythmes autrement plus dansants que les cinq préprogrammés sur *Equinoxe*. Et pour ceux qui ne parviendraient pas à développer la musique de leurs rêves, il leur reste la solution de se servir des outils : couper/coller/copier. Enfin, de nombreuses options vous sont proposées, accès aux raccourcis de l'éditeur de séquence, de l'octave, réglage des interruptions, réglage du tempo. Redoutablement efficace, cette création musicale se doit de figurer dans votre logithèque ! (disquette Ubi Soft pour CPC et CPC+ : prix : C). Laurent Défrance



ELFE



Hi Quality Version Available on XMI.GAMING.COM



Avec les aventures de l'ELFE Cornelius, vous allez plonger dans un univers étrange et envoûtant. Armé de votre anneau magique aux multiples pouvoirs, vous affronterez des créatures maléfiques. En progressant dans la vallée mystique des Gnômes, vous décuplerez vos pouvoirs. Vous rencontrerez les puissants gardes du château aux muscles saillants et à l'intelligence d'un ver de terre. Ne leur laissez aucun moment de répit. Ils deviendraient très vite de redoutables ennemis, d'innombrables créatures vicieuses viendront vous défer. Seuls votre habileté, votre intelligence et votre bravoure vous permettront de survivre. Utilisez les éléments du décor, pour éviter les pièges que vous tendent vos ennemis. Découvrez les passages secrets enfouis dans la forêt: ils vous révéleront des indices essentiels pour votre quête.

**MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTOME PEUT APPARAÎTRE,
ET VENIR VOUS HANTER!**



CBM AMIGA

ATARI ST



Wizard Paint : 16 millions de couleurs au service de votre créativité à un prix sympathique.



Wizard Paint est un logiciel de dessin magique. Magique par son prix modique étant donné les fonctions qu'il propose et que l'on ne trouve habituellement que dans des logiciels d'un prix bien plus élevé.

Dans la fenêtre principale prend place le dessin. Lorsque vous commencez un nouveau document, le programme vous demande de le configurer. Suivant le nombre de couleurs qu'il souhaite utiliser (de deux à 16,7 millions), la résolution (jusqu'à 560 par 730 pixels) et la mémoire disponible sur sa machine, l'utilisateur sélectionnera telle ou telle configuration. A gauche du dessin se trouve un emplacement où tous les outils auxquels vous pouvez recourir sont rangés. On retrouve les grands classiques comme la brosse, le lasso, les outils de sélection, la gomme, l'aérosol... La plupart d'entre eux

sont personnalisables. Plus intéressantes sont les fonctions que l'on ne trouve habituellement que dans des logiciels d'un prix bien plus élevé. La pipette permet de choisir n'importe quelle couleur utilisée dans le dessin. Elle est bien utile pour retrouver une couleur au milieu d'un dégradé comprenant des teintes très proches, par exemple. Le râteau mélange deux couleurs limitrophes, permettant ainsi d'éviter un passage trop net d'une teinte à l'autre. La goutte sert à estomper des couleurs en créant des teintes intermédiaires. Dans d'autres logiciels de dessin tels Coloris ou Pixel Paint Pro, elle correspond au « doigt ».

EFFETS DE FLOU

Une icône permet d'appliquer un effet de transparence à une couleur. Ainsi, si vous appliquez cet effet sur un dessin, vous le verrez un peu comme à travers une vitre légèrement sablée. Cette option fonctionne en 256 couleurs, mais est plus particulièrement destinée au mode 32 bits (16,7 millions de couleurs). L'auto-scrolling vous permet de dessiner sans vous soucier de la taille de l'écran. Au fur et à mesure que vous créez votre dessin, l'écran scrolle automatiquement, vous permettant de réaliser des documents bien plus importants que les limites physiques de votre écran. Cette fonction est pratique (et correspond à l'init AppleZoom du domaine publique) mais ralentit sensiblement le logiciel. L'anti-aliasing sert à lisser les lignes, afin d'éviter les effets d'escalier disgracieux. Une fenêtre affiche en permanence la roue chromatique. Celle-ci est un peu modifiée par rapport à la représentation habituelle d'Apple mais elle fonctionne de façon très similaire. A droite, une barre de défilement vous permet de régler la luminosité de la couleur que vous avez sélectionnée dans la roue. La palette de

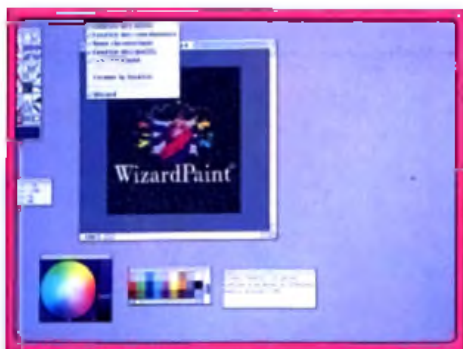
couleurs est consultable à tout moment. Suivant la configuration que vous avez choisie, elle affichera de deux à plusieurs millions de couleurs. Elle présente également une bibliothèque de motifs. Ces derniers sont modifiables à volonté. Vous pouvez en supprimer ou au contraire en rajouter. Pour en créer, il suffit de sélectionner une partie du dessin et de demander sa transformation en motif. Désormais, vous pourrez l'utiliser comme une brosse personnalisée. Les deux dernières fenêtres fournissent à l'utilisateur les différentes coordonnées des objets (cercle, carré...) que vous dessinez et des messages d'aide permanents, suivant l'outil ou la fonction choisie afin de ne pas mobiliser définitivement une partie de la surface de travail.

PAS DE GESTION DES CALQUES

A côté de ces fonctions puissantes, Wizard paint souffre de quelques défauts. La fonction de remplissage en dégradé permet bien à l'utilisateur de choisir la direction que prendra le dégradé mais il ne peut être réalisé qu'à partir de deux couleurs et n'autorise pas de



Après avoir choisi une couleur dans la roue chromatique, placez-la dans la palette située à droite. Si les options couleur sont performantes, les effets spéciaux sont un peu limités.



Tous les outils sont à l'écran...

remplissages avec effets spéciaux comme certains de ses concurrents (en forme d'étoile, de polygones, etc.). Les outils de manipulation de l'image, même s'ils proposent la majorité des fonctions usuelles, sont incapables de rivaliser avec la richesse de certains de leurs concurrents. Ainsi, les rotations ne s'effectuent pas pixel par pixel, mais par quart de cercle. Le programme ne gère pas les calques ce qui est sans doute l'absence de fonctions la plus fâcheuse. Parmi les points forts, on peut noter la mémorisation des préférences, qui permet de se fixer une fois pour toutes un environnement de dessins. Un autre avantage intéressant réside dans la possibilité d'afficher plus de 256 couleurs, même si l'on ne dispose pas de carte 32 bits. Wizard Paint, pour son prix, offre la quasi-totalité des fonctions que l'on est en droit d'attendre d'un logiciel de dessin 32 bits. Convivial et d'un prix abordable, il séduira tous les possesseurs de Mac qui ont besoin d'un logiciel de dessin performant sans rechercher le nec plus ultra (disquette Upgrade pour Macintosh : prix: H). François Hermelin

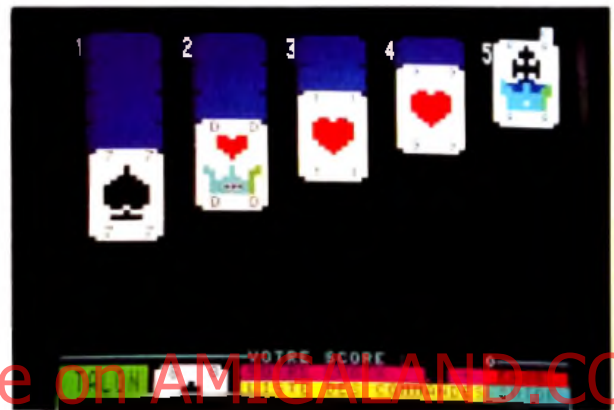
3615 TILT

Comment gagner des cadeaux par dizaines tout en jouant à des jeux passionnants... Mais c'est bien sûr !!!
Connectez-vous sur le **3615 TILT** et choisissez la rubrique JEUX.

LIFTER



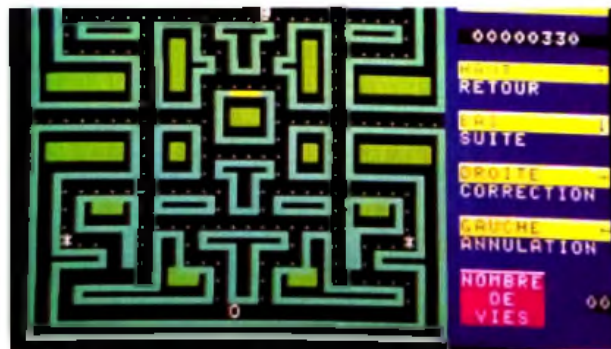
REUSSITE



Hi Quality version Available on AMERICANAND.COM

1^{er} prix :
une Mégadrive
2^e et 5^e prix : une montre
6^e et 10^e prix : un porte-clés

MAD PAC



Les dix premiers gagnent une heure de crédits en 3614

Gagnez un mini appareil photo par semaine

1^{er} au 3^e prix :
une PC Engine
4^e et 7^e prix : un walkman
8^e et 10^e prix :
un range-disquettes

Les dix premiers gagnent une casquette

ENVAHISSEURS



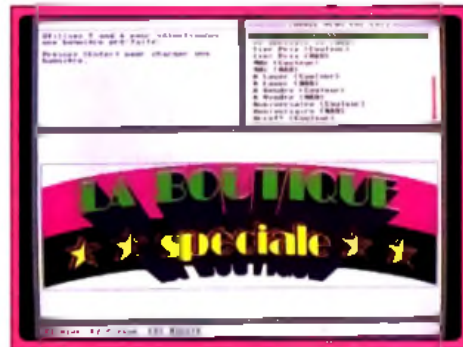
ALPHACRASH



BANNERMANIA

Utilisez **↑** et **↓** pour sélectionner la forme de votre bannière, puis appuyez (Enter).

Cône en Haut
 Cône en Bas
 Cône à Gauche
 Cône à Droite
 Concave en Haut
 Arche en Haut
 Concave en Haut
 Concave en Bas
 Arche en Bas
 Concave en Bas
 Boutle Lancée
 Vague Fuyante



Un modèle à modifier.

augmentant la perspective. Malheureusement, et il s'agit là de mon seul regret, les touches permettant de faire ces réglages n'ont rien d'évident : Ctrl-U pour ci, Ctrl-D pour ça... Pourquoi, alors que les touches « normales » ne sont pas utilisées ? Mais ne boudons pas notre plaisir et voyons la suite. Vous avez tapé votre texte, l'avez mis en forme et en couleurs, et vous le visualisez très bien sur l'écran. Mais que donnera le résultat imprimé ? Qu'à cela ne tienne, il suffit d'utiliser l'option « prévisualisation » ! Vous voyez alors défiler sur l'écran votre papier (continu), sur le nombre de pages nécessaires. Si le résultat vous semble satisfaisant, un appui sur une touche de fonction et l'impression est lancée ! La création de votre bannière vous aura pris au total moins de 10 minutes. J'ai utilisé une imprimante 9 aiguilles, monochrome et le résultat est superbe !

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Les possibilités quant à la manipulation des textes sont très nombreuses.

Avec *BannerMania*, Broderbund nous propose un petit utilitaire graphique simple et efficace. Comme son nom l'indique, ce programme est destiné à produire des bannières et des logos du plus bel effet. Sans fioritures ni commandes compliquées, il vous permet de produire cartes de vœux ou papiers à en-tête, mais surtout banderoles de grande taille pouvant tenir sur plusieurs pages. L'installation est simplissime : un batch recopie tous les fichiers sur le disque dur (vous pouvez aussi travailler sur disquettes). Lors de sa première utilisation, *BannerMania* vous demande de sélectionner votre imprimante parmi la liste des cinquante machines reconnues. Pour commencer, vous tapez une ou deux lignes de texte. Ces lignes sont indépendantes et vous définissez librement la police et la taille des caractères, leurs couleurs et les effets qui leur sont appliqués. Une quinzaine de fontes sont proposées, en cinq tailles.

34 EFFETS DIFFERENTS

Après avoir choisi la taille des deux lignes et la police de caractères, vous devez définir les effets qui leurs seront appliqués. Cela va du simple détournage (« outline ») au relief, en passant par le « lié » (les caractères s'entrecoupent). Ce sont au total trente-quatre effets différents qui vous sont proposés. Et ce n'est pas fini ! Après le style, les couleurs. Plus d'une centaine de palettes sont offertes à vos délirs artistiques. Si

la majorité d'entre elles nécessite une imprimante couleur, une vingtaine sont réservées aux imprimantes noir et blanc et mélangent niveaux de gris et tramage. Au cas,



Toutes les possibilités automatiquement.

improbable, où vous ne trouveriez pas votre bonheur parmi ces palettes, il vous est possible de personnaliser vos couleurs... Les couleurs correspondant à vos désirs, il reste à choisir le style général de la bannière. En effet, en plus du style appliqué aux deux lignes de texte, vous pouvez modifier l'apparence générale de votre dessin. Le texte se penche, se déforme, prend l'apparence d'un drapeau flottant au vent, d'une urne, d'une lame ou semble plonger vers l'infini... Si cela ne suffit pas, il est possible de régler plus finement ces effets, en « tordant » plus le drapeau ou en

BANNIERE OU LOGO ?

C'est bien joli mais, en fait, vous n'avez pas besoin d'une bannière de 30 m de long mais d'un petit logo de 10 x 10 cm. Cela est réalisable, mais c'est aussi nettement moins simple. Vous pouvez réduire votre dessin dans *BannerMania*, mais vous ne pourrez pas l'aligner finement (neuf positions seulement sont possibles sur la page). Si vous désirez récupérer vos créations dans un traitement de texte ou un programme de PAO, vous serez obligé d'utiliser un utilitaire de capture d'écrans (j'ai testé le « capture » de *Deluxe Paint* et *Pizazz Plus*, qui fonctionnent parfaitement). Une sauvegarde à un format standard (PCX ou GIF, par exemple) aurait été nettement plus pratique... Hormis les touches citées plus haut, l'ergonomie de ce produit est parfaite. Les sélections de polices, des effets et des couleurs sont en permanence accompagnées d'une représentation du résultat. Le curseur et les touches de fonctions permettent d'effectuer tous ces réglages et la souris est reconnue. Broderbund a réussi, avec *BannerMania*, un produit simple et efficace. Les effets sont nombreux et souvent saisissants, et les combinaisons possibles innombrables. Une option permet d'ailleurs de faire défiler toutes les possibilités automatiquement, le programme se chargeant de changer effets et couleurs. C'est un gadget, mais c'est superbe ! (disquette Broderbund pour compatibles PC : prix : E).

Jean-Loup Jovanovic

ATTENTION!



CONSOLES

N°2

EN VENTE

City Version Available on AMIGALAND.COM

LE 5 OCTOBRE 91

CHEZ VOTRE MARCHAND
DE JOURNAUX

BON DE COMMANDE "CONSOLES +"

à retourner à : TILT - CONSOLES + N°2, 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.

VISUAL BASIC

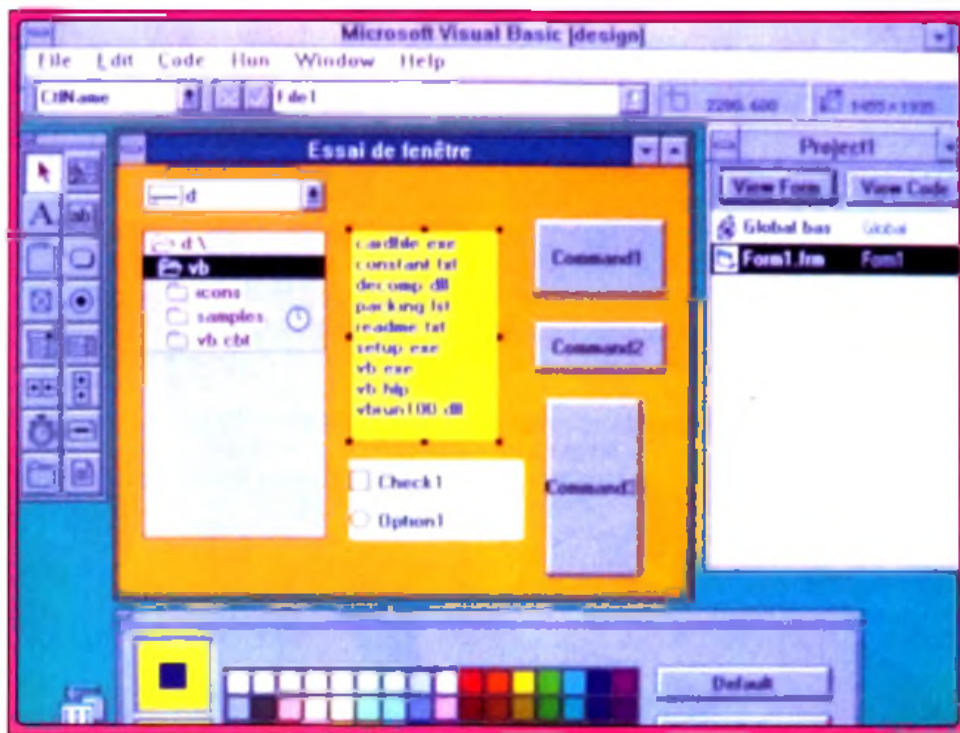
Rarement un langage eut nom plus adéquat. Se présentant comme un environnement de développement pour Windows 3.0, *Visual Basic* permet de définir visuellement toutes les composantes de votre application, d'y ajouter des instructions Basic et de compiler le tout pour obtenir un programme exécutable.

Windows 3.0, qui est de plus en plus répandu (Microsoft annonce plus de 3 millions d'exemplaires distribués !), est aussi l'un des environnements les plus complexes à programmer. Avant VB, il était nécessaire de disposer d'un C, et, en général, du SDK (Software Development Kit) de Microsoft. Quelque 10 000 F au total, pour devoir ensuite passer des semaines à programmer une simple petite application. Ouvrir un fenêtre et afficher « bonjour » pouvait demander plusieurs pages de code ! Tout cela est terminé. *Visual Basic* permet de dessiner les fenêtres sur l'écran, d'y ajouter boutons, menus déroulants, dessins directement et de lier à chaque élément les fonctions qui le gèrent. Pour reprendre l'exemple cité plus haut, il suffit, via des menus déroulants, de donner à la « form » (fenêtre) de départ les caractéristiques voulues (taille, couleurs, ascenseurs), et d'ajouter (par un double clic dessus) un PRINT « bonjour ». C'est tout ! Vous pouvez alors exécuter ce programme avec l'interpréteur, le débbuger et



Un superbe exemple d'application.

le compilateur. On obtient un exécutable final de 3,5 ko, ce qui est un record quand on pense à la taille des programmes Windows développés en C. A cela, il faut ajouter la bibliothèque runtime qui doit être présente dans le répertoire de Windows pour exécuter les programmes développés avec *Visual Basic*. Cette bibliothèque fait 270 ko et permet d'exécuter toutes les applications créées par *Visual Basic*. Mais revenons au langage proprement dit. Ceux qui programment déjà en Basic vont devoir revoir leurs méthodes de travail. En effet, toute la subtilité de VB est de développer le concept



Vous créez vos menus et vos fenêtres à la souris.

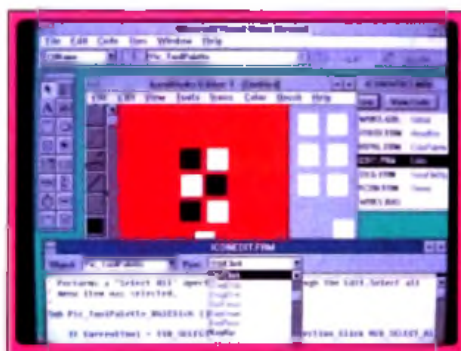
d'objet. Sur la partie gauche de l'écran, se trouve une fenêtre contenant des « outils » : boutons, zones de texte, graphique, barres de défilement, etc. Après avoir sélectionné un outil il suffit de « dessiner » l'objet correspondant sur la « form ». Chaque « objet », que ce soit une fenêtre, un bouton, une case à cocher ou une icône, dispose de son propre programme, qui peut interagir avec les autres. Si vous intégrez une icône, vous pouvez très simplement en faire un bouton. Par un double-clic sur cette icône, vous faites apparaître la page de programme correspondante. Si vous n'avez pas modifié son nom, cela donnera :

```
sub Picture1_Click()  
... ligne vide  
End Sub
```

Par défaut, l'action traitée est le « click » sur l'objet sélectionné. Un menu déroulant permet de choisir un autre événement et il est possible d'en mixer plusieurs. Le code inclus entre « sub » et « end sub » ne sera exécuté que si cet événement se produit. Si vous voulez que « bonjour » s'imprime, à chaque double-clic sur l'icône, il suffira de choisir dans le menu déroulant l'action « DblClick » et d'ajouter une

ligne « print "bonjour" ». Il est bien sûr possible d'attacher à ce programme un code plus général (c'est-à-dire un listing Basic), qui contiendra les fonctions, les procédures et les variables globales.

Visual est accompagné de 350 icônes en tous genres, qui permettent de personnaliser les applications, et de deux manuels très bien faits. Un didacticiel vous apprend les rudiments du langage et une aide contextuelle (il suffit de sélectionner un mot-clé et d'appuyer sur F1) vous porte secours dans les cas difficiles. Avec *Visual Basic*, Windows devient enfin grand public. Simple d'accès, facile et rapide à programmer, ce langage donnera sans aucun doute un souffle d'air frais à Windows et gageons que les utilitaires et les domaines publics vont fleurir sous cet environnement. Il n'est pas « enfantin », mais quelques jours de travail motivé vous permettront de comprendre sa philosophie. C'est sans doute le langage le plus novateur de ces cinq dernières années ! (disquettes Microsoft pour PC et compatibles disposant de Windows 3.0, 386sx ou plus conseillé : prix : !) Jean-Loup Jovanovic.



Choisissez un événement.

WINDOWS 3.0

Comme les pâtes, Windows 3.0 est un environnement (de) riche ! Le matériel requis pour utiliser confortablement ce programme est en effet conséquent : un 386 sx disposant de 2 Mo de mémoire est le minimum pour l'exécuter en mode 386 étendu. Le prix des programmes est proportionnel au prix de la machine. Comptez environ 6 000 francs pour *Word*, *Excel*...

CONCOURS NATIONAL DE SCENARIO DE JEU VIDEO-MICRO
sous le haut patronage
du ministère de la Culture à l'initiative de TILT/Consoles +/Micro Kid's.



Faites vos jeux !



Voici la deuxième partie de notre dossier sur l'écriture d'un scénario de jeu. Un scénario type a été écrit pour servir d'exemple lors du concours de scénario. Ainsi, vous disposerez de tous les éléments pour faire comme les pros.

Comme nous l'écrivions le mois dernier (*Tilt* 93), il n'y a pas de recette miracle. Même le scénario le plus original peut être un échec si vous ne respectez pas certains principes. Commencer par une histoire simple est un bon point de départ. Vous aurez toujours l'occasion d'intégrer de nouveaux éléments dans le scénario. Ayez toujours à l'esprit qu'un ordinateur, quel qu'il soit, a ses limites et ses impératifs techniques. Enfin, qui dit jeu, dit jouabilité, savoir doser les difficultés, définir une ergonomie compatible avec le style de jeu choisis sont des paramètres indispensables pour le confort du joueur. A ce titre, la manière de travailler de Lucasfilm (*Maniac Mansion*, *Zac Mac Kracken*, *Indiana Jones*, *Monkey Island*...) est intéressante. Comme pour la plupart des scénarios de jeu, il leur a

fallu écrire un synopsis sur papier qui décrit précisément les caractéristiques des personnages, des lieux, des décors... L'équipe de Lucasfilm a élaboré un langage propre à leur jeu: SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion).

Les conseils (gratuits) transmis par Lucasfilm pour écrire un scénario de jeu, se résument en quelques mots: lire de nombreux livres, aller au cinéma et s'intéresser au travail des autres créateurs. Toujours garder à l'esprit qu'un créateur de jeu est avant tout un joueur passionné... Il n'en reste pas moins que votre imagination doit être la première pierre sur laquelle se bâtira votre scénario. On vous fait confiance pour trouver des histoires à raconter. En revanche, il n'est pas évident de mettre en forme le sujet de vos « divagations ». Entre l'oral et l'écrit,

il y a bien souvent un fossé. Fossé que les éditeurs ne sont pas prêts à franchir lorsqu'il reçoivent des projets de jeu à l'état brut, sans aucune présentation, peu clairs et n'allant pas à l'essentiel.

Suite aux nombreux entretiens avec les professionnels du jeu, un constat s'impose: il faut définir un cadre à votre scénario. Il est sensiblement le même que ce soit pour un jeu d'aventure, d'action, de réflexion, de simulation.

Dans les exemples suivants, nous nous sommes attachés à décrire des scènes de jeu d'aventure. En effet, ce style de jeu repose avant tout sur le scénario. Pour le concours, vous êtes libre de traiter de n'importe quel type de jeu (et même mélanger les genres). Seuls impératifs: lire attentivement et respecter le règlement.



Un scénario bien en forme

Comment présenter son scénario ? Voici un exemple de scénario de jeu fictif. La présentation de ce scénario-type a été établie grâce aux conseils éclairés de scénaristes, de créateurs de jeux, et de chefs de projets... Pour notre concours, nous ne vous demanderons qu'un synopsis et une fiche technique.



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Notre scénario type se décompose en trois parties : le synopsis (très bref aperçu du jeu), la fiche technique (toute la structure du programme, en détail) et le story board (tout le déroulement du jeu, textes et écrans, détaillés très minutieusement).

1 - LE SYNOPSIS

En quelques lignes, vous expliquez qui est le personnage principal, quel est son objectif, quels sont les principaux obstacles. Ce court texte doit être clair et ne pas se

noyer dans des détails qui seront traités dans le story board.

Titre du jeu : Le journal d'Alcidric.
Le titre est ce que l'on voit en premier. Il a donc une influence sur le choix du joueur : *j'achète ou je n'achète pas.*

Style du jeu : action/aventure/simulation.
Le style du jeu est un choix personnel, suivant les goûts et les envies du créateur de jeu.

L'histoire : Alcidric vient d'être engagé à l'essai dans un grand quotidien. Il a une semaine pour faire ses preuves. Il commence

par livrer des journaux, puis il enquête sur la disparition de son premier article et, enfin, il doit libérer son rédacteur en chef, prisonnier de journalistes concurrents.

2 - LA FICHE TECHNIQUE

Nombre de joueurs : 1

Structure : le jeu se décompose en cinq modules qui s'enchaînent linéairement.

Module 0 : présentation du jeu. Le joueur a le choix entre une nouvelle partie ou le chargement d'une partie sauvegardée. S'il commence un nouveau jeu, il indique son nom.

Module 1 à 3 : déroulement du jeu

Module 1 : simulation de conduite de scooter et distribution de journaux. Le joueur a trois minutes pour livrer ses vingt journaux.
Décor : une ville en trois dimensions surface pleine.

Obstacles : piétons, véhicules, embouteillages, intempéries. Ces différents éléments sont animés.

Cas d'échec : le temps est dépassé, le joueur est tombé plus de cinq fois du scooter, il n'a pas livré assez de journaux (le nombre minimum est de quinze sur vingt). Dans tous ces cas, retour au module 0.

Cas de réussite : le joueur livre à temps plus de quinze journaux. Il passe au module 2.

Ecran
- compleurs :
icône journal, indique le nombre de journaux déjà livrés.

icône temps, indique les secondes qui restent au joueur.

icône scooter, indique le nombre de chutes.

- carte
point rouge, indique l'endroit où les journaux sont à livrer.

point vert, représente la position d'Alcidric.

- écran actif : vue du tableau de bord du scooter avec le compteur de vitesse. Le décor défile en scrolling vertical.

Commandes
- au joystick : avancer : haut, freiner : bas, tourner : droite-gauche

- au clavier : avancer : flèche haut, freiner : flèche bas, tourner : flèches droite-gauche.

Pour lancer le journal, il faut appuyer sur le bouton de "feu" ou sur la touche "espace".

Module 2 : Alcidric est devenu pigiste. Il a deux heures pour retrouver son article que des esprits jaloux ont subtilisé. Cette mini-enquête se déroule de manière linéaire. Il existe cinq scénarios différents qui se chargent aléatoirement à chaque partie.



Décor : les locaux du journal (salle de rédaction, secrétariat, bureau du rédacteur en chef, couloir...).

Obstacles : les rares indices sont donnés au joueur en échange d'objets trouvés.

Cas d'échec : le temps est dépassé. Dans ce cas, retour au module 1.

Cas de réussite : le joueur passe au module 3.

Ecran :

- partie icône :

l'œil : examiner l'objet en le faisant apparaître en gros plan.

la main : prendre l'objet. Il va dans l'inventaire.

la bouche : dialoguer n'est possible que si le joueur rencontre une autre personne.

Dans ce cas il choisit une des trois questions affichées dans la partie texte.

les deux mains : donner/poser un des objets de l'inventaire.

la main + le pied : actionner/combiner deux objets entre eux.

le sac : inventaire dont la capacité est de 5 objets.

- compteur temps : pour chaque action, une minute s'écoule.

- partie texte : trois lignes maximum pour la description du lieu, d'un objet et du dialogue entre le joueur et les autres personnages.

- écran actif : le joueur n'apparaît pas à l'écran.

Commandes : à la souris. Pour se déplacer il faut cliquer à l'écran sur l'endroit désiré. Cliquer sur les icônes pour les actionner.

Module 3 : Alcidric doit libérer le rédacteur en chef retenu en otage par des journalistes concurrents. Il doit s'introduire dans la maison par une fenêtre ouverte.

Décor : l'immense parc (arbres, bosquets, mare, allée de graviers...) qui entoure la maison.

Obstacles : les gardes, les chiens, les pièges, les obstacles naturels (mare, graviers...). l'otage qui change d'endroit toutes les trois minutes.

Cas d'échec : il s'est fait repérer plus de trois fois. Dans ce cas, il retourne au module 1.

Cas de réussite : à la libération du rédacteur en chef, il passe au module 4.

Ecran : 100 % écran actif. Le joueur est vu en plan large légèrement en plongée. Le décor défile en scrolling multidirectionnel.

Commandes :

- au joystick : haut : avancer, bas : reculer, droite : tourner de 45 degrés à droite, gauche : tourner de 45 degrés à gauche. Bou-

ton de « feu » appuyé et haut : sauter, bas : se baisser.

Module 4 : Alcidric reçoit sa carte de journaliste. Il est engagé définitivement.

Décor : la salle de rédaction remplie de monde.

Ecran :

- texte : trois lignes où le joueur apprend qu'Alcidric fait partie du journal.

- écran actif : Alcidric reçoit sa carte de journaliste des mains du rédacteur en chef. La foule l'ovationne.

3 - LE STORY BOARD

C'est la partie la plus longue du scénario. Pas à pas, écran après écran, vous décrivez avec détail chaque scène du jeu. Dans la colonne de gauche, vous représentez, sous la forme de croquis, le décor, la position des personnages, le cadre (compteurs, icônes...). La colonne de droite est réservée au texte des dialogues, aux textes d'explication et même à la solution pour passer à la scène suivante.

La technique du story board (que l'on doit au cinéma) n'est pas utilisée par tous les créateurs de jeu. Cependant, que ce soit des tables ou des organigrammes, le principe reste le même : il s'agit de décrire très minutieusement le déroulement du jeu. Attention, le story board présenté ici n'est pas vraiment complet, faute de place. Seul chaque début de module y est représenté.

La fiche technique

Voire fiche technique devra comporter trois parties distinctes :

Le nombre de joueurs : attention, si vous prévoyez plusieurs joueurs, précisez s'ils jouent chacun leur tour ou l'un contre l'autre. Pour ce qui est du nombre, cela dépend du type de jeu. Généralement, il y a un joueur pour les jeux d'aventure. Pour les jeux d'arcade, de simulation, de sport, le nombre varie entre 2 et 8 ou plus.

La construction : Ici, nous entrons dans le vif du sujet. Chaque partie du jeu est décomposée en module ou scène. A l'intérieur de chacun d'eux, vous décrivez ce que doit faire le joueur, le décor général (c'est au moment du story board que vous détaillerez le cadre où se déroule l'action), ce qui se passe s'il échoue ou s'il réussit, la partie écran (cela peut prendre la forme d'un croquis), les commandes ou la façon de jouer (pour donner au joueur les moyens de communiquer avec la machine).

Les options : ce qui suit est facultatif dans l'esprit du concours. Il n'en reste pas moins que vous pouvez nous soumettre vos idées.

- Sauvegarde : quand, comment, où le joueur a-t-il accès à la sauvegarde ?

- Musique/bruitage : important pour créer l'ambiance du jeu (les portes en fer dans *Dungeon Master* par exemple).





MODULE 0

Ecran de présentation.

- Si clic sur « chargement », passage à l'écran 2.
- Si clic sur « nouvelle partie », nouveau cadre : demande du nom à taper.



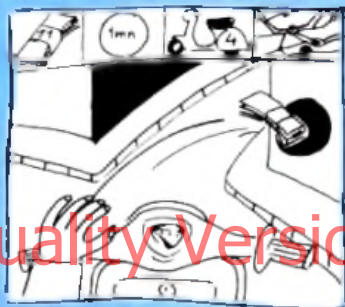
MODULE 1

Simulation de conduite de scooter.

Voir description dans la fiche technique.

Quand apparaît le point rouge à l'écran, clic sur le bouton « fire ». La main apparaît.

Animation : journal traverse l'écran en direction du point rouge. Le nombre de l'icône « journal » augmente de un.



MODULE 2

Texte 23 : Le secrétaire de rédaction vous attend depuis une heure !

- Refusez de vous asseoir.
- Demandez le dossier « xzf5640D ».

Pendant que le secrétaire de rédaction fouille dans ses tiroirs, cliquez sur l'icône « œil » et regardez les papiers sur le bureau. Prenez le papier de dessus.

Allez en 33.



MODULE 3

Scène d'action.

Voir description dans la fiche technique.



MODULE 4

Texte 100 : La larme à l'œil, vous recevez votre carte de journaliste. En avant pour de nouvelles aventures !

Les « antivols » du scénariste

Vous venez de terminer le scénario de votre jeu et vous estimez, à juste titre, qu'il a ses chances pour le concours et, pourquoi pas, pour être édité...

Au sujet des éditeurs, il faut savoir qu'ils reçoivent régulièrement un grand nombre de scénarios.

Comme on l'a vu, il ne suffit pas d'arriver avec une idée originale, ou un bout de synopsis. Les éditeurs veulent avoir un maximum de renseignements (synopsis détaillé, story board...) avant de prendre une quelconque décision.

Disons donc que votre scénario est retenu... D'abord, fêtez largement ce triomphe avec vos copains !

Puis trempez-vous la tête dans une bassine d'eau glacée et dites-vous que tout n'est pas encore réglé. Car il peut arriver, malheureusement, que certains éditeurs profitent de votre inexpérience et gardent votre scénario pour eux. C'est très, très, très énervant !

Pour éviter ce désagrément, une seule solution : protéger votre scénario. Il existe deux moyens :

1 - Déposer chez un notaire ou un huissier l'original ou la copie du scénario, sous enveloppe scellée. La date de ce dépôt fait preuve d'antériorité.

2 - S'adresser à une société d'auteurs. Dans le domaine de l'écriture de scénario, il faut passer par la SGDL (Société des Gens de Lettres). Elle garantit l'authenticité du document. Vous devez adresser l'original ou la copie complète du scénario sous enveloppe cachetée de cire ou paraphée au dos, à cheval sur la fermeture. Le titre du scénario doit être inscrit sur l'enveloppe avec vos nom, prénom et adresse. Il vous en coûtera 237 francs (et 20 centimes !) et cela pour une durée de quatre ans renouvelable. Pour plus de renseignements, écrivez à la SGDL, 38, rue du Faubourg-Saint-Jacques, 75014 Paris (tél. : 40 51 33 00).




Un exemple de story-board: Opération Stealth de Delphine Software.

Ecrire le Story-board d'un jeu comme *Opération Stealth* (Delphine Software), demande de longs mois de travail. Un représentation graphique des différentes scènes donne un aperçu rapide du décor, de la position des personnages et permet de visualiser l'enchaînement des écrans pas à pas. L'exemple ci-dessous montre le découpage de quelques scènes du jeu. Entre les premiers croquis et les photos écran, vous remarquerez des différences. Jouez au jeu des sept erreurs...




#44



#44 Salle de spectacle

- des figurants sont assis aux tables en premier plan
- le rideau se lève
- le chef des contre-révolutionnaires est déguisé en magicien.
- la fille est sa partenaire
- le héros est le cobaye
- le héros rentre dans la boîte
- le magicien après quelques tours de passe-passe présente la boîte vide.

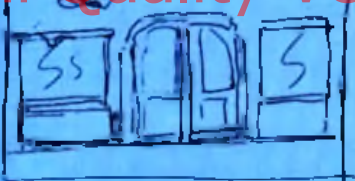
#45



#45

- Vous vous retrouvez en #45
- Allez en #46


#46



#46

- Ouvrir les portes à double battants
- Allez en #47

#47



#47

- actionner le bras de la statue
- la statue s'enfonce dans le sol laissant apparaître un tube avec une ouverture de coffre
- utiliser le dispositif d'ouverture de coffre sur la porte du coffre (Zoom)
- actionner le coffre
- ouvrir le coffre
- prendre le contenu
- un agent du KGB entre par la porte-fenêtre et prend l'enveloppe
- des mercenaires arrivent par la porte et vous menacent
- l'agent du KGB lance une bombe lacrymogène et s'enfuit par la porte-fenêtre
- le suivre
- arriver en #48



Invité à monter sur scène...



... vous disparaissiez dans la boîte magique.



La statue a changé de place.

Sylvian Bruchon : sous le soleil de Maupiti

Sylvian est roi ! Scénariste prolifique, il tient une place à part dans le monde des créateurs de jeu. L'éditeur Lankhor a eu le nez fin lorsqu'il lui a proposé de reprendre les enquêtes du déjà célèbre Jérôme Lange. Sylvian vient donc de terminer le troisième volet de ses aventures, *Soukiya*.

Tilt : Comment devient-on scénariste de jeu ?

Sylvian Bruchon : Pour raison alimentaire (sourire) J'ai pu constater que l'on n'existe en tant que scénariste qu'à partir du moment où l'on gagnait de l'argent. En fait,

chaque cas est différent. On ne peut pas faire de généralité. Pour ma part, je n'avais jamais joué sur micro avant d'écrire Maupiti.

Le hasard et les rencontres ont bien fait les choses puisque Lankhor m'a fait confiance

Dimanche

Objet	Lieu	Heure	Événement
Argent	Plage Sud	11H00	Bruce dépose l'argent dans le creux de l'arbre
		11H30	
	Chambre Anita	13H30	Chris fouille la chambre d'Anita à la recherche d'un indice sur la disparition de Lucy
		14H00	
	Chambre Sue	14H00	Roy va voir Sue dans sa chambre
		14H30	
	Chambre Lucy	14H00	Chris fouille la chambre de Lucy
		14H30	
	Puits	15H00	Chris tourne autour du puits
	Maison Juste	15H30	Chris fouille la maison de Juste, puis inspecte les alentours
16H00			
Chambre Maguy	15H30	Bob va voir Maguy	
Chambre Marie	16H30	Bob fouille la chambre de Marie	
Chambre Maguy	16H30	Bruce va voir Maguy	
	17H00		
Pédale du piano	Grande salle	17H30	Roy remarque que la pédale du piano est abaissée. Bruce et Bob sont là. Roy ne peut rien faire jusqu'à 23H00, heure à laquelle il n'y a plus personne dans la salle.

Tilt : Quelles sont les grandes étapes pour écrire un scénario ?

S.B. : Pour ce qui est de Maupiti, qui s'inscrit dans le cadre des aventures de Jérôme Lange, je me suis attaché à créer une ambiance particulière et à faire voyager le personnage. En partant de ces deux envies, j'ai écrit un synopsis de quelques lignes qui situe le lieu, l'intrigue... Pour développer cette idée, il a fallu me documenter. C'est une partie essentielle dans l'élaboration de mes scénarios

Soukiya en est un bon exemple : l'intrigue se situe dans un monastère zen au Japon. J'ai dû faire des recherches sur la manière de vivre des moines, leur emploi du temps, leur cadre de vie, leur langage et leur façon de penser. Avec ces nouveaux éléments, le synopsis s'étouffe. Sous forme de tables, je représente les différents lieux, les objets, les événements qui font agir les personnages (voir le document ci-contre). Une fois cela fait, je prévois les réponses en fonction de l'emploi du temps des personnages. Après, c'est aux programmeurs de prendre le relais. Cependant je m'intéresse au travail sur les images fait par les graphistes. Bien évidemment, je participe aux nombreux tests et aux préversions. Il faut compter un an et demi environ pour écrire un jeu comme Maupiti.

Tilt : Es-tu confronté à des difficultés particulières ?

S.B. : Oui, et ce sont généralement les mêmes. Tout prévoir et ne pas perdre le fil de l'histoire ! Déterminer toutes les imbrications entre les événements, les personnages, les actions... Il faut savoir s'arrêter.

Tilt : Quels conseils pourrais-tu donner à ceux qui voudraient écrire un jeu ?

S.B. : Être exigeant et logique. J'ai toujours à l'esprit de faire un jeu sur lequel j'aimerais jouer. Il est toujours possible de trouver un programmeur et de montrer le jeu complet à une maison d'édition. Mais cela demande une grande motivation et un grand désir de réussir.

Tilt : Et l'avenir ?

S.B. : J'ai le sentiment que d'ici à quelques années, on va voir des gens du cinéma et de la vidéo s'intéresser de plus en plus aux jeux sur micro. Avec les nouvelles technologies (CD ROM, CDTV...), les créateurs de jeu pourront aller plus loin. Écrire un scénario deviendra alors un métier à part entière...



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 KIDS 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 photographies, 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

9/1713 rue du Colonel Pierre Avia
75754 PARIS Cedex 15

La participation à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Les EDITIONS MONDIALES trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et/ou de l'application de celui-ci.

ARTICLE 13

Le présent règlement comporte treize articles.



BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal _____ Ville : _____

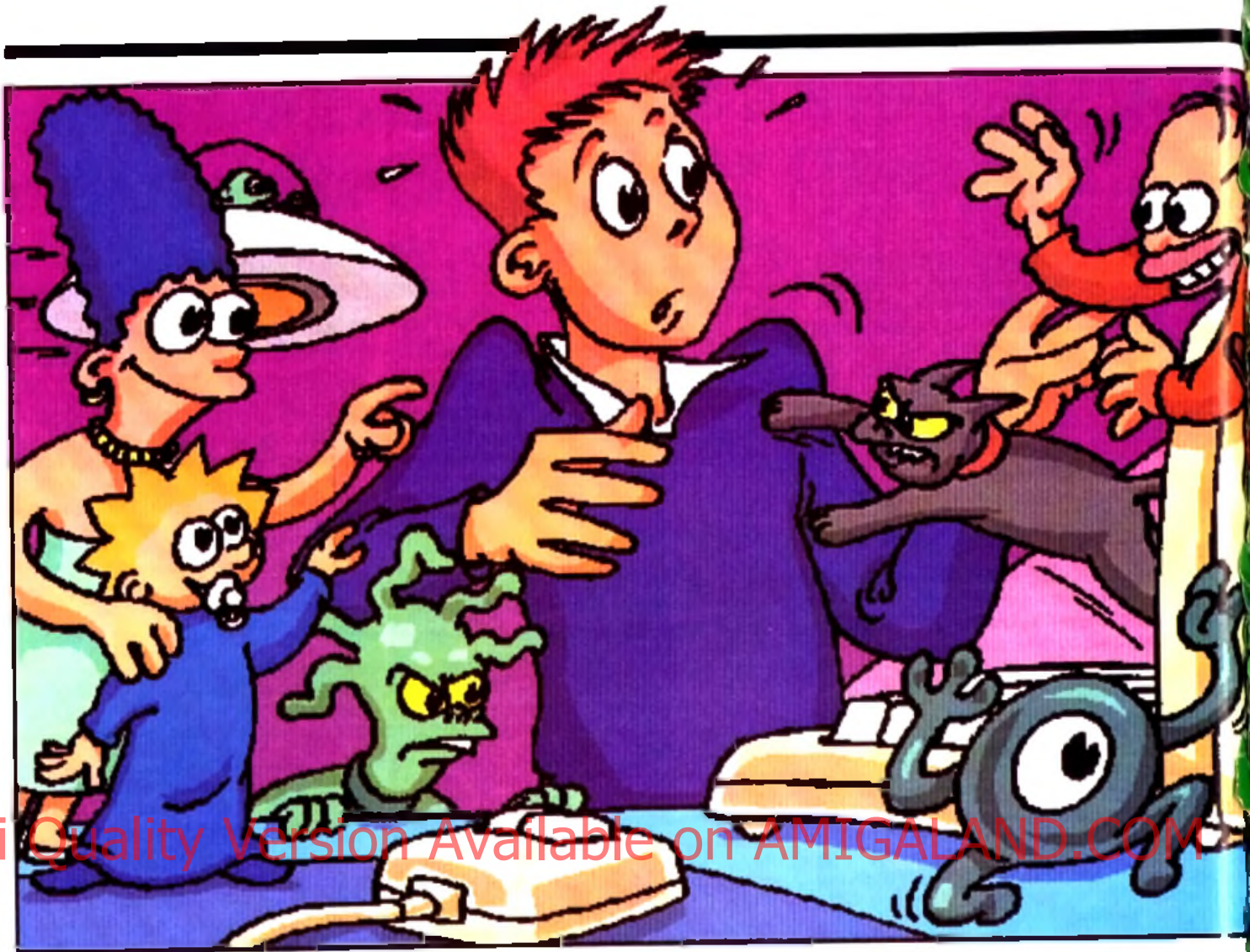
Tél : _____ Age : _____ Profession : _____

DECLARATION :

Je déclare sur l'honneur être l'auteur du scénario ci-joint. J'autorise les magazines 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)



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

The Simpsons : Bart VS the Space Mutants

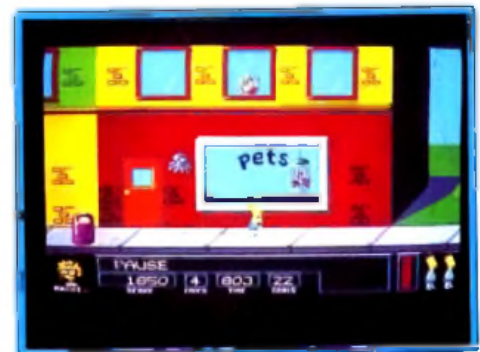
AMIGA

Ocean nous offre une judicieuse combinaison d'action et d'aventure inspirée du dessin animé américain à grand succès. Le jeu est très prenant et la simplicité des graphismes ne nuit en rien à l'intérêt du programme.

Editeur : Ocean. Programme : Chris Coupe ; Tim Coupe ; Colin Gordon Graphisme : Paul Walker ; Gary Tonge Bruitages : Jon Dunn ; Byron Nilsson ; Derrick Owens.

Les adaptations micros de grands succès cinématographiques ou télévisés ouvrent malheureusement trop souvent la porte à des logiciels médiocres. Ocean a su ne pas tomber dans ce piège et nous propose ici un excellent jeu combinant action et aventure en un savant dosage. La présentation vous plonge tout de suite dans l'histoire. Alors qu'il était nonchalamment

appuyé à sa fenêtre, Bart voit surgir une soucoupe volante qui atterrit non loin de chez lui. De curieuses créatures simiesques en sortent, ne tardant pas à prendre l'apparence d'humains. Nul doute, l'invasion de la Terre est en route et Bart va devoir se démener pour la contrecarrer. Cette présentation est assez remarquable, avec une mise en image cinématographique (travelling, changement



Bart doit encore repeindre ou cacher 22 objets mauves avant que le temps imparti pour cette première mission soit écoulé.

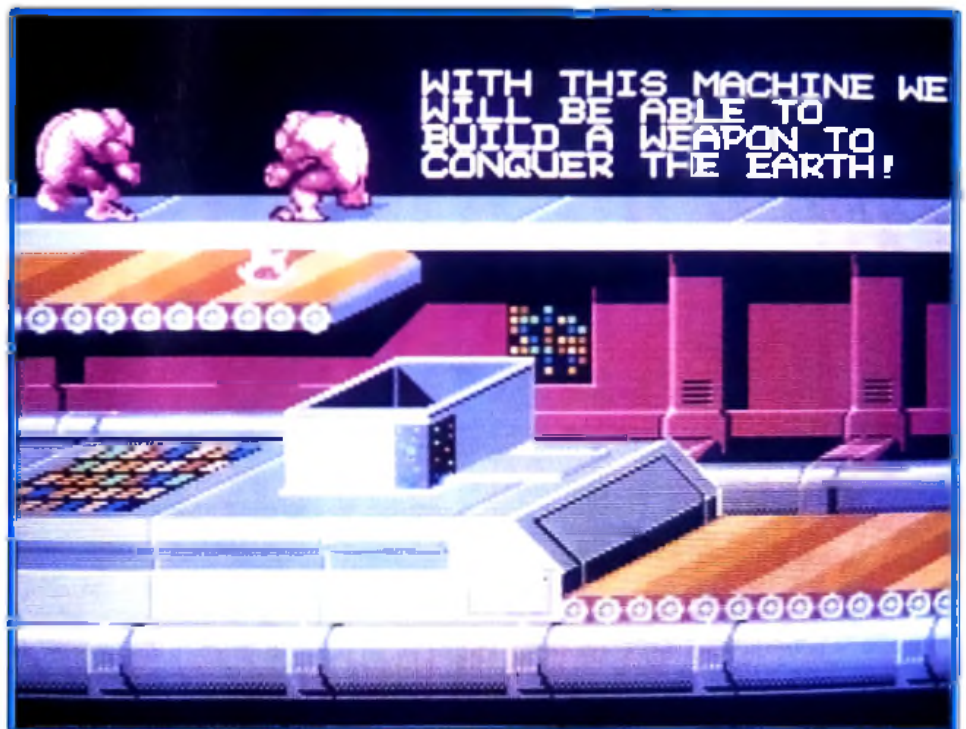


Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

de plan) et quelques séquences de digitalisations vocales synchronisées avec l'image. Le jeu lui-même est beaucoup moins prenant graphiquement. Il a quelques excuses, étant en fait très fidèle au dessin animé, lequel ne brille pas dans ce domaine. En revanche, l'intérêt est au rendez-vous. Dans le premier niveau, les aliens comptent récupérer tous les objets de couleur mauve (24 en tout) pour en faire des armes. Bart va les en empêcher en trouvant le moyen de les repeindre, de les masquer ou de les faire disparaître. L'action se déroule en scrolling horizontal libre, c'est-à-dire que le héros est à même de revenir sur ses pas à



Pour le premier niveau, c'est un scrolling latéral qui dévoile le paysage. Décors variés, sprites précis : le jeu tient la route !



Ils sont laids, ils sont dangereux, ils viennent de descendre de leur saucupe valante... Les mutants de l'espace ont décidé d'envahir la terre. Voici l'une des phases animées qui présente votre mission. Cinq épreuves différentes attendent Bart le héros.

tout moment. La première chose à faire est de récupérer la bombe de peinture, puis d'accéder aux éléments. Pour cela, il va devoir sauter sur différentes plates-formes improvisées : appui de fenêtre, montant de porte, borne d'incendie servant aussi de tremplin, buisson, etc. Les premiers objets sont d'accès assez facile et vous ne devriez pas avoir trop de problèmes. Mais très vite, les choses se compliquent. Tout d'abord, quelques groupes d'aliens sautillants bloquent certains passages. Il faut alors étudier soigneusement le cycle de leurs sauts (fixe pour un même groupe) et synchroniser soigneusement vos mouvements avec



Un oiseau mauve qu'il faudra repeindre.



Pour faire sortir l'ivrogne du bar, Bart va tout simplement lui téléphoner.

les leurs. Ensuite, certains objets sont situés à des endroits inaccessibles au premier abord. Ce n'est qu'après de multiples essais que vous découvrirez la plate-forme concernée. *The Simpsons* est loin de se limiter à un jeu de plates-formes à la synchronisation rigoureuse. L'aspect aventure est tout aussi développé. En effet, de nombreux



Des graphismes loin d'être exceptionnels, mais qui ont le mérite de rester fidèles au dessin animé vedette de la télévision américaine.

objets sont vraiment inaccessibles à votre spray de peinture et il faudra donc trouver un autre moyen. Ainsi, pour repeindre le store du magasin, vous devrez renverser le pot de peinture se trouvant sur le balcon supérieur. D'autres solutions sont plus complexes. Comment faire pour se débarrasser des deux pierres mauves de la pelouse ? La solution est loin d'être évidente. Il faut en effet sauter sur le fil d'étendage en utilisant au passage la cabine de téléphone public et faire tomber le linge qui y sèche, masquant du même coup les pierres ! Ailleurs, vous devrez attendre la sortie du cinéma pour pulvériser au passage la personne habillée en mauve. Dans d'autres cas, il faudra avoir recours à des outils. Au départ, vous ne disposez que de vos lunettes rayons-X et de quelques pièces de monnaie. Mais vous pourrez acheter dans certaines boutiques des ustensiles indispensables à votre mission. Pour corser le tout, chaque niveau doit être terminé en temps limité. De plus, il faudra combattre Nelson à la fin du niveau. Pour cela, il faut récupérer les boules d'énergie libérées par les aliens humanoïdes (utilisez les lunettes pour les différencier des humains). Si vous en prenez suffisamment, Maggie viendra aussi vous aider. Les autres niveaux sont encore plus complexes : récupération de chapeaux dans le deuxième, de ballon dans le troisième, de plaques « exit » dans le quatrième pour accéder au cinquième et dernier niveau. Si les graphismes sont moyens, la jouabilité, en revanche, est excellente. Bart répond bien aux commandes et ses capacités de sauts dépendent de sa vitesse et de la durée d'appui vers le haut du joystick. La musique d'ambiance étêtante sert bien le programme, mais les bruitages en revanche sont un peu restreints. En définitive, Bart est un jeu passionnant et l'on se prend à y revenir sans cesse pour trouver la solution à un problème non résolu. Il nécessite tout autant adresse que réflexion et comblera les amateurs des deux genres.

Jacques Harbonn

Battle Isle

AMIGA

La qualité principale de ce wargame est qu'il offre un jeu, certes complexe, mais aussi très visuel et facile à manier. *Battle Isle* place sous votre contrôle diverses unités terriennes, aériennes et navales pour un combat passionnant.

Disquettes Hor/Blue Byte, traduction française par Ubi Soft ; conception : Lothar Shmitt ; programmation : Ralf Kraft, Thomas Neumann ; graphismes : Thorsen Knop.

C'est un petit bijou de wargame que nous offrons Blue Byte et Ubi Soft. *Battle Isle* (qui devrait être au pluriel, il y a plusieurs dizaines d'îles !), que nous vous avons annoncé il y a quelques mois, est donc un wargame futuriste qui met aux prises deux partis. Il est ainsi possible de jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Le terrain de jeu est une île, dif-

Intérêt

17

Les difficultés sont très variées et mettent à contribution poignet et cervelle.

Type _____ aventure/action

Graphisme _____ ★ ★ ★

Rien d'extraordinaire de ce côté, par respect du dessin animé probablement.

Animation _____ ★ ★ ★ ★

L'animation est simple mais sans aucun problème particulier.

Bruitages _____ ★ ★ ★ ★

Un leitmotiv angoissant vous accompagne tout au long du chemin.

Prix _____ C

férente à chaque niveau. Cette île est recouverte de terrains de natures différentes, qui ont chacun leur coût en points de déplacement. Vous disposez de différentes unités terrestres (fantassins, tanks légers et lourds, canons anti-aériens, véhicules de transport de troupes et/ou de matériel, etc.), maritimes (croiseurs, porte-avions, sous-marins) et aériennes (hélicoptères, chasseurs et bombardiers).

Au départ, vous disposez de groupes composés de six véhicules. Chaque groupe possède son rayon d'action, ses préférences de terrains, sa portée et sa puissance de tir horizontal (tout ce qui



Votre base est encore inactive.



La vue aérienne du jeu permet de juger très facilement des types de terrains qu'il faudra parcourir.

est terrestre ou maritime) et aérien, son degré de blindage...

Le but est, évidemment, de vaincre l'adversaire. Deux façons d'y parvenir vous sont offertes. La première consiste à détruire toutes les unités ennemies. La seconde, plus rapide mais aussi plus difficile à mettre en œuvre, est d'envahir la base ennemie, en introduisant un groupe de fantassins à l'intérieur. Présenté ainsi, le jeu semble simple.



Double écran : un meilleur suivi de la lutte.

Intérêt 18

A classer parmi les meilleurs. Presque aussi simple que Full Metal, il propose aussi une stratégie infiniment plus complexe. Superbe.

Type _____ wargame

Graphismes _____ ★★★★★

Sans être exceptionnels, les graphismes sont agréables et bien lisibles

Animation _____ ★★★

Elles sont rares et pas particulièrement belles.

Bruitages _____ ★★★★★

Les bruitages en eux-mêmes sont limités, mais la musique est, elle, particulièrement réussie.

Prix _____ C

Si cela est vrai sur les deux premières îles, les choses se corsent fortement à partir de la troisième : des centres de répartition remplis de matériel sont disposés de façon stratégique et n'appartiennent à personne au début. Le but est de prendre ces bases avant l'ennemi, ce qui donne un avantage déterminant. Elles serviront par la suite à reconstituer les groupes.



Détail sur les caractéristiques d'une unité.



L'icône de direction est maniée au joystick.



Les graphismes de Battle Isle sont très détaillés et l'emploi des couleurs ou des ombres pour le relief accentue le réalisme de cette mise en scène.

Et ce n'est pas fini. Des unités de métal apparaissent aux niveaux supérieurs. Ces unités, outre qu'elles peuvent servir dans les centres de réparation, sont également capables de fabriquer de nouveaux véhicules. La stratégie devient à partir de ce moment extrêmement poussée, et chaque partie prend plusieurs heures.

Le jeu se pratique entièrement au joystick et inclut la possibilité de jouer à deux. L'écran est divisé en deux parties, une par joueur. Le terrain est classiquement divisé en cases hexagonales et chaque case peut contenir de la route, des montagnes, de

la forêt, de l'eau, etc. Après avoir positionné le curseur sur une unité, vous pouvez l'examiner ou l'utiliser en cliquant dessus et en positionnant le joystick dans une des quatre directions. Selon la situation, les icônes changent et vous permettent de choisir l'action que vous désirez effectuer. Cela semble complexe au début, mais on s'y habitue très vite et cela devient même rapidement agréable. Le jeu est divisé en tours de jeu, eux-mêmes divisés en deux phases, déplacement et attaque. Ces phases sont décalées pour les joueurs et, pendant que l'un attaque, l'autre bouge ses unités.



Des unités de types différents s'affrontent.



La stratégie de cet encerclement sera décisive.

Même si ces actions se font simultanément, un déplacement ne prendra effet qu'après l'attaque déclenchée au même moment. Cela apporte un semblant de simultanéité assez difficile à visualiser mais assez logique. La complexité du jeu croît relativement rapidement, pour atteindre des sommets avec les dernières îles. Des dizaines d'unités sont alors en présence, dispersées sur un terrain immense et très varié. L'utilisation des avions, rapides, puissants et fragiles, permet des stratégies très variées, de la guerre de position au blitzkrieg.

Les graphismes sont réussis, petits mais très clairs, et très agréables. Les animations sont limitées, mais ce n'est pas important dans ce type de jeux. A certains moments, de petites scènes animées agrémentent la partie. Les bruitages sont, eux aussi, assez légers, mais une musique stressante à point donne l'ambiance.

Le réalisme, sans être poussé dans ses derniers retranchements (il n'y a pas de lignes de communication ou d'approvisionnement des véhicules), est largement suffisant pour donner vie à cet univers. La difficulté de ce jeu est importante, mais sa simplicité de manipulation et la variété des stratégies me font le conseiller à tous ceux qui aiment réfléchir. Est-ce enfin le wargame que tous les passionnés du genre attendaient ?

Jean-Loup Jovanovic

Avec la sortie du film, il était à prévoir que des jeux reprenant pour thème Robin des Bois voient le jour. Avec ce programme, Millénium nous montre encore une fois sa maîtrise des techniques de programmation. Parlons tout d'abord du scénario. Quelques libertés ont été prises (comme dans le film, d'ailleurs) avec l'histoire de Robin Hood. Ainsi, pas de Prince Jean, mais le shérif de Nottingham est méchant pour deux. De même, un dragon homme-nivore (pardon, mangeur d'hommes) visite régulièrement les villages et donnera bien du fil à retordre à notre héros. Le shérif vous a expulsé de votre château et pressure vos gens.



Une rencontre avec les moines.



Ce personnage à l'allure patibulaire est en réalité un allié précieux. Il vous offrira une boule magique qui donne accès à la carte des lieux.

Sa première décision est d'interdire la chasse au cerf. Un paysan est arrêté et doit être pendu (le fait que le cerf ait été tué précédemment ne semblant pas déranger le programme outre mesure). C'est à Robin d'intervenir. Il faut terrasser le garde et libérer le paysan. Celui-ci, pour vous remercier, vous donne un cor qui permet d'appeler les amis à la rescousse. Après avoir battu Petit Jean sur le pont, il se joindra aussi à vous. Marianne, la fille du shérif, vous donnera une bague, et un vieux moine une boule magique qui donne le plan de la région. Le jeu est relativement simple à manipuler : à l'aide de la souris vous cliquez sur diverses icônes (parler, attaquer, tirer à l'arc, etc.). Cela ne signifie pas qu'il est simple, loin de là. Le mélange entre l'action (tirer à l'arc, attaquer...) et l'aventure est particulièrement agréable. Chaque personnage possède des caractéristiques, dont les plus importantes sont le courage et la bonté. Si vous devenez un « vilain », les villageois refuseront de vous aider. Ces compétences évoluent au cours du jeu, ce qui donne une odeur de jeu de rôle (une odeur seulement, c'est vraiment un jeu d'aventure !). Votre progression dans le jeu est

The Adventures of Robin Hood

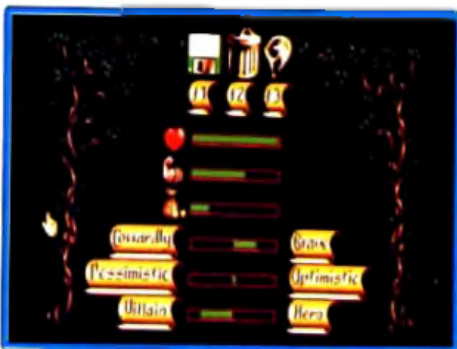


PC EGA/VGA

Le film tiré des aventures de Robin semble avoir donné des idées à bien des éditeurs de jeux. Après *Robin des Bois* de Sierra On Line, Millénium nous offre une autre interprétation de cette histoire.

Les graphismes sont superbes, les options nombreuses. Méchants et gentils, dragons et magie sont au rendez-vous. Ce qui n'est pas le cas de la jouabilité.

Disquettes Millénium



L'état de santé de Robin.



La carte de Sherwood et des environs.

L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran
du 18 au 21 octobre à la porte de Versailles

M I C R O

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Les années 90 marquent un tournant dans la technologie du jeu vidéo: console ou micro ? 8-bit ou 16-bit ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, le CDTV... MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit où faire des affaires avec: L'allée des discounters fous. La braderie de cartouche. Les domaines publics MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: Bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec,... Toutes les

grandes normes de micros et de consoles seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.

VILLAGE CD

CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD
PHOTO, CD VIDÉO: TOUTE LA
TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE
QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel: 43 44 35 97 Fax: 46 28 89 04



La mort de Robin, une scène que vous risquez de voir souvent.



Devant l'estaminet du village.

représentée en permanence par une barre de couleur, bleue si elle augmente, rouge si elle diminue. Et croyez moi, elle diminue vite ! Au fur et à mesure que vous récoltez des objets, ils s'affichent avec les autres icônes et s'utilisent de la même

Intérêt

11

Que c'est triste ! Ce jeu, par ailleurs très bien réalisé, est malheureusement pratiquement injouable.

Type _____ aventure/jeu de rôle

Graphisme _____ ★★★★★

Les images fixes sont superbes, la vue 3D isométrique très réussie.

Animation _____ ★★★★★

Tout le petit monde bouge mais la visibilité n'est pas parfaite.

Bruitages _____ ★★★

Des musiques accompagnent les images fixes et de petits bruitages ponctuent le jeu. Ce, évidemment, seulement si vous disposez d'une carte compatible Ad Lib

Prix _____ C

façon, en cliquant dessus. Les personnages sont représentés en 3D isométrique et se déplacent le plus souvent au gré de leur fantaisie. Même Robin. C'est là l'un des plus gros défauts de ce programme. Vous êtes en train d'effectuer une action capitale (comme sauver le paysan ou combattre le dragon) et soudain, notre héros se détourne en disant « je suis fatigué, allons nous

coucher », ou « tient, le tocsin sonne, allons voir ce qui se passe ». Cela peut vous coûter des points d'estime ou de bravoure, ou tout simplement la vie. C'est horrible et insupportable ! Comment ont-ils pu laisser passer ça ? Et si seulement c'était le seul défaut.

Mais il y en a bien d'autres : ce programme est protégé par un mot du manuel à entrer au début du jeu. Rien que de très normal. Le problème, c'est que chaque fois que vous perdez, vous vous retrouvez sous DOS, et vous devez relancer le jeu, et donc entrer à nouveau le code.

Les occasions de mourir étant particulièrement nombreuses, c'est une dizaine de fois par heure que vous aurez à vous replonger dans la documentation, rédigée en quatre langues. Et ce n'est pas fini ! Vous n'avez le droit qu'à une seule sauvegarde : quand vous sauvegardez, le programme vous éjecte sous DOS !

Quand vous rechargez le jeu, cette sauvegarde est effacée. Il est certes possible de copier le fichier .SAV pour le récupérer par la suite, mais ce n'est pas particulièrement pratique. Cela n'empêche pas ce jeu d'être mignon comme tout (de très belles images en 256 couleurs ponctuent l'action), original (à mon avis, il va lancer une nouvelle mode pour les jeux d'aventure et de rôle), en un mot techniquement très réussi. Cela l'empêche simplement d'être un bon jeu. Il peut être prenant pendant quelques heures, mais conduira presque certainement à la crise de nerfs au delà de cette limite. Un superbe exemple de la façon de massacrer un bon jeu avec des idées saugrenues. Pour finir, ce jeu tire parti des cartes sonores. Il est conseillé d'en avoir une, car sinon vous n'aurez droit qu'à un petit bip...

Jean-Loup Jovanovic

Moonstone

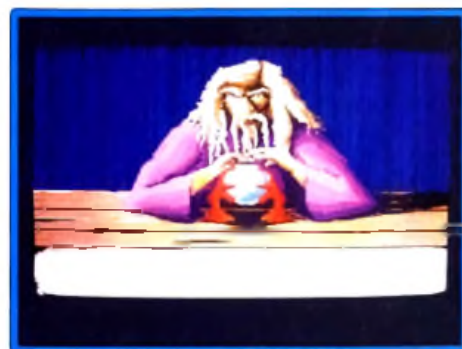


AMIGA

Habile compromis entre action et jeu de rôle, **Moonstone** éblouit le joueur par la qualité exceptionnelle de ses animations et le captive par son scénario simple mais efficace. Un programme qui ne laisse pas indifférent.

Editeur : Mindscape ; programme : Rob Anderson ; graphisme : Todd Prescott, Denis Turner ; bruitages : Unknown.

Nous vous avons présenté dans *Tilt 92* l'avant-première de ce logiciel qui paraissait bien prometteur. La version quasi finale que nous avons pu tester ne nous a pas déçu, bien au contraire. **Moonstone** est un jeu mêlant adroitement jeu de rôle et action. Vous incarnez au choix l'un des quatre chevaliers proposés et le jeu accepte un à quatre joueurs, ce qui n'est guère courant dans ce type de programme. Le thème est le suivant : pour être élu par le concile de Stonehenge, un chevalier devra prouver sa valeur en parcourant le pays. Celui-ci est représenté en mode carte, avec cependant un certain effet de relief et des graphismes clairs et évocateurs. Ce monde est de



Prédiction terrifiante, la quête sera rude...

Pégase



Photos d'écran de la version Amiga.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

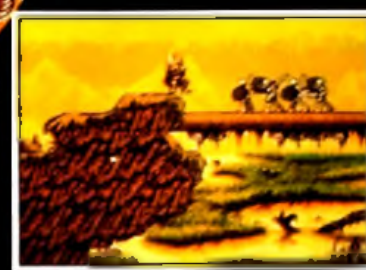
VOLEZ VERS LA VICTOIRE CONTRE LES HORDES DE SATAN



Delphine Software, 10 Square Beaujon,
150 Boulevard Haussmann, 75008 Paris.

Satan a voyagé au travers des cinq plans d'existence et a brisé les cristaux magiques contenant les âmes des incarnations de chaque plan. Satan a maintenant le pouvoir suprême sur les plans et l'ensemble du monde matériel. Vous êtes Percés, et avec Pégase, votre compagnon ailé, votre mission est de ramasser tous les fragments des cristaux et de redonner vie aux incarnations.

DISPONIBLE SUR AMIGA & ATARI ST/STE



grande taille et couvre plusieurs écrans. Le cycle jour-nuit est représenté, ainsi que le cycle lunaire qui a son importance. Vous n'allez pas tarder à rencontrer l'une des multiples créatures qui peuplent le pays. Le combat est inévitable, à moins de recourir à un parchemin de protection (nous y reviendrons). Ces combats se déroulent dans un espace clos dont on ne peut sortir qu'une fois la bataille terminée. Vous pourrez vous y déplacer librement, que ce soit latéralement ou en profondeur. Les monstres appartiennent au monde fantastico-médiéval : chevalier noir, balok (sorte de gigantesque singe), troggs (qui ressemblent à des



Les lions cornus vous chargent !

orques) armés de haches, de marteaux ou de piques, dragon, troll, gardien mi-fantôme mi-gorgone, homme-rat, bête sauvage (sorte de lion à corne) et enfin homme de boue. Ils sont fort bien représentés, mais c'est la qualité de l'animation qui retient surtout l'attention. Chaque créature dispose d'une vaste panoplie de mouvements et d'attaques, qu'elle va mettre à profit pour tenter de terrasser le héros au plus vite. Pour vous défendre, vous disposez heureusement d'une panoplie très variée de coups d'épée : mouvements de taille, de pointe ou d'estoc, portés à différentes hauteurs et différentes directions. Il vous est même possible de saluer ! Les bruitages sont au même niveau avec différents grondements/rugissements accentuant l'ambiance déjà chaude. Ces combats sont très gore (option qui peut d'ailleurs être supprimée) et le sang gicle à tout moment. Les coups d'épée ouvrent de larges plaies béantes d'où s'échappent des flots de sang et la mise à mort finale décapite souvent votre adversaire. Si l'aspect combat est un point capital, le côté jeu de rôle n'est pas oublié pour autant. Votre personnage est caractérisé par sa force, son endurance et ses points de vie, qui s'amélioreront en fonction de certaines actions. Ainsi si vous trouvez un magicien, il vous donnera de l'or, vous fournira un



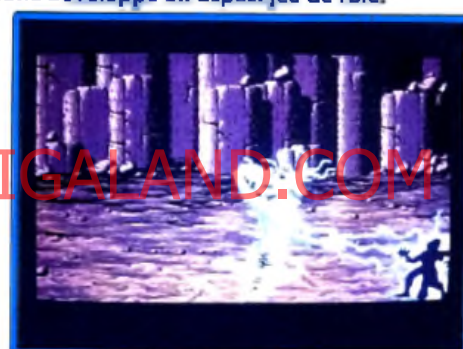
Des décors vraiment superbes.



Hormis les phases de combats, Moonstone développe un aspect jeu de rôle.



Pour tous les assauts, la richesse et la variété des mouvements sont mises en valeur par une animation vraiment très souple et rapide.



objet magique ou augmentera une de vos caractéristiques. Vous pouvez éventuellement retourner le voir une seconde fois. Mais si vous tentez de le voir une troisième fois, il pourrait fort bien se fâcher et vous transformer en crapaud ! Les objets magiques en votre possession au départ vont se révéler très importants : potion de soin pour vous refaire une santé, parchemin vous transformant en faucon pour voler rapidement d'un point à un autre, boule de cristal pour observer un point éloigné, parchemin de protection et parchemin de récupération pour voler un objet dans la poche d'un de vos petits camarades. Economisez-les car ils sont chichement distribués. En fait, ce n'est qu'en tuant les chevaliers que vous pourrez vous approprier un de leurs objets. Pour le reste, il faut ramasser l'or des autels (gardés bien entendu) et vous rendre ensuite dans une ville. Là, vous pourrez soigner vos blessures, jouer aux dés pour tenter de gagner un peu d'argent supplémentaire et surtout compléter votre équipement : armes et armures plus efficaces et objets magiques puissants mais coûteux. Tout au long de l'aventure, le programme vous révèle différents indices. Vous connaîtrez ainsi les magiciens à rencontrer, le moyen de récupérer vos vies, l'influence de la lune sur les hommes-rats, etc.

En définitive, Moonstone plaira tout autant aux joueurs d'action que de jeux de rôle et vaut le détour pour tous les autres joueurs, ne serait-ce que pour la qualité et la variété de ses animations emplies d'humour macabre.

Jacques Harbonn

Intérêt

18

Les combats sont de toute beauté et intelligents et l'aspect jeu de rôle assez développé.

Type _____ action/rôle

Graphisme _____ ★★★★★

Les monstres sont criant de vérité et les décors assez riches.

Animation _____ ★★★★★

L'animation est exceptionnelle par sa variété et son réalisme, quasiment la meilleure tous logiciels confondus.

Bruitages _____ ★★★★★

Les cris et grognements digitalisés renforcent la chaude ambiance

Prix _____ C

**“Six tops d’un block,
c’est six tops non stop”**



LA RADIO FUN, C'EST FUN RADIO.

Toutes les fréquences FUN RADIO sur 36.15 code TOP FUN
PARIS 101.9 FM. BORDEAUX 103.2 FM. LILLE 96.8 FM. TOULOUSE 97.4 FM. LYON 98.9 FM

Au 36 65 01 23* écoutez le disque du jour et gagnez tous les cadeaux dont vous rêvez.

*3'65 par appel

Secret of the Monkey Island

Grâce à Rick le Dangereux, Thierry et Michaël, Tiltus est en mesure de retracer pour vous les péripéties de Guybrush, le jeune pirate qui sauva l'île du Singe et l'île de Mêlée des griffes du fantôme du tristement célèbre LeeChuck.

PREMIERE PARTIE, LES TROIS EPREUVES

Vous commencez cette grande quête au Scumm Bar, un endroit bruyant où l'on peut discuter tout à loisir avec de nombreux pirates. C'est le meilleur moyen pour en savoir plus sur le scénario de cette partie. Sur la droite, la salle que cache un rideau vous dévoile la table du Conseil des Pirates. C'est là que vous prendrez connaissance des trois épreuves à surmonter dans la première partie de l'aventure. Ensuite, surveillez de près le cuisinier. Lorsqu'il est dans la salle principale, vous bondissez dans la cuisine pour collecter vos premiers indices. Dans la cuisine, une marmite et un morceau de viande attirent votre attention. Vous les empochez. La petite porte de droite mène au bord de mer. Pour saisir le poisson qui traîne sur le ponton, il faudra faire l'oiseau en marchant sur une planche bancale. Muni de ce troisième élément vous êtes enfin paré pour l'aventure. Sortez de l'auberge...

A LA RECHERCHE DU TRESOR

Lorsque vous ressortez du bar, il fait nuit noire. Vous rencontrerez quelques personnages plus ou moins bavards, qui vous en apprendront sûrement beaucoup sur votre quête. Mais ce qu'il faut pour l'instant, c'est trouver le cirque, un lieu signalé par des points lumineux ou la mention « clairière » sur la vue d'ensemble de l'île. Descendez jusqu'au chapiteau où deux clowns sont en grande conversation. On vous proposera très certainement de jouer le dangereux rôle d'homme canon. L'affaire est tentante, surtout que la paye est de 478 pièces sonnantes et trébuchantes. Et si le casque est obligatoire pour cette épreuve, la marmite fera tout à fait l'affaire. Le vol est beau, il se termine par un crash monumental... Qu'importe, l'essentiel n'est-il pas de posséder maintenant une petite fortune ? En ressortant du chapiteau, vous vous dirigerez vers le haut pour atteindre le sentier, puis retournez au village. Vous pouvez désormais acheter tout ce qui vous paraît utile pour cette quête. Premier élément indispensable, la pelle que l'on se procure chez le marchand. En parlant avec les personnages

de rencontre, vous découvrirez bientôt la carte du trésor. Il ne reste plus qu'à suivre les indications, c'est-à-dire à se rendre au « croisement » pour trouver la croix. Vous déterminez le trésor : un tee-shirt ! Diable, voilà une découverte de piètre valeur, mais qui témoigne au moins que vous avez remporté cette première épreuve avec brio !

MAITRISE DE L'EPEE

Pour la deuxième épreuve, il faut apprendre à manier l'épée et surtout battre la puissante Sword Master. Première nécessité : acheter une épée ! Le marchand chez lequel vous vous êtes déjà procuré la pelle aura ce qu'il vous faut. En ce qui concerne l'entraînement, seul un vieux pirate qui habite l'est de l'île pourra vous aider. Vous voici donc sur la route, muni de votre épée. Mais les chemins du pays ne sont pas bien sûrs. Au détour du sentier, voici qu'un troll vous attaque. Fouillez votre besace. Le poison calmera la bête pour un court moment. Le vieil homme que vous rencontrez ensuite n'est pas vraiment décidé à vous aider. Pourtant, à force d'insistance, il vous révélera le principal secret du combat à l'épée : ce n'est pas la force physique qui compte ici, mais plutôt la puissance psychologique des insultes que l'on assène à l'adversaire. Riche de ce conseil, vous voici reparti par les chemins de l'île. Dès lors, ne loupez par une seule occasion de vous battre. Défiiez tous les pirates que vous rencontrez et notez méticuleusement toutes les insultes employées. Bientôt, à force de courage, vous voici incollable et plutôt grossier ! Il ne vous reste plus qu'à trouver la Sword Master qui est une reine aussi jolie que puissante. Seul le marchand sait où elle se trouve, mais impossible de lui faire cracher le morceau. Que faire alors ? Employer la ruse... Il vous suffira de dire au marchand que vous voulez rencontrer la reine de l'épée, puis d'attendre patiemment dehors que l'homme parte faire la commission à votre future ennemie. Là, suivez-le aussi discrètement que possible. Attendez qu'il ait fini de discuter, puis partez à l'assaut. Vous provoquez l'adversaire, ce qui ne manque pas de déclencher son courroux. Mais attention ! Cette Sword Master emploiera des insultes inédites ! A vous de

faire preuve de suffisamment de ruse pour vaincre. En cas de victoire, c'est le deuxième tee-shirt qui entre en votre possession, une pierre de plus qui consolidera encore l'estime que vous porte désormais le Conseil des Pirates.

MAITRISE DE L'ART DU VOL

Pour cette troisième épreuve, les membres du Conseil vous ont demandé de voler une idole qui se trouve dans la maison du gouverneur de l'île. Ce gouverneur est une fort belle femme. Mais les chiens qui vous accueillent dès votre première visite sont bien moins sympathiques. Impossible d'attaquer la bâtisse de front, il faut explorer un peu plus les alentours et surtout glaner quelques renseignements supplémentaires. C'est dans la prison que vous découvrirez ce que vous cherchez. L'homme qui y est enfermé a sûrement beaucoup de choses à vous apprendre. Malheureusement, son haleine est si fétide que vous ne pouvez entendre ses indices. Qu'à cela ne tienne, vous venez de vous rappeler que le marchand vend des bonbons à la menthe. Quelques instant plus tard, c'est toute la fraîcheur du printemps qui émane de la bouche scorbutée du pauvre diable. Mais l'investissement valait la chandelle. Le prisonnier vous apprendra tout d'abord qu'il est possible d'endormir les chiens grâce aux pouvoirs de certaines fleurs jaunes. Ensuite, et pour peu que vous lui donniez du poison susceptible de faire fuir les rats de sa cellule, il vous remettra en échange un gâteau délicieux. Votre but maintenant est de découvrir les fameuses fleurs jaunes. On les trouve au croisement mentionné plus haut. Vous les mélangerez au bout de viande que vous aviez ramassé il y a déjà bien longtemps dans la cuisine du Scumm Bar et endormirez les chiens à coup sûr. Malheureusement, si cela vous permet d'entrer chez le gouverneur, vous n'aurez pas encore l'idole entre les mains en ressortant de la bâtisse, tout juste quelques objets dont un poison pour taupe. De retour auprès du prisonnier, vous allez maintenant remettre à ce dernier le nouveau poison, en échange cette fois d'un gâteau moins savoureux mais plus utile. Ce nouveau cake renferme en effet une lime qui vous permettra de décrocher l'idole et de l'emporter avec vous. Mais par malheur, alors que tout marchait comme sur des roulettes, voilà que le shérif s'en mêle. Discussion, bagarre, vous voici en bien mauvaise posture, lié comme un saucisson à l'idole et plongé dans les eaux ténébreuses de l'océan. De votre courage dépendra l'issue du combat qui clôturera l'achèvement de ces trois épreuves. Vous voici désormais pirate, il ne vous manque plus qu'un bateau et qu'un équipage pour partir à l'assaut de l'île du Singe !

UN BATEAU POUR PRENDRE LA MER

Sur le port, vous faites la connaissance de Stan, qui vend des bateaux et marchandise aussi bien que vous maniez votre épée. Stan se rend très vite compte que vous n'avez pas assez d'espèces pour acheter le moins cher de ses navires. Il vous conseille par contre d'aller rendre visite au marchand afin de vous faire délivrer une note de crédit. Mais cette note ne vous sera remise que si vous occupez un emploi stable dans l'île. Riche de votre première expérience de voleur, la ruse vous conseille une méthode plus efficace qu'orthodoxe. Vous allez en effet mentir au vieil homme, lui affirmer que vous avez ce job, ce qui est faux bien sûr. L'homme, confiant, ouvre son coffre devant vous afin d'y prendre la note de crédit. Il se rendra très vite compte que vous avez menti et vous refusera la note. Mais qu'importe puisque vous avez pu noter, grâce à ce stratagème audacieux, la combinaison de son coffre. Il faut maintenant faire en sorte que le marchand vous laisse seul un instant. Pour ce faire, envoyez le chercher la Sword Master. Vous aurez tout le temps pour ouvrir le coffre et voler la note de crédit. Stan vous attend toujours sur le port. Il est maintenant décidé à vous vendre l'un de ses bateaux, mais la partie sera rude. Il vous faudra sans cesse proposer des sommes très basses, refuser toutes les options pour faire encore baisser le prix... Finalement, le Singe des Mers est à vous. Il ne vous reste plus qu'à trouver l'équipage qui pourra le piloter.

RECRECITER UN EQUIPAGE

Un bateau comme le Singe des Mers ne pourra être manié que par des marins d'expérience. Parmi eux, vous pourrez embaucher plusieurs personnes. Pour la première, il s'agit de la Sword Master. Elle acceptera de vous aider si vous lui montrez le message de LeeChuck, le grand pirate disparu aux abords de l'île du Singe. Ensuite, c'est bien sûr le prisonnier que vous avez déjà bien aidé qui sera ravi de faire route à vos côtés. Mais pour cela, il faut le libérer de sa cellule. Un seul moyen : vous devez dissoudre les barreaux de la geôle en utilisant un acide suffisamment puissant. Cet acide, on le trouve dans le Scumm Bar, sous la forme d'un grog plutôt explosif que ne boivent que les marins les plus vieux. Mais pour transformer cette mixture, c'est une autre paire de manches. Ramassez plusieurs tasses dans le bar. Dans la cuisine, vous remplirez une première tasse au tonneau. Mais puisque l'acide est si violent qu'il dissout même le récipient que vous portez, il faudra tout au long de la route qui mène à la prison transvaser le liquide de tasse en tasse...

TILT

MICROLOISIRS

SUR

FR3

GAGNEZ 2 MEGADRIVE PAR SEMAINE

Retrouvez chaque mercredi entre 17 h 15 et 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.



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM
Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !

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

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 FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Eiter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et avec le soutien de Micromania.

CONSOLES

TILT
MICROLOISIRS

MICROMANIA

FR3

message in a bottle

Une mission délicate et qui se solde en plus par la fuite du prisonnier. Quel monde cruel !

La troisième personne qui puisse vous aider est un marin qui habite au fin fond de l'île, au nord est. Pour atteindre la demeure de ce dernier, il vous faudra faire preuve de ruse une fois de plus. Chez la diseuse de bonne aventure, votre personnage va découvrir un poulet en plastique. C'est grâce à cet étrange ustensile qu'il chevauchera le câble qui mène chez le marin. Là, une nouvelle épreuve vous attend. Sachez seulement que le courage est ici très important.

SUR LES MERS

Tout se passait si bien... Mais voilà que les membres de l'équipage s'énervent, qu'il y a rébellion et que vous vous retrouvez devant un problème a priori insoluble : comment atteindre l'île du Singe. Vous allez commencer par explorer votre navire. Dans la cabine du capitaine, rien d'intéressant, si ce n'est un placard fermé à clef. Dans la cuisine, vous trouverez par contre une marmite qui vous rappelle de douloureux souvenirs. Utile pour la suite. En fouillant les céréales qui se trouvent dans le meuble de cette même cuisine, votre héros met également la main sur une clef. Ouvrirait-elle le placard du capitaine ? Ça marche ! Vous trouvez alors un coffre et, dans ce coffre, une recette ! Chose étrange, vous possédez presque tous les ingrédients indiqués sur le papier. Pour les autres, il s'agit de les découvrir. Guybrush trouvera tout d'abord un drapeau (en haut du mât), puis du vin, de la poudre à canon, de l'encre, une plume et une corde. La recette vous intrigue. Vous décidez de mettre la main à la pâte ! Dans la marmite, enfourmez tout ce que vous pourrez trouver. Finalement, c'est une détonation monstrueuse qui propulse votre embarcation, fort heureusement très solide, aux abords de l'île. Mais pour y aborder, comment faire ? Le Singe des Mers n'a pas d'annexe (petit canot qui permet de rejoindre le rivage) et il est hors de question de nager dans les eaux troubles de ce diabolique endroit. Réfléchissez ! Que reste-t-il à votre disposition ? Un canon, de la poudre et... une vieille marmite qui va, une fois de plus, vous servir de casque. Quant à la mèche qui mettra le feu aux poudres, il s'agit bien sûr de la corde. Vol plané, frisson, retombée difficile : vous venez d'atterrir sur l'île du Singe, terre de tous les dangers !

DANS LES PROFONDEURS DE MONKEY ISLAND

Sur la plage, vous êtes accueilli par un ermite. Vous pouvez lui parler mais cela reste sans grand intérêt. Premier point,

vous constaterez assez vite que vous ne pouvez pas voyager sur toute l'île. Il y a bien une barque, mais elle n'a pas de rames. Celles-ci se trouvent en fait au fond d'une grande crevasse, au bord de l'eau. Pour les attraper, il faut une corde. Il suffit de se promener un petit peu aux alentours pour découvrir une forteresse. On y trouve (oh ! surprise !) une corde, mais aussi une lunette. Déplacez le canon et vous mettez la main sur un boulet et de la poudre à canon. De retour à la crevasse, vous tentez de saisir les rames à l'aide de la corde. Manque de chance, elle est trop courte. Il en faut une deuxième ! Nouvelle promenade sur l'île, voilà que la deuxième corde, indispensable à la collecte des rames, est dans la main d'un pendu. Mais le cadavre est inaccessible. Son corps est perché très haut au-dessus d'une rivière tarie. Désespéré, vous remontez le cours de l'eau afin de comprendre le phénomène. Votre héros ne tardera pas à découvrir un barrage. Il suffirait de le faire exploser pour que l'eau vous entraîne et surtout qu'elle décroche le pendu. Vous avez la poudre à canon mais comment y mettre le feu ? Tout simplement en heurtant un caillou au boulet que vous possédez. Ça marche, voilà le barrage qui explose, le courant qui vous propulse et décroche dans son élan le pendu à la corde. Vous aurez bientôt en main une paire de rames en parfait état, de quoi inspecter enfin l'île du Singe dans ses moindres recoins.

DES BANANES, ENCORE DES BANANES

En longeant les bords de l'île, Guybrush découvre bientôt une clairière. En son milieu, une monstrueuse tête de singe propose une issue. Vous ne tardez pas à découvrir qu'un mécanisme secret permet l'ouverture de la porte. Il suffit de presser le nez de l'animal pour que s'ouvre la porte. Seulement voilà, dès que vous relâchez la pression, l'issue se referme trop vite pour qu'il soit possible d'entrer. Une seule solution alors, trouver quelqu'un susceptible de vous aider. Quelqu'un ? Mais c'est impossible, puisqu'il n'y a personne sur cette maudite île du... Singe ! Eh oui ! Un singe pourrait vous aider. Vous en avez vu justement un qui flânait sur la plage. Pour l'amener à vous, rien de plus simple : il suffit d'une banane. Mais pour qu'il bosse pour vous, il en faudra bien d'autres. Vous voici donc parti en quête de fruits. Pour collecter les bananes, la manœuvre est assez longue et difficile. En remontant au niveau du barrage et en escaladant les rochers, vous découvrirez des pierres. Poussez celles-ci sur une catapulte qui se trouve en contrebas et cela finira bien par dégommer un bananier. Les deux fruits supplémentaires ne suffisent pas encore. Il faut maintenant faire route

vers la plage nord et accéder au village qui se trouve non loin de là. Votre héros y trouve encore deux autres fruits, mais se fait capturer. Cela n'a pas d'importance, du moment que vous ne vous séparez pas des bananes. Laissez-vous enfermer. Une fois dans la cave, ramassez tout ce qui vous tombe sous la main et ouvrez la trappe. Vous voici libre et, avec vous, un singe cette fois très coopératif !

VISITE CHEZ LES CANNIBALES

De retour devant la statue de la tête de singe, vous allez essayer le mécanisme. Pressez-en le nez et votre compagnon s'empressera de faire de même. Malheureusement, cela ne suffit pas encore. Il faut une clef qui est détenue par les cannibales de l'île. Sur le sol, vous découvrez une statuette. Il faut, une fois encore, rejoindre le village. Capturé à nouveau, vous offrez la statuette aux guerriers. S'ils ne vous donnent rien en échange, au moins vous laissent-ils pénétrer dans la case. Là se trouve un ustensile que nous nommerons « attrape-bananes ». Tandis que vous vous en saisissez, voilà que surgit l'ermite que vous aviez rencontré plus tôt avant sur la plage. C'est lui qui a dérobé la clef que vous cherchez et il vous la remettra contre son attrape-bananes. Une fois sorti du village, vous devrez bien réfléchir. Pénétrer dans le repère de l'ennemi par la statue en forme de singe, c'est bien beau, mais que fera Guybrush ensuite ? Il lui faudrait un indice. S'il retourne voir les cannibales, votre héros va pouvoir glaner des informations en écoutant les guerriers discuter entre eux. Mieux encore, ils finiront par vous donner une tête coupée qui, horrible, continue à rire après la mort ! C'est dégoûtant, certes, mais pratique comme vous le verrez après avoir franchi la porte qui mène au repère secret.

Le singe presse le nez de la statue, la clef ouvre la porte : vous voilà désormais à l'intérieur du repère. La tête décapitée prend alors tout son intérêt. En effet, vous remarquerez bientôt qu'elle se tourne toujours vers la direction qu'il faut suivre. Alors, suivez son regard et vous atteindrez sans aucun doute le bateau de LeeChuck.

DANS LE BATEAU DE LEECHUCK

Devant le bateau de LeeChuck, vous voilà de nouveau coincé. Impossible de monter à bord sans prendre quelques précautions. A ce point, il faudra discuter avec la tête qui vous a mené jusque-là. L'homme, ou du moins ce qu'il en reste, est loquace et il possède un collier magique qui rend invisible celui qui le porte. Vous utiliserez ce bijou et entrez dans le bateau. Au souvenir des discussions

que vous aviez surprises chez les cannibales, vous savez maintenant qu'il vous faut confectionner, grâce à une racine spéciale, une mixture qui exterminera tous les fantômes qui hantent ce bateau. Mais pour empocher cette racine, c'est un véritable casse-tête. Jugez plutôt... La racine est dans une caisse, dans la cale. Pour l'ouvrir, il faut des outils qui se trouvent dans une pièce située à l'extrême droite du navire. Pour ouvrir la porte de cette pièce sans qu'elle grince (ce qui réveillerait quelques fantômes), il faut de la graisse. La graisse est tout au fond de la cale, protégée par une serrure (la clef est dans la cabine du capitaine, tout à fait à gauche cette fois) et un gros rat ! Compté, non ? Mais, courage ! Voilà ce que fait votre héros : dans la cabine de LeeChuck, invisible grâce au collier, Guybrush se sert du compas magnétique offert par Stan, le marchand de bateau, pour attirer à lui la clef sans éveiller les soupçons du pitaine. Ensuite, dans la cale, il capture un poulet. A l'aide des plumes de l'animal, il pourra chatouiller le fantôme qui dort dans la première pièce de ce lieu et attraper au vol le grog que le spectre laisse alors tomber. Le breuvage, infecte, tuera le rat et vous permettra de prendre enfin la racine. Les outils sont bientôt en votre possession, vous ouvrez la caisse (dans la salle où vous capturierez le poulet et trouvez enfin la racine magique. Vite, il faut maintenant faire demi-tour, courir chez les cannibales pour qu'ils confectionnent pour vous la potion dévoreuse de fantôme et revenir très rapidement au bateau. Mais ce dernier a disparu.

Il ne reste rien et vous vous retrouvez bientôt dans l'île de Méléé, là où vous accomplissiez il y a peu les trois épreuves du Conseil des Pirates...

L'ULTIME RENCONTRE

Sur l'île de Méléé, vous comprenez bientôt la signification du drame. LeeChuck est revenu sur l'île pour épouser le gouverneur.

Cette femme admirable dans le lit d'un fantôme, jamais ! Guybrush ne laissera pas faire une telle ignominie.

Foncez à l'église, c'est là que se jouera le dernier tableau de l'aventure. Si, par mégarde, vous rencontrez un fantôme, pulvérisez-le, puisque vous avez maintenant la potion adéquate. Une fois dans l'église, interrompez la cérémonie. Il faudra discuter sec, jusqu'à provoquer suffisamment votre adversaire pour qu'il vous frappe. Dans le duel qui suit, soyez habile. Au bon moment, une petite rasade de votre mixture merveilleuse et LeeChuck ira pour de bon rejoindre la terre de ses ancêtres. Quand à la belle Sword Master, se mariera-t-elle un jour avec ce jeune pirate si courageux ? Je n'ose vous le dire ! TILTUS

Messages en vrac

ANTI BLAIREAU

Pour Sébastien (Tilt 91) qui cherche des pokes pour **Arkanoid**, tu peux devenir immortel en recherchant les octets FE0E4A0274 et en les remplaçant par C60604020490.

Pour Phoenix PC (Tilt 91), pour être invincible dans **Turtles**, appuie en même temps sur toutes les lettres de la rangée du milieu. Tu verras apparaître ON/OFF sur l'écran. Clique alors sur ON. Pendant que j'y suis, pour choisir ton tableau de départ, cherche dans le fichier TMNTCGA.EXE (ou VGA) les chaînes 312E4C4S56. Tu n'auras qu'à remplacer le deuxième élément de cette chaîne (ici « 1 ») par le niveau voulu, de 1 à 6.

Pour Flo sur ST (Tilt 90), j'ai le code d'accès de **Savage** à la fin du niveau 2 : TERMINATE et celui du troisième niveau : NIGHTMARE.

Si vous en voulez encore plus, voici des vies infinies pour **Indy Action**. Cherchez les octets 803EF10300 et remplacez les par C606F10304. Il faut faire cette manipulation deux fois.

Je cherche pour ma part la solution complète de **Zombi** sur PC et des trucs et pokes pour **Double Dragon**, **Platoon**, **Savage I**, **Buck Rogers**... J'aimerais plus que tout avoir du temps infini pour **Out Run**. Sur ce, je retourne jouer à **Indy** ! Tchao.

NEL

Comment tuer le dragon de **Cadaver** ? Dans **Captive**, je ne sais plus quoi faire après avoir passé la première porte. Merci.

ASHURA

Voici deux questions vitales pour moi. Dans **Y's** sur CD-ROM Nec, comment passer la salle du 11ème niveau de la tour ? Dans **Drakkhen**, comment pénétrer dans le troisième château, au pays des glaces ? Merci à tous et à toutes !

ALEX FIGHTER

Je réponds à Christophe I qui a lancé un SOS concernant **Alex Kid in Miracle World**. Traverse tout d'abord la

première salle à toute vitesse pour ne pas y être transpercé. Dans la salle qui se trouve tout en haut de l'édifice, au centre, collecte la vie supplémentaire qui est cachée dans un renforcement à droite, après les deux flammes. Ensuite, il faudra délivrer ton frère. Pour cela, tape sur la case qui représente un poisson. Dans la salle qui se situe en haut à droite de la pièce de départ, tu trouveras un parchemin. Pour l'atteindre, ta canne de vol suffit. Enfin, il te faudra affronter le Stone Weard pour récupérer ton sandwich.

EDDY THE ED et J.Y.

Pour **Iron Man** sur PC, voici diverses astuces :

- pour avoir un crédit de dollars infini, dans le fichier Game.exe, recherchez la suite d'octets FE 01 24 C1 2F 86 et remplacez 24 C1 par 90 90 ; - vous pouvez aussi obtenir 255 unités de nitro au lieu des 25 prévues au départ par le jeu. Cherchez pour cela les octets 45 11 B0 19 88 45 et remplacez B0 19 par B0 FF ; - pour plus de sûreté encore, il ne tient qu'à vous d'empêcher que cette provision de nitro baisse : remplacez FE C8 par 90 90 dans la chaîne 94 00 FE C8 88. Bonne chance à tous.

DEPECHE MODE

Je viens en aide à Firestone (Tilt 92) qui lutte dans **Escape from Colditz**. La pioche permet d'oter les lattes du plancher, celles qui sont plus claires, par exemple dans l'église. La pelle te donne ensuite la possibilité de creuser un tunnel afin d'atteindre une autre salle. La chandelle est enfin indispensable. C'est elle qui te permettra de voir clair à l'intérieur des tunnels.

Pour les babies de **Brat**, voici quelques codes que j'ai découverts sur Amiga 500. Niveau 2 : MIKEMOTO ; niveau 3 : SASUTOZO ; niveau 4 : SUMATZEE. Dans la zone Parkland, niveau 5 : NOKITAGO ; niveau 6 : IT-SANONO ; niveau 7 : MOZIMATO ; niveau 8 : HOZITOMO. Dans la zone Moonbase, niveau 9 : MOKITEMO et niveau 10 : ZUMOKATO. Pour cette dernière zone, la limace verte mange vos flèches. Utilisez alors les poids sur les trappes, la glu pour les monstres verts.

Pour ma part, et toujours dans **Brat**, je n'arrive pas à faire disparaître le champ magnétique à la fin du niveau 10. On n'y trouve aucune trappe, seulement des pièces de quatre couleurs qui s'allument et s'éteignent lorsque

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

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-istes

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 Ti 94

NOM -----

Prénom -----

Adresse -----

Code postal + Ville -----

message in a bottle

l'on marche dessus. Impossible d'atteindre la pancarte « finish », c'est dur !

Sur Commodore 64 maintenant, dans le jeu **Déjà Vu**, il faudrait que je sache faire de la monnaie. Le vendeur de journaux ne veut pas de mon argent et le chauffeur de taxi, plutôt que de me rendre mes pièces, les garde comme s'il s'agissait d'un pourboire... Please, help me on the message !

SCANNER

Pour Laurent dans **Maupiti Island**, je te rappelle qu'il est impossible d'atteindre la statue du bassin. Pour lire les inscriptions, il suffit de se procurer des jumelles (cabine de Bruce) et un miroir (lecture inversée).

En réponse à Fanaventure (Tilt 92) et afin qu'il puisse entrer dans la machine d'**Explora III** dans le musée, voici ma technique : il faut cliquer sur le tableau et utiliser les clefs sur le détecteur. Lorsque les gardiens arrivent, passe par la porte du fond, utilise l'appareil (trouvé à l'aéroport, dans la consigne dont la clef est chez le fou...) sur le tableau de bord. Pour la suite, je te laisse te débrouiller tout seul. Bon courage !

En ce qui me concerne, je cherche à sortir de la deuxième partie de **Game Over II**. Je ne trouve pas de médailon, ni de porte bleue au niveau 3 (bons souterrains). Merci à tous...

TILTUS

Pour Scanner, je me permets de te rappeler très succinctement les principales actions nécessaires à la découverte de la crypte de **Morteville**. Muni du poignard et de la bague (dans le couloir, quatrième porte à droite, cinquième porte à gauche), rends toi dans la cave et place la lame dans le trou situé à la base de la colonne du milieu. Dans le passage, il te faudra répondre au questionnaire proposé. Ensuite, place la bague dans le trou de la sphère et tourne le bijou. Tu entreras alors dans la crypte.

TIMOTHEE

C'est la première fois que j'écris au message. Voici mes questions. Dans **Kick Off II**, comment marquer facilement des buts face au gardien ? Dans **P47**, comment abattre l'avion qui lance des bombes de l'arrière dans huit directions (niveau 2) ? Enfin, je cherche du temps infini pour **Enduro Racer** et **Out Run Turbo**, des vies supplémentaires pour **Indy** (arcade) et **Rick Dangerous I et II**. Un grand merci d'avance !

MALIBU

Voici tout ce que je sais pour répondre aux aventuriers du message Tilt 92... Pour Anonyme qui lutte dans **Larry I**,

prends le taxi jusqu'au casino hôtel. Tu trouveras devant l'ascenseur, dans le cendrier, la « card » qu'il faut montrer au garde de la discothèque afin d'y entrer.

Dans **Larry II**, avec le million de dollars, va acheter un maillot de bain dans le magasin chic. Tu auras ainsi de la monnaie, de quoi acheter quelques petits indices tout au long du jeu.

Pour **Maniac of Game** et les problèmes qu'il rencontre dans **Fire and Brimstone**, lorsque les pierres tombales sont au sol, tire dessus... Lorsqu'elles retombent, évite-les bien sûr ! Sache que, pour faire tomber une pierre, il faut la toucher une dizaine de fois. Lorsque les trois sont détruites, l'épée disparaît et tu peux alors passer sans danger.

Pour BLCN dans **Savage**, le code de la deuxième partie est SABATTA et celui de la troisième est PORSCHE. Bon courage ! Pour mister Zippo, dans **Navy Moves**, le code de la deuxième partie est 786169.

Voici enfin un petit truc pour tous les fans de **Zak Mac Kracken**... A San Francisco, lorsque vous êtes dans votre appartement, il suffit de lancer l'ordre « Mettre Cuisinière » pour vous retrouver directement et gratuitement aux Bermudes. Astucieux, non ?

Mais il ne faudra pas que j'en oublie pour autant mes problèmes personnels. Que faut-il faire face aux pirates de **King's Quest III** ? Dans **Space Quest I**, que faire après avoir tué le monstre avec la spore ?

Enfin, comment sortir des égouts de **Manhunter** ? Merci d'avance et longue vie au Message !

ZORLAC

Je cherche de l'infini pour tout ce qui concerne **Rick Dangerous** sur PC. Merci.

TILTUS

Pour SEB qui lutte encore dans **Larry I**, une superbe aventure, je t'envoie ici quelques tuyaux... Commander le vin, c'est facile. En route pour une lune de miel prometteuse, il te faudra abreuver ta compagne. Pour cela, allume la radio et change de station. Tu obtiendras un numéro de téléphone, numéro qu'il faudra appeler de l'extérieur pour commander le vin. En ce qui concerne la corde obtenue après cette scène, elle sert à descendre par le balcon de la chambre où tu as rencontré ta première conquête. Je te rappelle brièvement le déroulement de cette phase de jeu. Après l'être refait une santé au jackpot, monte au dernier étage et discute avec la troisième femme. En contournant le bar, tu trouveras un marteau dans la poubelle. De retour dans la chambre de ta première

rencontre, ouvre la fenêtre et place toi tout à fait à droite du balcon. Tu l'attaches à la corde, tu accroches cette dernière au « fire escape ». C'est ainsi que tu exploreras les autres chambres, de l'extérieur, et que tu cosseras le carreau de l'une d'elle (marteau) pour te saisir de la boîte de pilules. Ces comprimés sont destinés à la troisième femme, tout en haut de l'édifice.

GOLD WINGS

Tout d'abord, merci à Jean Bernard pour l'aide fournie. Pour Fanaventure, encore quelques conseils pour **Explora III**... En plus de l'appareil dont parle Scanner, il faut aussi que tu te procures le diamant synthétique chez le droguiste, rue Hella, ainsi que la vieille photo, dans la poubelle du début de jeu, à la scène du clochard. Pour entrer dans la machine, utilise le diamant sur le verre.

Pour Saint ST cette fois, et toujours dans **Explora III**, il faut utiliser la feuille manuscrite d'engin incendiaire sur soi-même pour confectionner la bombe.

Pour Erick qui se bat dans **Dungeon Master**, devant le rideau du niveau 2, décale-toi deux fois sur la gauche, avance jusqu'à la porte, défonce-la avec la hache, l'épée ou la masse et tu n'auras plus qu'à faire le tour pour prendre le coffre.

Quant à moi, j'aimerais connaître le moyen d'obtenir des vies infinies pour **Pac Mania** et **Space Harrier**. Qui pourrait également me dire comment compléter la mission deux de **Battle Command** ?

Merci et un grand bonjour à Nicolas et à toute l'équipe de Tilt.

JEAN BERNARD

Je recherche l'invulnérabilité pour **Xenon 2**, **R-Type**, **Venus**, **Ghost and Goblins**, **Stargoose**, ainsi que des vies infinies pour **Impact**, **Dragon Ninja** et **1943**, le tout sur Atari STE. Merci à tous.

ANONYME I

Dans **Crash Garrett**, quel est le code qui ouvrira le coffre de Sharkey ? Comment ouvrir aussi celui du laboratoire et la porte ouest de ce même laboratoire ? Comment acheter le journal de Sleeze après l'avoir sauvé ? A quoi sert le papier de l'avion du hangar ? Beaucoup de question que je me pose tous les matins ! Merci à tous.

1040 ST RENAUD

Dans **Geisha**, que faut-il faire en début de partie ? J'aimerais aussi avoir des vies infinies dans **Wonderboy**, **Robocop** et **Altered Beast**. Merci et à la prochaine !

MAX KOUGLOFF

En réponse à Billy the Kid, voilà des idées qui sont déjà parues dans Tilt. Je vous les rappelle quand même. Pour tuer le loup dans les **Voyageurs du Temps**, il faut lui lancer l'eau collectée dans la rivière grâce au sac rouge. Attention, le sac fuit et il faut agir avec rapidité. En ce qui concerne l'intérieur du monastère et la carte magnétique : lorsque l'homme vous demande à boire, retournez dans la première pièce et prenez la coupe. Celle-ci sera remplie dans la cave du fond, avec le tonneau situé à droite et au milieu de la pile. Lorsque le moine est mort, prenez la télécommande et actionnez le bas du meuble pour trouver la carte magnétique. Il faudra ensuite utiliser à nouveau la télécommande dans la cave, pour ouvrir un passage secret qui mène à la salle de contrôle. Pour tous les déplacements dans le monastère, je rappelle enfin à Billy qu'il ne faut pas marcher sur le carré vert et toujours tourner dans le même sens que les moines. Bonne chance !

BILLY THE KID

Dans **Explora III**, qui me dira où se trouvent : la bibliothèque, l'asile, les catacombes ainsi que les fleurs à donner à la bibliothécaire ? Que faire enfin de la carte découverte sur le cadavre ? Merci à tous et à bientôt sur le message.

TILTUS

Pour tous ceux qui luttent encore dans **Maupiti Island**, voici quelques remarques recueillies d'une interview de Jérôme Lange himself : « 3 morts pêsent 2 morts et 5 morts 2 morts. Le premier est le second et le second le premier. Le fer tourne sous le signe des pirates. Puisque trois bénitiers étaient respectivement gravés de 3, 5 et 8 têtes de mort, je voyais enfin le moyen d'appliquer le curieux message. Il me fallait faire en sorte que les bénitiers 3 et 5 ne comportent que deux volumes d'eau... » Comprenez qui pneus !

SEB

Dans **Legend of Faerghail**, que faut-il faire dans les catacombes, car j'ai déjà tout visité et, à part la « small map » et le « sarcophage », rien de spécial à se mettre sous la dent ? Voici quelques conseils pour ce même jeu. Au quatrième étage des mines, on peut trouver la fameuse boule de cristal qui permet, grâce au sort « magic map » d'un illusionniste, d'obtenir la cartographie complète de l'étage où l'on se trouve. On peut aussi y trouver de la poudre à canon, très utile pour faire des trous dans les murs. Tchao !

message in a bottle

ALEX THE BEST

Voici quelques trucs et bidouilles pour les fans de **Fire and Brimstone**, **Mata Hari** et **BAT**. Bon courage ! Dans **Fire and Brimstone**, en 1/4 (premier niveau, 4^e écran), prenez l'échelle de droite et continuez sur... la droite. En 1/5, utilisez la potion bleue (en 1/1, tirez 6 à 7 fois sur la chouette), un passage apparaît. Montez sur la première plate-forme du passage puis, en sautant sur la deuxième, tirez juste au-dessus de l'écran : voilà le premier livre des dieux. Au niveau 2, à la deuxième tour que vous voyez, prenez la potion de « super saut ». Bondissez sur le deuxième pilier en partant de la droite. Là, sautez en l'air et tirez juste au-dessus de l'écran : voilà le deuxième livre des dieux ! Prenez-le, puis sautez dans la tour, ramassez la clef et prenez le deuxième passage en partant de la droite. Au troisième niveau, sur l'écran où se trouve le temple, montez sur la 6^e marche, sautez et tirez. Résultat, le troisième livre des dieux. Pour découvrir enfin la salle secrète, il suffit de se placer juste en face de l'entrée du temple et de diriger le joystick vers le haut. Mais attention, si vous effectuez cette manœuvre avant de posséder les trois livres, la salle disparaîtra à jamais !

Dans **Mata Hari** maintenant, allez vers le coffre du haut. Bien entendu, vous aurez forcé tout d'abord la femme à vous donner le code, avant de la tuer... Continuez vers la droite et, devant le coffre, composez le code. Approchez-vous encore du coffre et écoutez... Dès que vous entendez une sonnerie, stop ! Arrêtez tout, déposez un bâton de dynamite et... sonnez la retraite ! Quand vous verrez que vous allez passer dans l'autre salle, lâchez le joystick. Dès que le bord de l'écran clignote, tribord toute (ça veut dire à droite pour les incultes !). Refaites ensuite le code, dépassez la chaise d'un pas et tirez quelques balles. Approchez-vous à nouveau du coffre et vous aurez la deuxième clef !

Quelques questions et réponses pour **BAT** maintenant. On peut trouver Sloane à la salle de jeu entre 13 et 14 heures, et Lydia chez les prostituées entre 1 et 2 heures du matin. Dans le lit, il faut cliquer très vite sur les boutons gauche et droite pour que votre nana soit heureuse...

A moi maintenant, toujours dans **BAT** : comment danser avec Lydia, à quel endroit et à quelle heure ? Pour danser avec elle, faut-il déjà l'avoir séduite ou lit ? Comment lui parler et enfin comment lui faire comprendre que l'on est fauché, pour qu'elle nous vienne en aide ? Je cherche aussi à entrer chez Crisa Kortakis. Je connais deux numéros de téléphone (55555 et

45662) mais ne leur trouve aucune utilité

Dernières questions avant de vous laisser, je cherche du temps et des crédits pour **Continental Circus**, du fuel dans **Live and Let Die**, du temps pour **Crazy Cars II**, des vies dans **Dragon Ninja**, l'invincibilité pour **Saint Dragon**.

MENTOS

J'ai fini **Indiana Jones** et peut apporter quelques aides supplémentaires à Julie... Si le maillet ne sert à rien, ne manque pas de l'entraîner à la boxe. La commode d'Henri n'abrite que quelques caleçons. Par contre, la peinture représentant une coupe sera très utile. Dans les catacombes vénitienes, il faut trouver la plaque d'égoûts qui permet d'aller à la terrasse du restaurant. Va voir l'homme qui a une bouteille de vin, dis-lui que le vin de cette année est de piètre qualité... Il te donnera ladite bouteille ! Ensuite, il faut rejoindre l'étendue d'eau qui se trouve dans les catacombes. Débrouille-toi pour remplir la bouteille d'eau, elle te servira pour humidifier la boue qui se trouve sur la torche. Ainsi, tu pourras actionner la torche, ce qui dévoilera un passage secret qui va vers le bas... Plus loin, c'est une échelle qui te permettra de remonter par une dalle mobile mais à sens unique. A bientôt sur le message.

CEDRIC

Pour **James Pond**, avec un clavier QWERTY, tapez MR2 (pas de clavier numérique) Par la suite, la plupart des touches auront des fonctions très intéressantes, par exemple X mènera au niveau 2, D ouvrira la porte du niveau, etc.

Pour **Grand Prix 500 2**, sélectionnez le championnat et, après la première course, sauvez les données sur un disque. A l'aide d'un éditeur de secteurs, allez à l'offset 30 colonne 5 de cette sauvegarde et entrez le numéro du circuit désiré, sachant que le premier répond au code 00 et le dernier au code 0B.

Dans **Z-Out**, durant le jeu, appuyez simultanément (clavier QWERTY) sur :
- A et K pour être invulnérable ;
- A, 1, 2, 3, 4, 5 et 6 pour choisir le niveau.

En ce qui me concerne, je cherche des vies infinies ou un cheat mode sur **Xenon 2**, **Suiv** et **Gods**.
Merci !

TILTUS

Grâce à Thierry, David et Didier, et avant de faire paraître leur solution complète de **Metal Mutant**, voici quelques explication en ce qui concerne les vannes à ouvrir et à fermer dans

ce jeu, message adressé notamment à Joëlle :

niveau 3 : vanne (2) vanne (4)
niveau 2 : vanne vanne (1)
niveau 1 : vanne vanne (6)
niveau 0 : vanne (5) vanne (3) barrage

Explication : les joueurs traceront un plan de ces 4 niveaux. Les vannes s'y trouveront alors dans une disposition similaire à ce qui est indiqué plus haut. Il suffira de les actionner dans l'ordre indiqué par les chiffres entre parenthèses. Pour les vannes sans chiffre, il faut bien sûr ne pas y toucher.

CHRISTOPHE

Je trouve toujours plein de trucs super utiles dans le message. Alors aujourd'hui, c'est moi qui vous aide un peu ! Pour tous les passionnés, voici pas moins de cent mots de passe pour tout savoir du jeu **Logical**.

2 THE OTHER SIDE
3 QUADRI QUADRA
4 STONE ROAD
5 NICE COLORS
6 MORE COLORS
7 REAL FUN
8 PINK AND PINK
9 GREEN PATH
10 BAD DIRECTION
11 DONT PANIC
12 COLOR MANIA
13 REFRESHMENT
14 FULL MOON
15 RUNNINGS BALLS
16 GREEN RIVER
17 TWO ISLANDS
18 MORE ISLANDS
19 TIMES CHANGE
20 OTHER THINGS
21 BE HONEST
22 BLUE N VIOLET
23 THREE PATHS
24 DANGEROUS
25 THE WANDERER
26 SECRET CHAMBER
27 FALCONS FIGHT
28 BLUE ANGEL
29 FAR THUNDER
30 A SIMPLE ONE
31 BLUE VELVET
32 PARADISE I
33 CLASSIC ART
34 VENI VIDI VICI
35 WE LIKE IT
36 FOREVER HERE
37 WONDERLAND
38 THE SNARE
39 CURE IT
40 SUN IS SHINING
41 A RAINBOW
42 ARROW ROAD
43 TURNING WHEELS
44 ACCELERATION
45 THE PRESIDENT
46 HE IS MISSING
47 PICKNICK TIME
48 WHO IS CALLING

49 ANCIENT ART
50 SHE IS GONE
51 LOGISTIC 3 QUADRI QUADRA
52 TURNING COLORS
53 PARAMOUNT
54 THE LADDER
55 BACK IN RED
56 TREASURE ROOM
57 DONT WANT THAT
58 THE FREE FALL
59 CORRADO BEACH
60 MORE POPCORN
61 WILD AT HEART
62 THE DARK AGE
63 DIMLIGHTS
64 THE FIFTIES
65 PICTURE OF HER
66 GORDIAN KNOT
67 HIGH SPEED
68 ALEXANDRIA
69 RUNNINGS TEARS
70 HER RAINBOW
71 WALK IN CREAM
72 TOUCH HER
73 SHADOWLAND
74 JACK IN BAG
75 VITAMIN C
76 STUNT BALL
77 MIRRORLAND
78 ACE QUEST
79 BOA BOA BOA
80 DA DA DA
81 HAUNTED HOUSE
82 THE SECRETS
83 SMILING JOKE
84 CHILDREN GO
85 IT IS ATLANTIS
86 ON THE ROAD
87 BLUE IS FIRST
88 WOLFS MOON
89 WILD CHINA
90 ITS LOGICAL
91 SHE COMPARES
92 BIG MOUNTAINS
93 TOMORROW
94 TELEPORTER JAM
95 LEVER SUNLIGHT
96 NEW EXODUS
97 THE PEACEPIPE
98 FINAL SURPRISE
99 WHITE MIAMI
100 THE FINAL CUT
Le dernier code, THE FINAL CUT, donne accès à un éditeur de terrain.

LE SPECTRE

Est-il possible de prendre des objets dans **Murder in Space** et où se trouvent les dix clefs de **Castle Master** ?
Merci d'avance.

SUPER CHRIS

Je vous envoie des vies infinies pour **Night Hunter**. A l'aide d'un éditeur, cherchez la séquence 53 39 00 07 E7 9D 66 98 et remplacez la par 60 04 00 00 00 60 98. Pour l'énergie, 4A 79 00 07 E7 A0 6F 00 02 3A devient 33 FC 17 00 00 07 E7 A0 4E 71.

Pour la transformation, remplacez 53 79 00 07 EA 26 66 00 00 3E par 60 04 00 00 00 60 00 00 3E.

Pour Sherlock Holmes STE (Tilt 92) dans **Rick Dangerous**, tout est question de rapidité.

Pour ma part, j'aimerais savoir ce que veulent dire les lettres G, P et C dans **Nitro**

Dans **Player Manager**, pourquoi le pourcentage du comité baisse-t-il, même si je gagne tous les matchs et que je suis premier ? Merci d'avance.

ANONYME

En réponse à Jean Bernard (Tilt 92), tape **HELP** pour obtenir de l'aide sur **Blood Money** Pour **New Zealand Story**, tape sans espace **MOTHER-FUCKENKIWBASTARD**.

Pour Erick et le coffre derrière le rideau dans **Dungeon Master** niveau 2, fais le tour et tape dans la porte pour la casser. Enfin, pour tous les fans de **Dungeon Master**, voici un truc génial. Editez **Dungeon.dat** et, à chacune de ces cinq adresses. 01 24 01 30, 03 00 02 21, 02 1C 02 1C, 04 2C 03 08 et 04 04 01 3C, écrivez à la suite (le signe - signifie qu'il faut passer cet octet sans y toucher) AA 22 AA 22 AA 22 -- - 32 AD 99 - 32 AC 99. Baladez vous ensuite dans le hall : vous verrez que Tiggy, Stam, Gando, Minfas et Aido sont hyper-puissants !

Dans **Chase HQ**, des vies infinies ? Recherchez 53 39 00 01 B6 E0 et remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71. Quoi ? Vous voulez aussi des turbos infinis ? Bon. OK, modifiez alors la chaîne 53 79 00 00 39 F0 en 4E 71 4E 71 4E 71. A bientôt pour d'autres astuces.

TILTUS

Grâce à Jérôme de Montdidier, voici qui devrait aider Player Man à vaincre **Die Hard** sur PC. Lorsque tu reviens sur le toit pour la deuxième fois et que l'hélico te tire dessus (c'est le FBI, mais ils ne savent pas que tu es avec eux !), il faut bien sûr éviter les balles, mais aussi traverser la piste d'atterrissage vers le bâtiment qui se trouve en face, et foncer vers la porte. Prends l'escalier. Sur le toit numéro 2, tu découvres les cadavres des terroristes. Pivote sur la droite, avance puis tourne encore à droite et cours au plus vite vers le carré rouge qui se trouve sur ta gauche. Ce sont des câbles. Là, tu dois sauter, avant que le toit n'explose. Tu passeras finalement à travers une fenêtre et arriveras dans une autre pièce. Tu passes la porte, tu avances et évites les obstacles en faisant des roulades. Prépare donc tes armes (revolver et Uzi) et entre dans la pièce. C'est Hans lui-même qui s'y trouve. Il te tire dessus mais, bien plus grave encore, il tient ta femme en joue ! Là, il faut s'approcher en

évitant les balles, mais surtout sans tirer. Tout proche de l'adversaire, tu attendras que ta femme s'écarte légèrement de Hans pour tirer sur lui et le jeter à travers la fenêtre. Oui, c'est hard, mais c'est la bonne solution. Bon courage !

STEPHANE

Dans **Countdown**, après être sorti de la clinique, je n'arrive pas à trouver d'autres destinations que les trois suivantes : chez moi, chez Mc Bain et au Caire où un tueur m'assassine... Comment se débarrasser de ce dernier homme et où aller ? J'aimerais aussi savoir à quoi servent les objets que je possède, à savoir le cintre, le sac, la lampe de poche, les explosifs, la bouteille de vin, la boîte à outils, la batterie rechargeable, le dossier « E » et la note de Mc Bain. Help me, merci d'avance.

JOHN MICHAEL

Pour Christopher dans **Chaos**, le diamant orange sert à refermer la trappe qui se trouve derrière un faux mur, à proximité de l'endroit où tu as tué un serpent volant. La trappe ne se referme que si tu mets ce diamant dans ton inventaire. Plus loin, tu trouveras deux interrupteurs qui te permettront de traverser un passage jusqu'aux escaliers qui mènent à la salle des combats. Salut !

YAN SOLO

Si quelqu'un se souvient de **Mach 3**, un très ancien titre, qu'il veuille bien me donner des vies infinies. J'en cherche aussi pour **New Zealand Story** et **Badlands**. Merci.

NICOLAS

Dans **Alex Kidd in the Miracle World** j'arrive dans une salle jaune contenant des plaques avec des dessins. Si je marche dessus, un fantôme apparaît... Que faire ? Où se trouve le parchemin ? Merci d'avance

STEACK MAN

Je recherche des vies infinies dans **Strider II**, sans utilisation d'un éditeur de secteurs SVP. Faites vite, il y va de ma santé !

Dans **Zak**, Control G permet sur ST de repeindre les tableaux, Shift G permet de griller les étapes... Il suffit d'indiquer le numéro de la salle désiré, de 1 à 54. Tchao

CLL

Dans **Captive**, je cherche l'utilité des map basic. Comment se repérer avec l'optic type III ou IV ? Comment recharger notre Power ? Sur la lune Pelphi, je trouve dans le donjon une ouverture dans le mur, derrière laquelle se trouvent des ennemis. Comment y

entrer ? A quoi servent les manettes rouges et combien y en a-t-il ? Impossible aussi d'utiliser les armes que j'achète chez le marchand, sauf les « balls ». Comment fait-on fonctionner la caméra du cinquième écran TV et y a-t-il des prises d'électricité comme on en trouve dans Butre ? Merci à tous pour répondre à ces nombreuses questions.

PS : Toutes les bidouilles concernant **Populous** et **Hard Drivin'** seront les bien venues. A plus.

TURBO ST

Je tourne en rond dans **The Immortal**. Comment faire pour se relever lorsque l'on tombe dans une trappe ? Dans **Ultima**, comment ouvrir les portes entourées de bleu ? Il me faudrait aussi argent et bateau. Dans le phare au sud-ouest, que répondre à l'homme qui me demande « Quelles sont les trois lettres suivantes ? » Dans **Maniac Mansion** maintenant, où sont les fils cassés et comment les réparer ? Merci à tous ceux qui répondront à ce message.

THOR

Dans **Super Off Road**, pour avoir des crédits infinis, appuyez sur les deux boutons de la souris et celui du joystick pendant le chargement.

Dans **BRAT**, entrez le code NAGAIT-SU dans le menu « whisper a secret » : vous changerez de niveau très rapidement.

Dans **Time Race**, voici quelques codes :

niveau 5 → BBRE CVTY

niveau 10 → TKIP DRUN

niveau 13 → NXTH FRUX

niveau 14 → THIL SDON CHIL

Dans **Gremlins II**, pour avoir des vies illimitées, tapez **SINATRA** dans les high scores. A bientôt

BUCK ROGERS

Voici quelques indices pour Castor Loufoque et tous les passionnés de **BAT**. Lorsque Merigo est mort, vous pourrez vous aventurer dans les souterrains qui gardent un précieux secret. Quand Sloane et Lydia seront en votre compagnie, épuisez tous les crédits de votre carte et rendez-vous au sas nord. L'accès au hangar des drags vous sera donné. Bien sûr, le loueur d'engin vous interdira de piloter (pas d'argent). Mais c'est là que Lydia se proposera de vous aider, c'est à dire de vous mettre en rapport avec le gouverneur de Selenia, Crisa Kortakis, qui renflouera vos caisses. Grâce à cette nouvelle relation, le pilotage d'un drag est désormais chose possible. En survolant le désert, on trouve trois fortresses volantes disséminées aux alentours du dôme. Vrangor se cache dans

l'une d'elles. Pour y pénétrer, il faut l'immobiliser et l'accoster. Une fois à l'intérieur, vous pourrez entrer un code et peut-être découvrir celui qui est la cause de tous vos problèmes. Ce code se trouve dans le sas nord de Terrapolis. Sachez enfin qu'il vous faut une carte « accès technicien » pour y pénétrer. Pour ma part, je lance un appel pour vaincre **Explora II**. Grâce à l'aide de Wolverine, j'ai progressé... Malheureusement, je suis à nouveau bloqué à l'époque 7, là où la tempête se lève et m'engloutit. Que faut-il faire après avoir passé Tyrésias ? Existe-il de la cire pour se boucher les oreilles et, si oui, où se trouve-t-elle ? Salut à tous les lecteurs de Tilt et plus spécialement à Wolverine. A bientôt.

NICOLASTARICIEN

Quelques astuces pour les fans du joystick... Dans **Goldrunner**, à la page de présentation, tapez F2 et vous serez intouchables par les missiles envoyés par l'ennemi.

Dans **Ikari Warrior**, quand vous avez fait un score important, entrez comme nom « FREERIDE »

Dans **Strider**, dès que commence la partie, mettre le jeu en pause et appuyez sur shift et I une bonne dizaine de fois. Ensuite, vous utiliserez les touches F2, F3, F4, 1, 2, 3, 4 et 5.

Pour ma part, je cherche de l'aide pour **Ghouls n' Ghosts** (je me fais systématiquement tuer par les cochons armés de tridents). Merci aussi pour vos aide sur **Dynasty Wars**, **Sorcerer Lord**, **Chaos Strikes Back** et **Tetris**. Enfin, dans **Turbo Cup**, impossible de faire moins que le temps de qualification. A bientôt j'espère !

MALIBU

Pour Emalik qui lutte dans **Dragon Flight**, il est facile de rentrer en contact avec la reine des lutins, le roi des nains ou le vizir... Il suffit de donner une bouteille d'alcool aux gardes. J'aimerais quant à moi connaître les noms des différents donjons, ainsi que le moyen de détruire les statues et les gardiens de cristal. Dernière question, comment entrer en contact avec Neltalur dans le jardin aquatique de Triolan ? Merci à tous.

NICOLAS

Dans **Lord of the Ring**, à quoi sert la « black key » ? Dans **Budokan**, comment battre la femme ninja ? Enfin, dans **Wing Commander**, peut-on avoir du « blaster » infini ? Un grand merci.

TCB

Dans **Metal Mutant**, impossible de tuer Pol4. Pourtant, j'ai la bulle protectrice... Merci d'avance

message in a bottle

MAX

En réponse à Olivier et à tous les aventuriers de **King Quest 5**, voici quelques éléments de solution :

La pièce d'or : elle se trouve dans le désert, à l'intérieur du temple ouvert grâce au bâton.

La sorcière de la Dark Forest : elle ne pourra rien contre vous si vous possédez l'amulette donnée par madame Mushka (donnez la pièce d'or au tzigane).

Le sac d'émeraude : on le trouve dans le château de la sorcière, dans un tiroir.

La clef qui ouvre le coffret de l'arbre est dans la lampe, toujours dans le même château.

Le tambourin : il se trouve dans le tableau des bohémiens. C'est lui qui vous permettra d'effrayer le serpent. Bon courage !

CAMISOLOIDE

J'ai un problème concernant **Dragons of Flame** sur ST. Celui qui pourra répondre aux questions suivantes est le bienvenu... Comment entrer dans le château de Pax Tharkas ? Où trouver la corde magique ? Mis à part les sortilèges, quelle est l'utilité de Gilthanas et comment utiliser sa grande connaissance des endroits secrets des anciens ? Merci d'avance.

ROY

Voici quelques codes pour **Flood** : VINE, JOUX, REED, HEAD, TRAP, JIND et le niveau 42 avec MEEK !

Pour **Pipe Mania** essayez HAHA, GRIN, REAF, SEED et REAP.

Dans **Car Vup** tapez PUSSYCAT au tableau des scores.

Je cherche quant à moi des trucs pour **Lotus Turbo Esprit**, **Enchanted Land** les codes de **Jumping Jack Son**. Tchao !

MASON POWERS

Comment trouver le boss de la fin du niveau 3 dans la version PC de **Tortues Ninja** ? Merci.

MAX

Pour le Tilté du Cosmos et grand guerrier de **Captive**, voici quelques indications envoyées par Franck pour la planète Butre. Dès que tu as passé le sas d'entrée, recharge les quatre droïds à l'aide de la prise d'énergie (3 points) et place-toi ensuite en face du mur mobile (roulettes visibles à la base). Click le bouton droit sur la flèche « avancer » et le mur se déplacera. Bye !

LE TILTE DU COSMOS

Salut aux grands joueurs de ST et Amiga. J'ai vraiment besoin de votre aide dans **Murder in Space**. Je n'arrive pas en effet à me servir du bras mani-

pulateur et ne sais pas non plus comment sauver Schmidt de l'empoisonnement. Qui me donnera également le moyen de me servir de la troussée d'urgence ? Les insectes sont-ils vraiment inoffensifs ? Encore quelques questions SVP... Quels sont les codes de Boranova et de Connely (je n'arrive pas à résoudre leurs énigmes) et comment réveiller Aloisi. Enfin, que fait le fusible dans la poche de Connely ? Ce jeu est vraiment difficile. A la fin de la partie, tout le monde meurt... N'y aurait-il pas d'assassin ? Merci d'avance.

WILD

Salut les Tiltmen et women ! Je vous lance un appel désespéré du fin fond de mon salon... En effet, je me suis lancé dans ce merveilleux jeu de rôle qu'est **Ultima 4**. Il y a de cela trois ans déjà. Je possède toutes les pierres mais je ne sais pas m'en servir dans les chapelles. Je suis un avatar. J'ai aussi le cerge, le gouvernail magique, la corne, le liure et le crane que je n'arrive pas à détruire. En ce qui concerne le gouffre, je me place dessus mais n'arrive pas à y pénétrer ! Après avoir prié tous les dieux que je connais, puisse un avatar envoyer au Message le mode d'emploi des pierres, la solution pour détruire le crâne et entrer dans le gouffre. Merci à tous et à bientôt !

TETE BRULEE

Pour Les Brailles (Tilt 93), dans **Italy 90**, pour choisir les touches, il faut faire 4 (set preference), 3 (define control) et 3 (define keys).

Pour Hakim (Tilt 93) dans **Indiana Jones**, avant de partir pour le château, il te faut trouver le cerceuil du croisé. Ensuite, tu remontes et tu retournes sur la terrasse... Pour Ben maintenant, envoie l'ordre « donner sanglier chien ». Il faut pointer la tête du chien, prendre la coupe, le remplir de vin et la donner au gros soldat du deuxième étage.

Pour ma part, dans Indy, où trouve-t-on le manuel de pilotage et faut-il monter dans le dirigeable ? Merci d'avance.

BARBE NOIRE

Ceci est ma première lettre au message (Bienvenu ! Signé Tiltus). Voici quelques aides pour **Prince of Percia**. Pour pouvoir accéder à tous les niveaux du jeu, il suffit de modifier le cinquième octet du fichier prince.sav. Remplacez cet octet par ALT 3 pour le niveau 3, ALT 4 pour le niveau 4, etc. jusqu'à Alt 12 pour le niveau 12. Attention, pour le niveau 13, c'est Alt 14. Tchao !

JIMMY JEFF

Pour **Danger Robot** et le mammoth de **Chuck Rock**, il faut ramas-

ser la pierre et se mettre à l'abri en montant sur la plate-forme. Jette le rocher sur l'animal et répète cette manœuvre plusieurs fois. Tchao !

AJT

Pour tous les fans de Megadrive, voilà quelques tips savants. Sur **Sagaia** (alias **Darius III**), pressez douze fois le bouton C pendant la présentation pour obtenir un mode spécial. Pour un « free play », il faut presser, toujours à la présentation, B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, C. Pour choisir son stage, faire C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C. Enfin, tapez ZTT à la place de votre nom pour entendre la bande son. A plus.

SUPERMAN

Pour Loic STE, si tu veux tuer le dragon du dernier tableau de **Super Wonderhoy**, il faut que tu gardes avec toi sept à huit objets magiques (bombes, tomates, etc.) et que tu les lui lances.

Je voudrais quant à moi connaître l'endroit où l'on ouvre les pièces secrètes de **Prehistorik**. Merci et à bientôt !

TILTUS

Pour Jimmy Jeff et la tornade de **Loom**, il suffit de faire à l'envers le sort que t'apprend la tornade elle-même quand tu l'approches (c'est à dire « allumer ». La solution complète de **Loom** est parue dans Tilt 90. Bonne chance.

SHARRA DE FIONAVAR

Pour Wolverine qui se bat dans **Explora**, pour connaître la direction à prendre à partir du petit temple, donne le collier de perle rouge (trouvé dans un tronc d'arbre creux un peu plus à l'est de la machine) à l'aztèque silencieux. Celui-ci tracera sur le sable de petites flèches. Tu auras surement besoin de recommencer plusieurs fois le parcours car il faut être rapide et arriver au temple avant 13 heures. Là, utilise les gants sur le buisson, mets la bague du pharaon dans la fente et attends 13 heures pile. Ensuite, monte l'escalier, ouvre le coffre, prends la carte et tu n'auras plus qu'à refaire tout le chemin en sens inverse.

Je rappelle à Stéphane (Tilt 93) que les notes jouées sur les crânes sont différentes à chaque fois. Tu dois lire le journal du Graal pour les connaître. Pour ma part, dans **Indy**, j'ai été un petit peu déçagée en trouvant les tiroirs du colonel... vides ! Tout ce qu'il y a à prendre, c'est le trophée. Comment me débarrasser de l'abruti musclé qui garde la prison de Henry Jones ? A quoi sert l'argent et existe-t-il une combinaison de dialogue ou un objet à donner pour ne plus butter sur

les deux premiers gardes du troisième étage ?

Dans **Les portes du temps**, à quoi sert la massue en fer que j'ai trouvée sous la cheminée en Ecosse ? Comment ne pas se faire décapiter par le samouraï du Japon ?

Dans **King Quest IV** maintenant, comment passer les arbres humains ? Comment entrer chez l'ogre ? Le grand rocher qui se trouve au milieu de la clairière est-il important ? Dans la bouche de la baleine, quel est l'ordre exacte qu'il faut taper ? Aidez moi ou je vais devenir folle !

TILTUS

Pour Stéphanie, voilà qui t'aidera sans doute dans tes multiples aventures.

Pour **Police Quest**, il faut demander à la jeune Marie enfermée en prison « help with the hotel operation ». Si cette phrase ne fonctionne pas, prends bien note de ce que dit Morgan dans son bureau...

Pour **Larry II**, les guêpes mortelles ne tenteront rien contre toi si tu rampes sous l'arbre où elles habitent.

ADVENTMAN

Dans **Rise of The Dragon**, que faut-il faire chez Johnny Kwong ? Dans les égouts, je me fais électrocuter à chaque tentative ! Dans **King Quest**, comment passer les montagnes. J'ai le traîneau mais où trouver une corde ? Que faire dans la taverne et peut-on ouvrir la porte qui se trouve sur le côté ? Un petit renseignement en échange, pour sortir de la forêt, il faut déposer du miel où se trouvent les yeux puis laisser les trois diamants sur le miel. Merci à tous.

STONEHENGE

Pour les Casse Pieds qui luttent dans **Captive**, utiliser une arme est très facile. Il suffit de la placer dans la main puis d'appuyer le bouton droit pour s'en servir. Mais attention, il faut pour cela avoir un niveau d'expérience suffisant...

Pour Amisteph, dans **Great Courts II**, il faut que tu places ton joueur en mode « character » lors de sa création. A mon tour, dans **Captive**, comment aller chez le marchand et regagner de l'énergie ? Merci d'avance.

SUPERJOY

Pour **Skweek**, sur ST, il suffit d'appuyer sur enter lors de l'affichage du niveau pour avoir des vies supplémentaires. Ensuite, la touche « + » suivie du numéro du nombre de niveaux sauves fonctionne aussi.

Pour ma part, dans **Explora II**, Thyrisia souhaite boire du sang... Mais où trouver ce délicieux breuvage ? Merci.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

AMIE

LE PRO.

OFFRE SPECIALE RENTREE !
POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR *
- 10% SUR LOGICIELS
ET PÉRIPHÉRIQUES *

*offre valable pour les achats payés comptant et groupés le même jour.

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 COPY : **340 F**

AMIGA 500		
	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 500	2.790 F	4.490 F
AMIGA 500 + Ext. 512 Ko	2.990 F	4.690 F

AMIGA 500 +		
	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 500 +	2.990 F	4.990 F
AMIGA 500 + + Ext. 1Mo	NC	NC

AMIGA 2000		
	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 2000	5.290 F	6.990 F
AMIGA 2000 + Ext. 2Mo	6.690 F	8.390 F

ATARI 520 STE		
	Sans Moniteur	Avec Moniteur 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	Avec Moniteur 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		
	Sans Moniteur	Avec Moniteur Mono
ATARI MEGA STE 2	6.490 F	7.490 F
ATARI MEGA STE 2 + Ext. à 4Mo	6.990 F	7.990 F

NOUVEAU

CDTV

AMIGA 500 + LECTEUR CD ROM
 Avec softs :
 CODE DE LA ROUTE - MUSIC MAKER
 SIM CITY - LTV ENGLISH - MIND RUN

6.990 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
---	---	---

AVA la star du PC... à prix cadeau !

Configuration de base

- 1 Mo de RAM extensible
- Disque dur 40 Mo
- Boîtier AT Baby ou Mini Tower avec alimentation 200W
- Contrôleur FDD/HDD
- Sortie série et parallèle
- Joystick
- Clavier 102 touches
- Carte graphique

MCDELE	Sans Moniteur	Avec Monit. Mono VGA	Avec Monit. Coul. VGA
AVA 2012 AT286 à 12 MHz	5.350 F	6.000 F	7.500 F
AVA 3016 AT60386SX à 16 MHz	6.950 F	8.000 F	9.200 F
AVA 3025 AT286 à 25 MHz	8.450 F	9.500 F	10.700 F
AVA 3033 AT386 à 33 MHz	9.930 F	10.900 F	12.200 F

POUR TOUT ACHAT D'UN AVA
50% DE REMISE SUR LES CARTES SONORES

CARTES SONORES	JOYSTICKS
ADLIB 1.450 F	SPEED KING 160 F
SOUND BLASTER 1.690 F	WARRIOR 150 F
SOUND BLASTER PRO 2.450 F	MAGIC 202 150 F
MIDI BOX + SEQUENCEUR 990 F	CARTE DOUBLE 160 F

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 2000 45 Mo 3.290 F 52 Mo 3.790 F 100 Mo 5.690 F	DISQUES DURS A 500 45 Mo 3.990 F 52 Mo 4.490 F 105 Mo 6.390 F	MONITEURS Moniteur Couleur 1083 S 2.290 F Moniteur Couleur 1084 S 2.490 F
EMULATEUR A 500 AT ONCE 1.990 F POWER PC 2.390 F	EXTENSIONS MEMOIRE A 500 0 Mo à 6 Mo 0 Mo 990 F 2 Mo 1.900 F 4 Mo 2.600 F 6 Mo 4.900 F	EXTENSIONS MEMOIRE A 2000 0 Mo à 8 Mo 0 Mo 990 F 2 Mo 1.690 F 4 Mo 2.390 F 6 Mo 3.290 F

PERIPHERIQUES ATARI

DISQUES DURS 20 Mo 2.990 F 40 Mo 3.990 F 52 Mo 4.990 F 80 Mo 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 1.100 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)

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

LES "PLUS" d'AMIE

REMISE 2% pour paiement comptant
 GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
 CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
 REPRISE votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA

repris à 50% de sa valeur**

REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.
 *Après acceptation du dossier
 **Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
 TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE 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

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL | | | | | TEL _____

MON ORDINATEUR _____
 (Toute réponse sans T.T.C. les remises et sans pas d'obligation)

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 _____

DATE _____

SIGNATURE _____

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 31 OCTOBRE 1986

SCOF - TILT 10-91-RC 86

Amiga, CDI & Co

Ma lettre se compose de plusieurs questions que voici :

1) Que sont les scrollings parallaxes et différentiels, les animations et jeux en temps réel ?

2) A combien de Mips tourne l'A500 à 8 MHz ? (si jamais c'est chiffrable, vu que ça doit être bien bas !) L'A3000 à 50 MHz ? Le 386 à 33 MHz ? Le 486 à 50 MHz ?

3) Le CDI existera-t-il avec un microprocesseur 68030, voir 68040 ? Si oui, sera-t-il compatible avec le CDI Magnavox à base de 68000 ?

4) Est-il prévu un périphérique pour transformer la Super Famicom en CDI (vu que les CD-ROM Super Famicom sont compatibles CDI) ?

5) La vitesse d'horloge de la Megadrive ainsi que son mode graphique seront-ils modifiés avec l'ajout du CD-ROM et de ses composants internes ?

6) Les disques CD-ROM et CDI sont-ils vraiment incopiables, même avec du gros matériel ?

Un vacancier

■ 1) Un scrolling en parallaxe (synonyme de différentiel) est une technique qui fait défiler (scroller !) plusieurs plans à des vitesses différentes. Cela donne une impression de profondeur, de relief. On parle d'animations en temps réel quand elles reproduisent la vitesse « réelle ». Une course de voiture ou un simulateur de vol sont de ce type. Le terme de jeu en temps réel s'applique surtout aux jeux de rôle ou d'aventure. Le temps de ces jeux s'écoule, même si vous n'agissez pas. L'exemple en est Dungeon Master. Attention, cela s'applique même si le temps du jeu est subjectif (c'est-à-dire accéléré ou ralenti par rapport à la réalité...). Ultima VI, par exemple, n'est pas en temps réel : lorsque vous faites une action, le jeu attend que vous ayez terminé.

2) Je ne connais pas la vitesse en Mips de ces machines, mais c'est relativement peu indicatif. Le 68000 à 8 MHz est légèrement plus rapide qu'un 80286 à la même vitesse et plus lent qu'un 386 à 33 MHz ! Cela ne veut absolument pas dire que les animations seront plus lentes (c'est plutôt le contraire !). Les coprocesseurs, la gestion de la mémoire et bien

d'autres choses entrent en ligne de compte

3) Il est très probable que des versions 68030 et plus du CDI Magnavox (alias Philips en Europe) apparaîtront. Ils seront de toute façon compatibles

4) La compatibilité « High Sierra » dont se targuent la plupart des CD actuels est ce que l'on peut appeler une belle « arnaque ». Elle correspond à des spécifications techniques, pas au contenu des disques, et ne veut absolument pas dire que les disques CD peuvent être utilisés sur des machines différentes. Donc, pas de compatibilité entre le CD-I et le CD-SF...

5) Les spécifications du CD-MD laissent prévoir une amélioration sensible des performances de la MD. Cela étant, il reste à voir ce que ces améliorations donneront dans la réalité. Somme toute, il ne s'agit que d'un accessoire ajouté, qui communique par un bus, et qui a donc ses limitations. Wait and see...

6) Il n'y a actuellement aucune raison pour que ces disques soient « incopiables », pour peu que l'on possède le matériel adéquat. En revanche, si des copies commencent à circuler, les protections suivront.

Amiga

Je possède un Amiga 500 depuis environ deux ans. En ce temps-là, j'étais un petit pirate et j'avais toutes les nouveautés, puis j'ai commencé à lire votre revue qui m'a tout de suite passionné. J'ai lu les articles sur le piratage et, petit à petit, j'ai pris conscience de ce que je faisais. J'ai acheté un jeu, Drakkhen, que j'ai trouvé complètement nul, et voilà 80 francs suisses (320 FF) balancés par la fenêtre. Dire que j'aurais pu l'avoir pour rien ! Mais cela ne m'a pas découragé, et je vais en racheter. Mis à part cela, j'ai pas mal de questions à vous poser :

1) Je sais que le processeur de mon Amiga est un Motorola 68000. Mais d'où vient ce chiffre ?

2) Avec quels logiciels peut-on programmer en Assembleur ? Est-ce un langage dur à apprendre (par rapport à l'Amiga-Basic) ?

3) Un 286 à 16 MHz est-il plus ra-

pide qu'un 386 à 10 MHz ?

4) Quand verra-t-on des jeux qui tirent parti des énormes capacités de l'Amiga ? Je suis prêt à parier que l'Amiga est équivalent ou supérieur aux consoles 16 bits ! Il suffirait que les éditeurs laissent aux programmeurs le temps de finir leurs jeux.

5) A quand un dossier sur vous et sur la façon dont vous faites votre journal favori ?

Un fidèle lecteur

■ Désolé que Drakkhen ne t'aie pas plu... Pour répondre à tes questions :

1) Pourquoi 68000 ? Ma foi, je n'en ai aucune idée. Pas plus d'ailleurs du pourquoi de la Renault 19, etc. Je suppose que les cinq chiffres veulent montrer une évolution sensible par rapport aux microprocesseurs à quatre chiffres (6502...).

Pour le reste, mystère !

2) L'Assembleur (auss appelé langage d'assemblage) se programme avec des assembleurs (auss appelé compilateurs assembleurs...)

Je ne connais pas les noms, mais Juju doit en avoir parlé dans la rubrique Sésame. Sans être aussi simple que le Basic, l'Assembleur n'est pas difficile à apprendre en lui-même.

Tout au plus nécessite-t-il une certaine rigueur, la programmation structurée n'étant pas son fort. En revanche, une bonne connaissance de la machine et du processeur est indispensable, puisque ce langage fait appel à leurs spécificités. C'est pour cela qu'un Assembleur sur Amiga se programmera différemment qu'un Assembleur sur ST, et qu'il sera encore beaucoup plus éloigné d'un Assembleur sur PC.

3) N'ayant jamais vu de 386 à 10 MHz, je vais prendre comme exemple un 286 à 20 MHz et un 386sx à 16 MHz. Lequel est le plus rapide ? Ça dépend ! En théorie, le 286 tourne plus vite.

Mais en pratique, les programmes fonctionneront plus rapidement sur 386sx. Cela est dû à la conformation interne des processeurs.

Le 386 exécute un certain nombre d'instructions en moins de cycles que le 286. Le processeur est « cadencé » à n MHz, ce qui divise le temps en n millions de cycles par seconde.

Chaque instruction (ajouter truc à machin, déplacer bidule vers...) prend un certain nombre de cycles et, par exemple, le 386 en utilise 2 pour ajouter (ADD) alors que le 286 en



Nous nous permettons de faire une petite suggestion. Il nous a fallu ce mois-ci écartier plusieurs lettres qui paraissaient intéressantes pour la simple raison qu'elles étaient illisibles. Nous n'avons tout simplement pas réussi à les déchiffrer. Il n'est pas nécessaire que votre écriture soit parfaite, mais à partir d'une certaine qualité de pattes de mouches, cela devient illisible. Cela est d'autant plus regrettable que vous passez du temps à les écrire, que vous désirez nous faire parvenir un message et que nous n'arrivons même pas à les lire... Pendant que nous y sommes, une petite question quant au contenu du Forum (c'est la période des questionnaires, profitons-en...). Depuis quelques mois, nous recevons un certain nombre de lettres du type « Arrêtez de parler du piratage », ou « On en a assez de la guerre ST/Amiga ». Donc, petit sondage : voulez-vous vraiment que nous arrêtions de faire paraître ces lettres ? Que nous ne répondions plus qu'aux questions techniques ? C'est votre rubrique, à vous de décider.

prend 3, le 8086, 4 et le 486 un seul. Pour multiplier (MUL), les cycles utilisés sont : 8088 = 70 cycles, 286 = 13, 386 = 9 et 486 = 13. Cette explication est approximative (la taille et la vitesse du bus de données entrent aussi largement en compte), mais correspond en gros à la réalité.

4) On peut poser la même question en ce qui concerne les autres micros. Je trouve même que l'Amiga est l'un des rares micros à disposer de jeux tirant correctement parti de ses capacités. Car, somme toute, Beast ou Immortal valent largement les jeux sur console (hormis la Neo Geo) ! Pour ce qui est des éditeurs, et particulièrement des éditeurs européens, ils montrent un manque de prévision à moyen et à long terme. Cela est dû principalement à des questions d'argent...

5) Nous n'avons rien de tel de prévu, mais pourquoi pas ?

Pin's

Avez-vous un pin's Tilt ? Quel est son prix ?

M. Gibault

■ Nous en avons effectivement un, mais il est épuisé. Il devrait être réédité, mais aucune date n'a été communiquée à la rédaction.

Musical

Possesseur d'un PC 386 VGA, j'envisage d'acquérir une carte son. Entre AdLib, Sound Blaster et Roland, laquelle conviendrait le mieux (la Sound Blaster me paraît mieux équipée : port joystick, cordon chaîne hi-fi) ? A ma connaissance, l'Amiga ne possède que 4 voies, la STE 3 voies, et la Sound Blaster 11 voies FM. Les musiques seront-elles meilleures que sur 16 bits ? Et pour finir, une baisse des prix pour les cartes sonores avait été annoncée dans vos rubriques, qu'en est-il ? Le prix est resté le même.

Anonyme musical

■ La Sound Blaster et la AdLib sont assez similaires. La Sound Blaster dispose en plus d'un canal réservé aux voix digitalisées, d'une prise joystick et de quelques accessoires. Elle est un peu plus chère. La Roland MT 32 est un matériel presque professionnel. Comme son nom l'indique, elle

propose 32 voies, et est sensiblement plus chère (d'autant plus qu'elle n'est à ma connaissance pas distribuée officiellement en France). Peu de programmes utilisent ses spécificités. Toutes ces cartes sont annoncées comme compatibles AdLib, qui est le standard. Le son obtenu est meilleur sur PC avec une carte sonore que sur Amiga ou ST. En revanche, il est nécessaire d'acheter la carte, ce qui fait au minimum 1 000 F à ajouter au prix de la machine... Pour ce qui est des prix, ce sont les éditeurs qui les font...

La fin d'un monde

Une lettre pour faire part d'une idée qui me trottait depuis bien longtemps dans la tête et que je me décide enfin à coucher sur le papier. Voilà. Nous savons tous que l'informatique avance très vite. De nouvelles machines apparaissent, rendant obsolètes les précédentes. D'un autre côté, les programmes sont de plus en plus performants. Bien entendu, ce phénomène de progression et d'amélioration devrait nous satisfaire. Mais nos comptes en banque, déjà rudement sollicités par les nécessités diverses de la vie, ont du mal à s'adapter à cette course infinie à la consommation que suscite l'attrait des nouveautés.

Moi-même possesseur depuis trois ans d'un 520 STF, puis d'un Mega ST1 (pas même STE !) et d'une bonne cinquantaine de logiciels divers, je ne peux me résoudre à m'endetter pour m'offrir le TT ou l'Amiga 3000, qui ne cessent de me faire rêver. Et pourtant, je lis de plus en plus fréquemment que les ST sont des machines condamnées, que les éditeurs de jeux vont incessamment arrêter d'adapter sur ST les jeux qu'ils produisent. Et je vois bien moi-même, en feuilletant les revues, en me promenant dans les magasins spécialisés, que ma machine est maintenant désuète, que ses graphismes sont bien primaires et qu'elle est moins douée pour l'animation que nombre de ses concurrents actuels.

Mais je tiens à mon ST. J'ai vécu avec lui de longues et nombreuses heures à me distraire et à travailler. Son clavier pour le trai-

tement de texte, que je pratique presque chaque jour ; son écran monochrome est absolument parfait. En outre, il est encore en très bon état. Alors, voici ma question : faut-il, en bref, se résoudre à participer à la course aux nouveautés ? Mais je peux poser ma question en d'autres termes : est-ce qu'il existe des raisons véritables pour conserver, contre vents et marées, son ordinateur au-delà de la durée de son existence médiatique ? Je peux à présent en venir à ce qui formait mon idée. Je souhaiterais que toi, très cher Tilt, que je lis depuis si longtemps, tu publies un grand dossier consacré à ce problème épineux de l'après-vie des ordinateurs. Un dossier qui traiterait de l'amour que les passionnés portent à la machine qu'ils possèdent depuis longtemps et dont ils ne peuvent financièrement ou ne veulent sentimentalement pas se séparer. Est-ce que, pour vous, journalistes et professionnels de l'informatique, il est possible et concevable de conserver une dizaine d'années une machine alors que d'autres, plus performantes, sont apparues ? Et de quelle manière peut-on vivre cette situation ? Peut-être pourriez-vous même, sous cet angle, solliciter la participation de spécialistes non directement mêlés au monde de l'informatique, tels que psychologues, psychanalystes, sociologues. Bien entendu, il conviendrait qu'interviennent également des personnalités liées de très près à l'informatique, ludique ou non.

Il serait particulièrement pertinent de réfléchir sur la question des logiciels de « toute une vie », pour reprendre l'expression que l'on peut lire sous la plume de certains critiques spécialisés. Vous pourriez vous interroger sur ce problème, afin de voir si cette catégorie de programmes existe vraiment. Je pense à des titres comme *Sentinel*, *Archipelagos*, *Populous*, mais aussi les simulateurs stratégiques. Peut-on imaginer trouver du plaisir de nombreuses années avec *Falcon* ou *F 19*, par exemple ?

Ollivier

■ Quel passionné d'informatique n'a pas rencontré ce dilemme que tu exposes aujourd'hui ? Lequel n'a pas des regrets pour sa première machine, pour ses premiers

programmes, pour ses premiers jeux ? Le côté affectif de notre relation avec l'ordinateur peut-il être considéré comme normal ? (après tout, ce ne sont que des machines...). Le sujet est certes intéressant, voire passionnant, mais je ne pense pas qu'il y ait une position unique. Je ne sais pas si nous ferons un dossier sur ce sujet, mais je peux te conseiller, si cela t'intéresse, le livre « La tribu informatique ». Il contient un certain nombre d'inepties (il est écrit par un sociologue non-informaticien), mais est néanmoins intéressant. Pour finir, je pense que tu exagères quelque peu : tu possèdes un Mega ST, qui est une machine performante et qui n'est pas (contrairement à ce que tu penses !) encore morte. Pense à ceux qui se sont attachés aux Oric, Spectrum et autres Thomson ! Leur machine est réellement dépassée.

PC

Futur étudiant en économie, j'ai décidé de troquer mon vieux CPC contre un PC tout neuf, avec une configuration assez lourde (genre 386sx), soucieux de concilier plaisir et travail (si, si !). Pour tout vous dire, je dispose d'un budget qui s'étale entre 10 000 et 13 000 francs. Mais, avant de me lancer dans l'aventure, j'aimerais que tu répondes à quelques questions : 1) Quelle est la différence entre un 386 et un 386sx ? Un coprocesseur 387 est-il vraiment utile (tableur, PAO, jeux...) ? Si oui, dans quels cas ? Qu'est-ce que la mémoire cache ? La mémoire EMS ?

2) Dans la limite du raisonnable, quelle est la vitesse suffisante pour des jeux comme *Wing Commander : Secret Missions II* ? 12, 16, 20 MHz ?

3) 1 Mo de RAM, n'est-ce pas un peu juste pour un 386sx ? Et 40 Mo de DD (pour les jeux, les applications - DOS, Windows, Excel) ? Un lecteur 3 1/2 1.44 Mo peut-il lire et formater (en 720 Ko) des disquettes 720 Ko ?

4) Quand sera disponible la version française du nouveau MS-DOS 5.0 ?

5) Quelle est la différence entre une carte VGA et une carte Super VGA (ou VGA étendue, VGA 16 bits...) ? Laquelle est utilisée par les jeux actuellement ? Une

résolution de 1 024 x 768 est-elle bien nécessaire ? Combien faut-il de mémoire vidéo au minimum ?

6) La carte Sound Blaster est elle entièrement compatible AdLib ? Est-ce la meilleure du marché ?

7) Enfin, pourra-t-on adjoindre un lecteur de CD-ROM et/ou de CD-I à n'importe quel PC ?

Frédéric

■ 1) La principale différence est la taille du bus de données. Le 386 utilise un bus 32 bits (c'est un « vrai » 32 bits), alors que le 386sx utilise un bus 16 bits (c'est un « 16/32 » bits). Cela influe sur la vitesse des échanges mémoire, et donc sur les programmes.

2) J'ai personnellement utilisé un 386sx à 16 MHz et le jeu est très agréable à partir du moment où tu n'utilises pas de mémoire EMS.

3) Pour les jeux, pas de problème, 1 Mo suffit. Pour Windows (et Excel !), 2 Mo sont nécessaires. En effet, avec 2 Mo ou plus, Windows est capable de fonctionner en mode « 386 étendu », et émule la mémoire vive sur le disque dur. Un disque dur peut te permettre de jouer, ou éventuellement d'utiliser Windows (c'est un peu juste, Windows prend lui-même environ 10 Mo, en utilise 10 pour simuler de la mémoire et chaque programme Windows occupe entre 2 et 10 Mo, voire plus !). En revanche, pas question de faire les deux ! Les lecteurs 1,44 Mo peuvent sans problème formater et lire des disques 720 Ko.

4) Elle doit être disponible au moment où tu liras ces lignes.

5) La carte VGA de base dispose de 256 Ko de mémoire et permet d'afficher 320 x 200 en 256 couleurs (mode « MCGA ») et 640 x 480 en 16 couleurs. Les cartes Super VGA proposent 512 Ko ou 1 Mo et permettent d'afficher une plus haute résolution avec plus de couleurs. Une carte disposant de 512 Ko peut, en général, afficher 800 x 600 en 16 couleurs et 640 x 480 en 256 couleurs. Une carte 1 Mo permet 1 024 x 768 en 256 couleurs. Le problème est que ces cartes sont en général incompatibles et qu'il est nécessaire de disposer des drivers correspondants. Ceux de Windows et d'Autocad sont en général fournis. Pour les autres... Cela limite en général l'utilisation que l'on peut en faire. De plus, une résolution élevée permet d'avoir plus de détails à l'écran mais diminue la lisi-

bilité et, à moins d'avoir un écran 19 pouces, il est quasiment impossible de travailler en 1 024 x 768 sur un moniteur 14 pouces. De plus, la majorité des moniteurs milieu de gamme n'atteignent ces résolutions (quand ils les atteignent !) qu'au prix d'un entrelacement très désagréable (l'image vibre). En revanche, si ton moniteur le permet, Windows en 800 x 600 sera plus agréable qu'en 640 x 480... A moins de vouloir faire du dessin, une carte vidéo à 1 Mo est superflue. Pour ce qui est des cartes 16 bits, il s'agit là d'une question de vitesse. Elles utilisent un bus de 16 bits et vont donc plus vite que les cartes 8 bits.

6) La carte Sound Blaster est sensée être parfaitement compatible AdLib. Ce n'est pas la meilleure, la Roland MT 32 lui étant supérieure.

7) Oui, à partir du moment où un connecteur d'extension est disponible.

Emulateurs

Je vous écris pour vous poser quelques questions à propos des émulateurs sur Amiga 500 (1 Mo). D'abord, quels sont les émulateurs de PC AT 286 ou 386 convenables et utilisant de bonnes résolutions d'écran (VGA, XGA, MCGA, Tandy, SVGA, ZOZOx-747, et j'en passe...).

Pour les utiliser, faut-il un disque dur ou toute autre extension ? Si oui, pourriez-vous m'indiquer lesquelles et à quel prix ? Je sais, vous allez me dire que, pour le prix d'un émulateur et d'un Amiga j'aurai un vrai AT tout neuf et tout beau.

N'avez-vous jamais pensé que l'Amiga, on l'avait déjà payé, et que l'émulateur n'était qu'un périphérique parmi tant d'autres (en plus, je n'ai pas envie de revendre mon Amiga !). Mais si vous me dites qu'on ne peut pas profiter de tous les logiciels AT, alors là, peut-être que je comprendrais.

Enfin, ne trouvez-vous pas étonnant que, dans l'informatique, il persiste une caste de vieux batraciens mulants lobotomisés (non, non, pas les tortues ninja !) qui continuent sans cesse la guerre Atari/Amiga, alors que ces deux machines ont leurs qualités et leurs défauts ? **N° 6**

■ On peut trouver sans difficulté des cartes AT pour Amiga, aux

alentours de 2 000 francs. Elles permettent généralement d'utiliser les modes graphiques CGA et EGA, parfois VGA. Et bien entendu, ZOZOx-747. Le problème, c'est que 90 % des logiciels actuels nécessitent un disque dur. Et ils prennent de la place ! Si tu ajoutes donc à tes 2 000 francs un disque dur de 40 Mo (c'est un minimum) à 4 000 francs, tu arrives à quelque 6 000 francs. Sais-tu qu'il est possible de trouver des AT avec disque dur et VGA monochrome pour le même prix ? Avec l'avantage d'avoir un Amiga d'un côté et un PC de l'autre ? Sans avoir d'éventuels problèmes de compatibilité ? Sans devoir réaliser deux partitions sur le disque dur, tâche longue et complexe ? Et surtout, si un programme plante sur ton Amiga-PC, quel sera le responsable : le programme mal réalisé ou l'émulation imparfaite ? Comme tu peux le voir, je trouve l'utilisation d'un émulateur peu judicieuse. Cela dit, tu es libre de faire comme bon te semble. Pour finir, tu as parfaitement raison : nous n'avons pas assez (pas du tout ?) testé les émulateurs PC pour Amiga. On s'inscrit, attend quelques mois pour avoir notre avis définitif (ce sera sans doute dans le TJ).

Quelques questions

1) Combien vaut un Amiga 500 neuf d'il y a 6 mois, avec un moniteur couleur 1083, starter kit, souris et manette ?

2) Combien coûte un émulateur PC ? Et un lecteur externe 5"1/4 ?

3) Pourriez-vous indiquer dans vos tests de jeux si ceux-ci se jouent au clavier, à la souris ou à la manette ?

4) Si l'on note les meilleures images d'un écran VGA 20/20, quelle note peut-on donner aux meilleures images d'un écran CGA ?

5) Serait-il possible de recevoir une photo de toute l'équipe de Tilt ?

6) Combien de personnes travaillent dans ce journal ? Parmi celles-ci, combien testent les jeux ?

7) Combien d'heures de travail faites-vous par semaine ? Y a-t-il une bonne ambiance dans les bureaux du journal ?

Frédéric

■ Quelques réponses

1) Ah ! Bonne question. Personnellement, j'enlèverais 10 % par rapport au prix actuel. Mais, dans ce monde de passionnés, comment définir un prix argus fiable ?

2) Entre 2 000 et 5 000 F selon le modèle.

3) Quand cela s'avère nécessaire, nous le faisons. Mais ce n'est généralement pas le cas. Sur Amiga, 99 % des jeux d'arcade se jouent au joystick. 99 % des jeux de rôle à la souris et/ou au clavier, 99 % des simulateurs au joystick et/ou au clavier...

4) 3/20 maximum...

5) C'est bête que tu nous demandes ça seulement maintenant. Il y a quelques semaines, nous étions justement tous rassemblés. Non, c'est pour rire. Mais il est vrai que nous n'avons pas une telle photo.

6) C'est relativement variable, surtout ces temps-ci avec Consoles + et Micro Kids. Je dirais entre 20 et 30 personnes, dont une dizaine de testeurs.

7) Là aussi, c'est très variable. Cette semaine, j'ai dû faire 100 ou 120 heures de travail effectif.

Mais c'est très rare, et il y a des semaines où on ne fait pas grand chose. L'ambiance est excellente (vraiment !) Je connais beaucoup de mensuels spécialisés, et c'est de loin la meilleure. Il faut dire qu'il y a des personnages peu communs.

Saviez-vous que Jean-Loup Renault et Alcidric passent leur temps à s'envoyer des jeux de mots très recherchés ? Du genre... heu... désolé, je n'arrive pas à en faire d'aussi mauvaises, mais vous voyez ce que je veux dire.

Elle est là !

Je voudrais une information au sujet de la Super Famicom de Nintendo. J'ai lu dans un article que pour le moment la console en question n'était pas disponible en France et qu'elle ne le serait pas avant environ trois ans. Puis, plus loin dans le même Tilt (février, n° 87), j'ai remarqué qu'Ultima en proposait en vente par correspondance. J'aimerais avoir plus de renseignements. Et savoir le prix approximatif de la Super Famicom ! **Abou**

■ Tu as tout à fait raison : la Super Famicom est disponible en France, chez Ultima ou Shoot

Again, par exemple Et cela grâce à ce qu'on appelle l'importation parallèle : ces boutiques importent directement les consoles du Japon, ce qui évidemment fait grimper les prix (environ 2 800 F actuellement). Il n'y a en revanche pas d'importateur officiel, et cet état de fait risque de durer quelque temps... Il faut bien remarquer que les consoles vendues par les boutiques sont sous leur seule garantie...

Association

J'ai 19 ans, je suis étudiant et je possède un Amiga. Je désire créer une association en vue de former un club sur cette machine. Ne connaissant rien à l'envers de l'Amiga, je me permets de vous poser quelques questions :

- 1) Sachant qu'Amiga est une marque déposée, ai-je le droit de nommer mon association « Amiga Fan » ?
- 2) Ou puis-je me procurer les adresses des différentes maisons d'édition pour me procurer les softs et en faire un article dans mon journal ?
- 3) Pour le premier numéro, serait-il possible d'interviewer l'équipe de Tilt ?
- 4) Est-il possible de trouver des sponsors

Yann Schmitz

■ 1) Par correction, il est préférable de demander une autorisation à Commodore France (qui ne saurait refuser...)

2) Dans le numéro spécial de novembre qui contient les adresses des maisons d'édition et des distributeurs

3) Faut voir... (les chèques sont à libeller à mon ordre !)

4) Bien sûr ! Il te suffit d'aller proposer des pages de pubs aux revendeurs de ton quartier... Attention tout de même à garder ta liberté d'expression

Bitmap ou vectoriel ?

Lisant votre revue depuis maintenant 2 ans, je me suis toujours demandé ce qu'étaient un graphisme vectoriel et un graphisme bitmap.

■ Un graphisme bitmap (littéralement « carte de bits ») représente une image comme une succes-

sion de points. Cela signifie que toutes les images qui apparaissent sur ton micro sont des images bitmap, puisque chaque point est représenté dans la mémoire vidéo par un certain nombre de bits. En revanche, la différence entre bitmap et vectoriel apparaît au niveau de la mémoire vive où les images sont calculées. Un vecteur, ce sont deux points c'est-à-dire quatre coordonnées. Un carré, c'est quatre points c'est-à-dire 16 coordonnées. Et cela, quelle que soit sa taille. Cela permet de manipuler rapidement des formes simples qui, associées, donneront des avions, des voitures ou des engins spatiaux. L'affichage vectoriel n'est donc qu'un mode de calcul permettant de définir des formes, qui seront de toute façon affichées en bitmap...

Ça veut dire quoi ?

Je voudrais connaître la signification de « overscan », « full overscan » et « ray tracing » ainsi que la différence entre « shoot-them-all », « shoot-them-up », « beat-them-all » et « beat-them-up ». **Boubou**

■ **Overscan** : c'est l'affichage en plein écran, sans bordures. Généralisé sur consoles, cet overscan est encore très rare sur ST/Amiga (excepté dans les démos) et inconnu sur la plupart des autres machines. **Full overscan** : idem. Le « ray tracing » (littéralement « traçage de rayons ») est une méthode permettant de calculer les trajets des rayons lumineux sur des objets. Cela permet par exemple d'obtenir l'image d'une bille en verre dans un miroir avec tous les reflets et les effets que cela donnerait dans la réalité (essaie pour voir !). Etant donné la complexité d'un tel processus, il faut un matériel puissant (ou beaucoup de temps !) pour calculer une unique image, même très simple. **Shoot...** et **beat...** proviennent de l'anglais. Il peut arriver que nous nous trompions (errare humanum est), mais les formules exactes sont « shoot-them-up » (que l'on raccourcit parfois en « shoot'em up ») pour les jeux de tir et « beat-them-all » (« beat'em all ») pour les jeux de combat (type Dragon Ninja, Double Dragon...).

2015 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

(commande minimum 8 disquettes)

à renvoyer avec votre règlement à
ROBECOM B.P. 30 - 34502 BEZIERS CEDEX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 527 - WAMPUM
Système de gestion de base de données. | <input type="checkbox"/> 505 - QUBCALC
Voici un tableur en 3 dimensions ! |
| <input type="checkbox"/> 758 - GAMES SERIE 21
E superbes jeux CGA pour votre PC. | <input type="checkbox"/> 234 - GAME UTILITIES
Emulateur d'écran CGA/HERCULES. |
| <input type="checkbox"/> 775 - FREWORD
Le fameux traitement de textes. A posséder. | <input type="checkbox"/> 771 - SPACE RESCUE
Une nouvelle compilation de 3 jeux. |
| <input type="checkbox"/> 720 - GEIBUDGET
Gestion de budget domestique. | <input type="checkbox"/> 787 - PRINTER ART
40 dessins pour animer vos programmes. |
| <input type="checkbox"/> 707 - GESTION FINANCIERE
Calculs financiers (crédits etc.) | <input type="checkbox"/> 110 - MAIL MASTER
Gestion de fichiers pour mail ngs. |
| <input type="checkbox"/> 574 - FORMULAIRES
Pour créer vos propres formulaires. | <input type="checkbox"/> 661 - MULTI-ASSISTANT
Organisateur de bureau. |
| <input type="checkbox"/> 245 - FINGER PAINT
Logiciel de dessin complet. | <input type="checkbox"/> 244 - MICRO-GENE
Retracez votre arbre généalogique. |
| <input type="checkbox"/> 667 - IMAGE 3D
Logiciel de D.A.O. complet (CGA). | <input type="checkbox"/> 236 - EASY MENU
Créez vos propres menus automatiques. |
| <input type="checkbox"/> 722 - HOROSCOPE
Logiciel d'Astrologie Superbe. | <input type="checkbox"/> 668 - ABC FUN KEYS
Ensemble de jeux éducatifs. |
| <input type="checkbox"/> 609 - FORTUNE
Logiciel de prédiction par les cartes. | <input type="checkbox"/> 735 - MAP
Logiciels pour tracer des cartes géographiques. |
| <input type="checkbox"/> 572 - CUISINE
Cuisine Assistée par ordinateur. Bon appétit. | <input type="checkbox"/> 750 - BACKGAMMON
Classique jeu très visuel. |
| <input type="checkbox"/> 752 - CAPTAIN COMIC
Superbe jeux vidéo en couleur (EGA). | <input type="checkbox"/> 781 - COPT
Copie de fichiers optimisée pour votre PC. |
| <input type="checkbox"/> 776 - GALAXY
Un superbe traitement de textes. | <input type="checkbox"/> 607 - NUMERO
Logiciel de numérotage en Basic. |
| <input type="checkbox"/> 780 - CHARTS
Logiciel de tracé de plans (CGA). | <input type="checkbox"/> 731 - SOMPLUS
Gestion de votre budget personnel. |
| <input type="checkbox"/> 700 - AQUALOGIC
Logiciel éducatif pour aquariophiles. | <input type="checkbox"/> 565 - GEITEXTE
Traitement de texte super ergonomique. |
| <input type="checkbox"/> 208 - FREECOPY
Utilitaire de sauvegarde. | <input type="checkbox"/> 343 - 3D CHESS
Programme d'échecs en 3 D. |
| <input type="checkbox"/> 663 - ARC
Collection de programmes d'archivages. | <input type="checkbox"/> 352 - STRIKER
Simulateur de vol en hélicoptère. |
| <input type="checkbox"/> 658 - BAKTRACK
Utilitaire de sauvegarde. | <input type="checkbox"/> 319 - MUSIC
Ecrivez vos partitions à partir de votre PC. |
| <input type="checkbox"/> 733 - IMPRIME
Utilitaire pour imprimante. | <input type="checkbox"/> 207 - COPY UTILITIES
Logiciels de sauvegarde. |

Marquez 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.

PAVES CARTONNES POUR ECRANS CATHODIQUES

ou l'ex-libris du parfait *micro-addict*

Par Mérillon Fabrice (SPEEDER)

Comme annoncé le mois dernier, voici un aperçu des différents ouvrages de micro-informatique parmi les plus utiles, et où les trouver.

MEUFIEU, UNE PHARMAFIE FIL FOU PLAIT?

Les librairies FNAC sont à visiter avant toute chose, car en plus d'être relativement bien achalandées, elles ont comme avantages de disposer d'un gros stock (on peut donc choisir un exemplaire en parfait état, ce qui n'est pas toujours possible ailleurs) et d'être vraiment moins cher (format poche à 34 francs au lieu de 43, par exemple), ce qui est important, au vu des prix pratiqués dans l'édition informatique...

De plus, on trouve une librairie FNAC dans la plupart des grandes villes françaises, ce qui permettra à chacun d'entre vous d'y faire un saut. Attention cependant, elles ont une fâcheuse tendance à ne proposer que les ouvrages et les collections à la mode, donc méfiance...

Si vous habitez la région parisienne, vous avez à votre disposition des librairies spécialisées dans la micro, qui vous permettront de parcourir en toute sérénité l'ensemble des bouquins d'informatique afin de dénicher la perle rare:

**LIBRAIRIE PARISIENNE DE LA
RADIO:** 43, rue de Dunkerque (métro:
Gare du Nord)

INFOTHEQUE: 30, rue de Moscou
(métro: Liège ou Europe)

LE MONDE EN TIQUE: 18, rue Maître
Albert (métro: Maubert-Mutualité)

Sinon, il vous reste la solution de commander directement les ouvrages référencés dans cet article dans n'importe quelle librairie du coin, mais cette méthode ne vous permet pas d'ouvrir avant d'acheter et vous expose à des délais assez longs.

....

Pour bien programmer sur votre micro-ordinateur, il vous faut connaître trois choses:

- La machine sur laquelle vous allez travailler.
- Le(s) langage(s) que vous comptez utiliser.
- Le domaine général où se classe votre futur programme.

WAOW, T'AS VU LA BECANE !

Atari ST:

Ici, pas de problème de choix, que ce soit au niveau du hardware (les différentes puces de votre ordinateur) ou des routines systèmes TOS et GEM, le **LIVRE DU DEVELOPPEUR** de chez *Micro Application* offre une référence précise et sûre. Version réactualisée de l'ancienne "*Bible du ST*" (ND JUJU moi je préfère la bible na!), il constitue un modèle d'exhaustivité envié des programmeurs non ataristes. (Attention, nouvelle édition: 2 tomes, le second n'étant qu'un additif "listings + STE" peu convaincant. Prix: B+)

Commodore AMIGA:

Là encore, on trouve chez *Micro Application* un pavé polyvalent et détaillé: **LA BIBLE AMIGA**. Malgré un "gonflage" à coup de listings C et assembleur rarement nécessaire, il est racheté par une bonne description du hardware, fondamental sur cette machine, et constitue en quelque sorte l'équivalent pour Amiga du livre sus-cité. (Prix: D)

PC et compatibles:

Aïe, les choses ne sont pas si simple dans l'univers PC, car malgré son ancienneté et le nombre d'utilisateurs concernés, l'éclectisme des configurations et le manque d'effort de traduction des éditeurs font qu'il est très difficile de trouver LE bouquin. Ainsi, **LA BIBLE PC** (prix: D+) est un bon bouquin où les appels aux routines système sont assez détaillés, mais à ce prix on attendrait plus de concision dans les exemples C et assembleur afin de laisser la place à une meilleure description du hardware... Beaucoup plus complet et moins cher, **CLEFS POUR PC** (ou **CLEFS POUR PC-AT**, à choisir suivant votre configuration) aux éditions *P.S.I* serait parfait s'il était débarrassé de ses nombreuses pages vieillottes sur le Basic en ROM des premiers PC (Prix: C). Un bon bouquin donc, que les plus fortunés d'entre vous pourront remplacer par le duo **MS-DOS AVANCE** (toujours chez *P.S.I*, prix: C+) et **8088 ET SES PERIPHERIQUES**. (Aux éditions *Radio*, prix: B, ou si vous avez un AT: 80286..., prix: C-)

VOYONS MONSIEUR, SURVEILLEZ VOTRE LANGAGE...

L'Assembleur :

Ultime passerelle vers le code machine, c'est un langage ardu où seule la pratique vous permettra de progresser. Les soi-disant ouvrages d'apprentissage (parfois bien faits, là n'est pas la question) vous seront donc peu utiles et pourront avantageusement être remplacés par la frappe puis la compréhension de quelques listings. Par contre, il vous faut un solide ouvrage de référence, dédié au microprocesseur lui-même et non à la machine, seul à inclure des informations pointues telles que codage des instructions et timing (le temps qu'elles prennent, nécessaire pour optimiser ses programmes, c'est-à-dire les accélérer au mieux) si indispensables après quelques semaines d'apprentissage...

Que ce soit pour votre ST ou votre Amiga, le livre *MISE EN OEUVRE DU 68000*, des éditions Sybex, n'est plus à présenter. Son succès, en partie dû à ses explications détaillées et à la précision et la fiabilité de ses nombreux tableaux est parfaitement justifié (Prix: C+).

Sur Atari, il pourra être complété par le *MICROMEMO ASSEMBLEUR 68000*, qui outre son prix, présente l'avantage de récapituler tous les appels aux routines du TOS et s'avère très pratique pour retrouver rapidement de petites infos telles que codes de condition, modes d'adressage autorisés, etc. (chez P.S.I, prix: A+).

Sur PC, les outils d'assemblage courants ne brillent pas par leur ergonomie, un ouvrage tel que *TURBO ASSEMBLEUR & DEBUGGER* (chez Micro-App, prix: D) peut vous être utile (surtout si vous avez perdu la doc), mais pas indispensable. Pour ma part, je vous conseille plutôt de télécharger sur 3615 TILT l'excellent assembleur freeware A86.

Encore une fois, évitez les initiations du genre *AUTOFORMATION ASSEMBLEUR* de chez Micro-App, à moins que vous n'avez aucune notion de programmation (NDJUJU: é lé Sésame, a koi i serv ?), l'Assembleur n'étant alors pas le meilleur choix pour débiter.

L'indispensable se trouve encore une fois chez Sybex, sous le titre de *80386 FONCTIONNEMENT ET PROGRAMMATION* (prix: D+) plus clair dans les codages et timing des instructions que *MISE EN OEUVRE DU 80386*, qui pêche d'ailleurs par une surabondance de listings (note: ces titres existent pour d'autres configurations).

On peut lui adjoindre avec bonheur le petit aide-mémoire de la collection Marabout, *ASSEMBLEUR SUR PC*, dont le prix (A) est très attractif.

Ô l'és bô le cadô !

La bande dessinée *Y'A UN BUG*, aux éditions Armand Colin, pour que votre entourage vous comprenne enfin...

(Heureusement, le chat de JUJU ne sait pas lire (ND JLR remarque JUJU non plus)).

DAME, SANS CULTURE... POINT D'LEGUMES !

Communication et télématique:

La communication est un domaine simple à appliquer. Cependant, livré à soi-même, on est vite noyé dans une foule d'abréviations hermétiques du genre V22bis, MNP5, RTC, ou TRANSPAC. La lecture de *L'INDISPENSABLE POUR COMMUNIQUER AVEC SON MICRO-ORDINATEUR* est alors une très bonne roue de secours. Cet étonnant bouquin de la collection *Marabout*, écrit par France Télécom, réussit à concilier faible coût et densité d'information ! A posséder (Prix: A).

Bien sûr, votre initiation terminée, vous allez sans doute avoir envie de programmer votre propre micro-serveur. Les seuls livres de références sur le fonctionnement du Minitel sont les *STUM 1B* (Spécifications Techniques d'Utilisation du Minitel 1B) et *STUM 2* (éditées par le CNET, prix: B et A). D'une présentation impeccable, elles brillent moins par leur facilité d'emploi, mais impossible de choisir, alors...

CNET : 38, Avenue République, Salle 331 A, à Issy-les-moulineaux (métro: Mairie d'Issy, mais il est possible de commander).

Voilà, j'en profite pour vous signaler que toutes vos questions concernant la programmation trouveront leur réponse dans les forums du 3615 TILT (tapez *FOR puis ENVOI de n'importe quel endroit du serveur). Sinon, ma "boîte aux lettres" (*BAL) sur ce même serveur est ouverte à tous. J'y attend vos remarques.

SPEEDER

ARRETEZ LES FRAIS !

N'ACHETEZ PLUS A N'IMPORTE QUEL PRIX VOS LOGICIELS ACCESSOIRES ET CONSOMMABLES

Au CLUB 25, vous bénéficiez systématiquement de 25% de REMISE sur les prix habituellement pratiqués!

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez vous
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1^{ère} 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

Alan 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
Supergraph	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 la parole au micro	n° 68, p. 80
Demos	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. 84
Joysticks	n° 80, p. 82
Maîtrisez vos mémoires	n° 73, p. 126
Micro + Futur = CD	n° 83, p. 134
Micro sans accros	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
Realité 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
Scenari 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 haïlon	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-Kin	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. 44
Battle Command	n° 83, p. 44
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
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
Deuleros	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° 83, p. 59
Dynasty Wars	n° 80, p. 54

E-Motion	n° 77, p. 50
Escape from the Planet of	
the Robot Monsters	n° 78, p. 58
ESS	n° 75, p. 49
Eswat	n° 83, p. 65
Extase	n° 74, p. 56
F19 Stealth Fighter	n° 81, p. 70
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 W et Designer	n° 90, p. 56
Fimbo'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

Gauntlet III	
Genghis Khan	
Ghost Battle	
Ghostbusters II	
Ghosts n Goblins	
Ghouls n Ghosts	
Go-Play	
Grids	
Gold of the Aztecs	
Golden Axe	
Grand Prix 500 II	
Grandzort	
Great Courts II	
Gunboat	
Le Gunsick	
Gunoug	
Hammerfest	
Hard Drwn	
Hawaiian Odyssey	
Heavy Unit	
Hill Street Blues	
Hole in One	
Horror Zombies	
Hoverforce	
Icerunner	
Impressmole	
Indianapolis 500	

International Soccer Challenge	
Interphase	
Intruder	
Italy 90	
It Came from the Desert	
Ivanhoe	
Jackie Chan	
James Pond	
Jetfighter II	
Jumping	
Jupiter's Masterdrive	
Kalaan	
Kick Off II	
Killing Cloud	
Killing Game Show	
Klax	
Knights of the Sky	
Legend of Hero Tonma	
Lemmings	
LHX Attack Chopper	
Life and Death II, the Brain	
The Light Corridor	
Links : The Challenge of Golf	
Logical	

Loom	n° 78, p. 70
Loma	n° 90, p. 62
Lost Dutchman Mine	n° 77, p. 56
Lotus Esprit Turbo Challenge	n° 83, p. 90
Manchester United	n° 77, p. 60
Many Faces of Go	n° 93, p. 66
Marchen 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
Midnight Resistance	n° 82, p. 78
Midwinter	n° 76, p. 68
Midwinter II, Flames of Freedom	n° 89, p. 56
MI Abrams Tank Simulation	n° 78, p. 54
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 Impenium	n° 73, p. 52
Onslaught	n° 93, p. 55
Operation Thunderbolt	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
Prehistoric	n° 92, p. 57
Prince of Persia	n° 84, p. 74
Puznic	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
Riek Dangerous II	n° 82, p. 74
Robocop 2	n° 86, p. 41
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
Sun City	n° 71, p. 70
Sim Earth	n° 89, p. 64
Simulera	n° 82, p. 54
688 Attack Sub	n° 68, p. 43
Siders	n° 84, p. 76
Sonic the Hedgehog	n° 93, p. 68
Space Ace	n° 75, p. 54
Speedball II	n° 86, p. 42
Sphenal	n° 68, p. 48
Spindizzy Worlds	n° 87, p. 60
Stormlord	n° 68, p. 53
Stomtrooper	n° 67, p. 55
Strider	n° 83, p. 78

The Strider	n° 70, p. 62
Stunt Car	n° 70, p. 60
SU-26 Soviet Attack Fighter	n° 83, p. 64
Super Mario Bros II	n° 67, p. 45
Super Monaco Grand Prix	n° 82, p. 72
Super Off Road	n° 84, p. 70
Super Volleyball	n° 82, p. 80
Super Wonderboy In	
Monster Land	n° 73, p. 68
Superstar Soldier	n° 82, p. 52
Sweep	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
The Break	n° 79, p. 46
Tiger Heli	n° 77, p. 58
Tilt	n° 91, p. 52
Time	n° 75, p. 55
Toko	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 FI	n° 76, p. 61
3D Pool	n° 69, p. 50
Turncar	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
Voxine	n° 87, p. 52
Venus	n° 81, p. 78
Vertice	n° 91, p. 57
Vette	n° 74, p. 57
Vigilance	n° 68, p. 55
Vindicators	n° 87, p. 48
Voyager	n° 67, p. 52
Wall Street	n° 77, p. 53
Wardner	n° 92, p. 51
Wellins	n° 81, p. 61
West Phaser	n° 71, p. 66
Wing Commander	n° 83, p. 76
Wing Commander II	
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
Zero Wing	n° 93, p. 53

Death Knights of Krynn	n° 91, p. 108
Deja Vu II	n° 67, p. 90
Dragonlight	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
Hillstar	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 I	n° 83, p. 150
Mokove	n° 88, p. 112
Murders in Space	n° 84, p. 132
Nobunaga's Animations 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
Sdau	n° 88, p. 112
Search for the King	n° 82, p. 134
The Secret of Monkey Island	n° 82, p. 136
Shogun	n° 69, p. 114
Space Quest III	n° 68, p. 120
Space Quest IV	n° 90, p. 106
Starlight	n° 76, p. 109
Starlight II	n° 77, p. 96
Star Vega	n° 78, p. 118
Super Hyelide	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 Councier	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

Solutions

Citadel	n° 71, p. 144
Dungeon Master	n° 61, p. 148
	au n° 67, p. 100
Elvira, Mistress of the Dark	n° 88, p. 104
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
Lesure 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
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

A10 Tank Killer 1.5	PC	77	Amiga	62	
Adventures of Robin Hood (The)	PC	104	ST	48	
Amos 3D	Amiga	81	ST, Amiga, C64	52	
Armor Alley	PC	75	Amiga	106	
Bannermania	PC	90	ST	84	
Battle Chess II	Amiga	73	PC	74	
Bentle Isle	Amiga	102	Gameboy	78	
Blade Warrior	Amiga	75	PC	73	
Builderland	Amiga	73	ST, Amiga, C64	56	
Captain Planet	Amiga	66	PC	74	
Challenge Golf	ST	76	Rules of Engagement	77	
Compilateur Amos	Amiga	80	Sands of Fire	77	
Elf	Amiga	68	Sarakon	Amiga	74
Equinox	PC	86	Simpsons (The)	Amiga	100
ET	PC	44	Solstice	NES	72
Flight of the Intruder	ST	72	Super Spike V'Ball	NES	78
Gunship 2000	PC	58	Switchblade II	ST	76
Ham-E	Amiga	82	Visual Basic	PC	92
International Championship Athletics	ST	76	Vroom	ST	50
Logical	PC ST	78	Wizard Paint	Mac	88
			Z-Out	ST	75

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

SOS Aventure

Armaeth I	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
Battlemaster	n° 84, p. 156
BattleTech II	
Crescent 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 Rai	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 Ukruj	n° 91, p. 106

Hors séries

Guide 1990	n° 725
Guide 1991	n° 85H
Micro jeux - 160 pages de listings	n° 1

petites annonces

VENTES

AMSTRAD

CPC 6128 mon. coul. + imp. DMP 2160 neuve + Taximat + maruels + ja (urgente) Pa à déb. Bonne affaire. Florence DROIN, 13, av. Ch-de-Gaulle, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.71.10

Vds CPC 464 + DD1 coul. + env. 30 disks 90 ja + 15 K7 20 ja + 2 joys + revues. Urgent 1 700 F. Christophe VUILLET, 18 ter, rue du Parc de Pagny, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.63.35.92

Liquidation totale sur mes ja Amstrad à l. bas par cause vente. Dem. liste (tt doit partir) Marc FUNARO, 1 bis, av. de Paris, 94300 Vincennes.

Vds mon mono pour CPC 500 F. Vds multiface 2 400 F. Vds Rapide-Fire 80 F. Vds ja K7 50 F. et disks 80 F. Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (60 07) 11.68.

Urg. vds CPC 464 + mon. coul. + man. + nbx ja + housse + cadreur d'utl. le tt TBE 1 700 F. Didier LABAOURI, 212, rue Lafayette, 75010 Paris.

Vds modém DTL 2000 pour CPC avec logoc - un trait text. 1 500 F. Franck REBUFFET, 37, rue Chantiererie, 38180 Brignoud. Tél. : 76 71 45.57.

Bonne affaire vds 6128 plus coul. + 30 D7 ja + 1 cart. (Robocop 2), val. 15 500 F. vendue 4 000 F. Ludovic BOUCHART, 3, cite Floida, 62350 Saint-Venant. Tél. : 21 27 38.63.

Vds impm Amstrad DMP 2160 + housse + not. parfait état: 800 F - pour Joel POUET, 154, rue du Limon, 68170 Ribecourt.

Vds ja pour CPC 464 K7 + vds 350 F adapt. télé MP-2F + vds joys neu. 30 F. Urgent. Rep. ass. Maxime LANGE, rue des Chénovières, 36110 Lavours. Tél. : 54 35 70 87.

Vds CPC 6128 mon. coul. + 200 ja + joys + manuel, le tt TBE 2 600 F. Yannick JOHANNY, 15 bis, rue Saint-Leger, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 36 21 01 27.

Vds CPC 6128 coul. + 80 ong. + 20 D7 vier + man. + revues. Px 2 500 F. Christophe et David REVERDY, Bar A2, Les Luquettes, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94 83 17 34 (ap. 18 h).

Vds CPC 6128 mon. coul. + nbx ja + manuel et revues + marc + copeur Px 2 500 F à déb. (TBE), Nicolas DUPONT, 12, rue Paul-Doumer, 77450 Montry. Tél. : 60 04 61 18.

Top aff. Vds CPC 464 + écran mono. TBE 700 F. byr Xavier FOLLET, 187, chemin des Clemensans, 06730 Saint-André. Tél. : 93.54.90 99

Vds CPC 6128 coul. + 14 ja, D7 et K7 + revues + manuel et D7 CP4M. Px 3 000 F. Charles-antoine VOISIN, Fontclair, 77600 Pons. Tél. : 46 91 37 68

Vds CPC 464 mono. + lect. disk + joys + adapt. coul. + nba ja. 2 000 F. Benoît LE LEVIER, 34, rue Saint-Éloi, 45330 Malesherbes. Tél. : 38 34 76 63.

Vds CPC 464 mon. mono. TBE - env. 30 ja + 1 joy le tt 1 400 F à déb. David BENAETRI, 10, rue Gaston-Mangin, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 68 40 56 65.

Vds CPC 6128 mono. + adapt. télé + 90 ja + utl. + joy + câ ble min. + revues + housse. 1 990 F. Grégoire LUCCHINI, 21, rue des Rossays, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 68.96.23.76

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2000 + sous - scan - Taximat - 62 ja (ong.) + 40 D7 + joy + utl. + Pagermark. Vds cons. NES + 5 super ja. Joe CHEMALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.72.71.66

Vds pour CPC 464 lect. 3 1/2 + 900 F. et avec les discs 1 100 F. ou éch. câte Game-Gear ou Linx + ja (à déb.). Urgent! Stéphane GRARD, 11, rue du Bois-de-l'Église, 77280 Dithis. Tél. : (60 03) 20.98.

Vds CPC 6128 coul. + 80 ja + 20 D7 + joy + revues + manuel. Christophe et David REVERDY, Bar A2, Les Luquettes, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94 83 17 34 (ap. 18 h).

Vds pour CPC 6128 + compils et ja de 50 à 100 F. (liste sur dem.) -éduc. utl. + imp. DMP 2160 (900 F). Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Solsons. Tél. : 23.53.62.29.

Vds CPC 464 + mon. mono. + adapt. TV + ja + livres + prog. 1 500 F. Fabrice SOBCEK, 19, rue Camberta, 59188 Saint-Aubert. Tél. : 27 37 25 06.

Super affaire! Vds CPC 464 + mon. coul. + joys + manuel.

le tt sacrifié 800 F. Xavier DESPEYROUX, 5, rue Saint-Thiebaut, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.44.78.

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + joy + housse + 60 ja + bte de rgt + manuel. L'ensemble 2 000 F. Olivier SANUIT, 27, Les Hamours de Seine, 91250 Saclay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60 75 30 28.

Vds CPC 464 + exten. mém. 64 K + carte Fidos + DD1 + FD1 + nba ja, le tt. Ten. coul. pour 1 500 F. Yan HÉROULT, 8, Impasse de Barcelone, 31000 Toulouse. Tél. : 61.21.75.72.

Vds CPC 6128 coul. + joy + 36 revues + lect. cass. + ja + cordon min. Ach. 09/01/90. vendu 3 200 F. David PAUL, Saint-Philibert, Cdex 260, B2, 29910 Tregunc. Tél. : 98 50 00.66.

Vds CPC 6128 coul. + joys + 100 ja + livres + utls + débaut. joy + mag. Px 2 000 F. à déb. David ABTOL, 35, rue Maximilien-Robespierre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48 76 76 09.

Vds pour CPC lect. dble face 5 1/4 + sélecteurs A-B, P-F + cordon. 1 000 F. Px à déb. Kuy Lim THONG, 72, bid. de la Villetta, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.92.74

CPC 6128 coul. + tuner + joy + ja + 2 fact. D7 DCI 2 500 F. + Atan 520 STF + ja + Basic. 1 500 F. le tt 3 000 F. Guy TESSORE, Les Dougourons, 83260 La Crau. Tél. : 94 55 73.83

Vds ja Amstrad D7 Alterd Beast, Arcade, Collection 80 et 120 F. pour 6128. Frédéric OUCET, 1, chemin de Sainte-Blandine, 38200 Vienna. Tél. : 74.85 01 14

Vds lect. DD1 + pour CPC 464 avec 100 ja utl. le tt 1 350 F. Anthony BILLEAUD, 7, lot. Le Margotière 79360 Beauvoir-sur-Niort. Tél. : 49.09.63.40

Vds CPC 6128, 2 joys, plus de 160 ja, pistolet Gun Stick 2 500 F. Mikael RENGOAR, 126, bid. de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.89.58.

Vds complé CPC 6128 eng. de 100 à 150 F. Dem. liste câte 1 bre 2 30 F. ou tel. Frédéric MEILLAND, 13, rue Clair-matin, 42360 Parassières. Tél. : 77 29 74.10.

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio + revues + nba ja, le tt BE 2 700 F. Tony RASAMOEL, Parc Barry, bat. G2, rue Madon, 13005 Marseille. Tél. : 91 47 80 33.

Vds CPC 6128 coul. nba ja + 3 000 F à déb. Laurent DELAGE, 5, av. G.-Clémenteau, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.88.23 84

Vds CPC 6128 mon. coul. + 90 ja + utl. + 3 joys + bte tang ja. Stéphane DURAND, 38, rue J.-F. Miller, 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tél. : 47 79 89 35

Stop! Vds clavier 6128 - not. 400 F. Jean-François LE MAÏRE, 26, rue des Pyrénées, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81 64 34 (ap. 17 h).

Vds nba ja sur 6128 (Rick 2, Tennis, Cup, Shuttlecock, Café Iron Lord, Discology 6 0) 50 F. D7 coprise. Eric BONDARD, 13, av. Boffet, 01600 Trevooux. Tél. : 74.00.67.00

Vds pour CPC 6128 ou 464 Multiface 2 (ja copieur) + ong D7 vier. + Ghoulins Grand 500 F. Franck POLSTER, 1, rue Mozart, 47190 Aiguillon. Tél. : 53.88 12.12

Vds CPC 6128 coul. + joys + 60 ja + bte rgt. Px 2 600 F. Vincent MAURIN, quartier Les Bruges, 07600 Val-de-Bains. Tél. : 75.94.10.04

Vds ja CPC 464 de 50 à 80 F. (Titan, Operation Wolf, Barbaran 2, Impossible Mission 2, Black Tiger) Julien MARSIGNON, 42, rue de la Grande-Halle, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.28.18.42.

Vds CPC 6128 clavier + mon. 7 (coul.) + 34 D7 (130 ja et prog. et 3 copieurs) + ja inter. Stéphane VOLTO, 59, allée de la GB-Cazeaux, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.76.14

Vds CPC 6128 + mon. coul. + lect. art. 5 1/4 + disks + nba ja. Px 3 500 F. Chhy Heng TAIN, 4, rue des Clées, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.40 (ap. 20 h).

Vds CPC 6128 + 14 ja + ka télécharge 2 500 F. vds ja et compil à 100 F. Age d'Or, Justissime Tennis Cup. Frédéric PEILLIER, chemin de la Cure, Saint-Hilaire La Palud, 79210 Mauze-sur-le-Mignon. Tél. : 49.35.43.96.

CPC 6128 + mon. coul. + bte rgt + D7 + 40 ja + 2 joys + copeurs + OCP - TBE. Val. 6 000 F. vendu 2 800 F. Guillaume SEVE, 6, Impasse des Lauriers, 71850 Charnay. Tél. : 85.34.59.64.

Vds CPC 6128 mono. + cart. (nva modèles) + ja + copeur + péri. + 2 man. le tt 3 500 F. Vincent DUPONT, Fete, 86120 Les Trois Moutiers. Tél. : 49 22 65 48.

Vds mon. pour CPC 464 ou 6128. mon. GT 65 et vds ja 464, possède intouchable. ext. Px de 30 à 60 F. Px mon. 500 F à déb. Stéphane TERTRAUX, 23, rue Saint-Vaérien, 28200 Châteaudun. Tél. : 37 45 66.44.

Vds CPC 6128, peu servi. état parfait - tuner TV + radio + revues + câble minitel + 2 joys - jeu. le tt 3 000 F. Raymond LASOTA, 3, bid. des Ardennes, 55500 Bar-le-Duc. Tél. : 29 70 60 58

Vds CPC 6128 écran coul. + revues + manuel + utl. + man. 2 000 F. Meina MENARD, La Petite Bretèche, rue de Belesi, 72000 La Mans. Tél. : 43 81.80 14.

Vds CPC 6128 coul. + 17 D7 (soit 36 ja et utl.) + 2 joys le tt

en TBE. Px 2 300 F. Dany CHRISTIAN, 4, rue Cez- Saint-Aymour, 95000 Vauréal-Cergy. Tél. : 34 43 62.91.

Vds CPC 464 K7 coul. tuner TV, ja, radio. mble Xavier DESMOUTIERS, 8, rue Paulin-Enfari, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.77.51.

Vds ja ong. pour CPC K7 ou D7. env. libre pour 1 me Johan PIERRET, 24, place Victor-Hugo, 51200 Dizy.

Vds CPC 6128 coul. + 2 man. + bte rgt + DK vier + nba utl. (disco 6 0) + nba ja (nouvi.) le tt en TBE. Px 2 000 F. Karim MEZAOURI, 6, allée La Rochefoucauld, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.29.03.

Vds clavier CPC 6128 avec kul de breuch sur TV. le tt en exc. état. an. 9 1700 F. Sébastien CHARREIRE, L'nau, 15260 Neuvéglise. Tél. : 21.23.56.48.

Vds CPC 464 coul. avec lect. K7 et D7 + joys + ja, le tt 2 100 F. Guemir RIGOT-MULLER, Le Véau, 10840 Roges. Tél. : 42 50.24.83

Vds CPC 6128 coul. TBE + 4 disks ong. - joy neu. + guide Px 2 500 F. géantchez moi à partir du 1/09. Gilles KAC-KI, 164, rue Mollière, Les Gauthier, 71230 Saint-Vallier. Tél. : 85 58 67.57.

Vds ja CPC Wolf Robocop Last D, Stormlord, Barb 2, Chastelg, Nitrog, SP Racer, Guémila Walforgot, ou éch Yann SALIGNON, La Sosa Site, A2, rue du Mont-Blanc, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.29 99 84

CPC 464 mono. nba ja (70 ong.). revues, man. 20, av. 1 700 F. Karim MOUSSOUNI, 32, rue de la Rosalie, 92360 Meudon-la-Forest. Tél. : (16-1) 46 30.54.97.

Vds CPC 6128 coul. + joy + ja utl. (Bumpy PAD, Discology) + revues + disk vier + DMP 2160. 3 500 F à déb. David BARUCHEL, 48, rue du Château-Landon, 75010 Paris.

Vds CPC 6128 coul. + lect. K7 + ja. TBE (2 500 F), ensam ble prognon. Hoacker - Mazam - livres. 1 000 F à déb. Cécile BERMOND, 12, rue Paul-Renin, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77 37 81 56

Vds CPC 464 + mon. coul. + manuel + nba ja. Ex. Commanco Bruci Lee + 3 ong. dom. Arkano d. 1 500 F. Fabrice ROBERT, 60, rue Michel, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48 51 60 03

Vds CPC 464 coul. TBE + 120 ja. 2 000 F. (part compris) Talia Ly, rue Vasco-de-Gama, tour E, 31, cité Fauveau, 49300 Cholet. Tél. : 41 58 62.74.

Vds CPC 6128 mon. coul. + joys + 20 ja + manuels + mult. prog. - disk Px 2 000 F. Jérôme Gauthier, LEGUE VIGUES, 18, rue Georges-Picot, 31400 Toulouse. Tél. : 51 32 83.84

Vds ja ong. Sm City, Defender of the Crown, Wheels of Fire, Les Fous du Foot, etc. sur CPC 6128. DK Régis MULLER, 9A, rue de Kinnwiler, 67330 Bouxwiller.

Urgent. vds 464 CPC + housse + ja + ratongé exact. Px 800 F. Wilfried CATAJ, Le Moulin Hodoux, 37200 Luyne. Tél. : 47 55 55 32 (après 19 et 20 h)

Urgent! Vds CPC 6128 coul. + disks + nba ja (Rick Dangerous) + bte rang. - joy + 10 Tél. 1 990 F. Laurent JEANMART, 788, bid. des Mimous, quartier Les Hautes Gourguettes, 06550 La Roque-sur-Siagne. Tél. : 93 47 19 97.

APPLE

Pour 2GS + lect. 3 1/2 + 800 F. sous. 200 F. Pour ST. Amiga + joys Cobra + 200 F. Disks 5 1/4 - 2 F. Gerd KARCENTY, 146, av. Jean-Jaurès, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42 00 78 03.

Vds IIGS + écran coul. + joys + saurs + nba ja, le tt 5 000 F à déb. + lect. 5 1/4 en 3 1/2 compris. Daniel SCHWEBEL, 123, av. Philippe-Auguste, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.28.79.

Excellente affaire! Vds IIC + mon. mono + saurs + joy + drive + prise pap. + nba log. et ja. TBE 1 500 F. Xavier GUZAS, 42 quater, rue des Ursulines, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.51.50.

Vds pour lle. moni mono vier saurs + carte, impm + carte et pour un super ja. Vincent GUILLERME, 23, rue de l'Ardeche, 68270 Wittenheim. Tél. : 09 53.08.39

Vds Apple IIGS coul. 1,2 Mo + modém + HD 32 Mo SCSI + imp. coul. + 2 lect. 3 1/2 + 1 lect. 5 1/4 + nb goms. Px 1 000 F. Alain BIESCAS, 10, rue de la Libertation, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43 08 15 48.

IIC + moni mono + saurs + joys + 500 log (langages ja prog.) 1 500 F. Christophe SAVARY, 18, rue de Ménil-mantien, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46 08 04 58 (repond.)

Vds Apple II Plus joys, lect. D7 5 1/4 - livres list rgs et d. utl. Px 1 000 F. Alexandre SELLEM, 22, av. des Bleuetes, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39 87 37.74.

Vds lle + mon. mono + 70 ja + nba utl. + manuels + nba magazines + btes + man. le tt. 990 F. Thomas SZYMANEK, 143, bid. d'Armaniéna, 59100 Roubaix. Tél. : 20.26.49.23

ATARI

Pour 520/040 STF vds cart. ext. 2,5 Mo + 1 000 F. M. 240 F. ou 4 Mo. 1 850 F. Syst. Bios 350 F. Alain NOBILINI, 24 place Jean-Perrin, cité Marcé-Paul, 84500 Bollène-Ecluse. Tél. : 90.30.22.83.

Vds 520 STE TBE - 70 ja (un Squadron Kick Off II) + 2 su per joys. Val. réelle. 6 000 F. vendu 3 500 F à déb. Gregory FITOUSSI, 33, rue des Pierres, 91330 Verres. Tél. : (16-1) 60.48.83.54.

Vds pour 520 ou 1040 ST ong. 1 + de 70 ja. entre 50 et 150 F. Laurent BEYRE, 30A, rue Charles-de-Villeme, 57220 Boulay. Tél. : 87 79.22.51.

Vds 1040 STF + mon. SM-124 + impri. Star LC 24 10 + saurs + 2 joys + ja utl. 5 000 F. Pascal LAMOURY, 16, rue Vandréarisme, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88 16.53

Vds 1040 STF + mon. mono. hte rés. SM124 + saurs + D7 TBE embal. d'ong. 3 300 F. Jean TEYSSEUX, 18, rue Pierre-Boudau, 92600 Arianèra. Tél. : (16-1) 47.91.41.98.

Vds 520 STF/DF + manuel + 50 disq. + utl. + joy + saurs - bte rgt + disq. péti + mon. coul. le tt TBE 4 200 F. Basile DEPRES, 25, résidence L'Orée du Valinet, 7, rue des Marolles, 78230 La Paço. Tél. : (16-1) 30 71 45 79

Vds 1040 STF + mon. coul. + Op. Snaith + Caprine + Omi kron. basq. + C - + livre 1 500 F. Jérôme LE QUANG, 20, av. du Pt-Arlandé, 91300 Mussy. Tél. : (16-1) 69 20 24 14.

Vds 520 STF TBE. saurs + joys + prisé péti. + ja. Px 2 500 F à déb. Ecl. nba ja. Guillaume VIALARD, 33, rue du Chêne, 77380 Combe-la-Ville. Tél. : 60.60 63.24.

Vds 520 STF dble face + mon. coul. + saurs + ja (Marie Manager Speedtest, etc.) le tt 4 000 F. Jean-Philippe QUEMPER, 43, av. Ernest-Reyer, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45 41 62.39.

ST vds 5 ong. + bte et not. le tt pédi 800 F. val. 1 000 F (à déb.). Charles BARBEAUD, 25 bis, rue de l'Anjou, 79130 Secourgnat. Tél. : 49 95 56 55 (W-E à 19 h).

Vds 520 STE + ja + joys. Px 2 500 F + saurs. Stéphane BIBERT, 27, rue Waldeck-Rocher, 93120 La Courmeuve. Tél. : (16-1) 48.36.22 12

Vds 1040 ST + man. coul. + GFA basic 3 0 (livres disks) + 110 ja + saurs + joys - utl. TBE 4 990 F. Grégoire MARY, 6, rue Auriant-Duvernet, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45 40 76 58.

Vds 1040 STF mon. coul. + 3 000 F. Franck Gode. Meis Masters, Choc-Pick, Guillaume SAMAMA, 33, place de la République, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04 85 35.

Vds 520 STF + péri. + 50 disk (Toki, Savi) + utl. + joys - saurs + revues + bte rang. + ratongé 2 599 F (à déb.) Franck LAURENT, 122, rue Eugene-Pottier, 18100 Vierzon. Tél. : 48 71 12 58.

Vds ja ST. BAT. Voy du Temps, Starblade, Crazy Car 2, 150 F. Imité. Eric DE VILLAINES, La Belouze, 58130 Poisy. Tél. : 48 60 41 08.

Vds 520 STF + man. coul. + GFA basic 3 0 (livres disks) + 110 ja + saurs + joys - utl. TBE 4 990 F. Grégoire MARY, 6, rue Auriant-Duvernet, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45 40 76 58.

Vds 1040 STF mon. coul. + 3 000 F. Franck Gode. Meis Masters, Choc-Pick, Guillaume SAMAMA, 33, place de la République, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04 85 35.

Vds 520 STF + péri. + 50 disk (Toki, Savi) + utl. + joys - saurs + revues + bte rang. + ratongé 2 599 F (à déb.) Franck LAURENT, 122, rue Eugene-Pottier, 18100 Vierzon. Tél. : 48 71 12 58.

Vds ja ST. BAT. Voy du Temps, Starblade, Crazy Car 2, 150 F. Imité. Eric DE VILLAINES, La Belouze, 58130 Poisy. Tél. : 48 60 41 08.

Vds ong. ST 60F. Metal Minut. Super Cars II, Learning Brii, Prepaso II. Cher. Chuck Rock. Jérôme PANZETTA, allée du Vieux-Clos, 60300 Chantilly. Tél. : 44 53 59 26

Vds 520 STF ext. étal. + saurs + mon. coul. + joy + nba ja. 3 000 F. Sauter sur le sacos. C est urgent! Staphanie RICHARD, chemin de Saint-Marcel, 34120 Tourbes. Tél. : 67 98 27 87.

Vds 520 STF + lect. dble face ext. + écran SCI224 + ja. nba 3 000 F. Emmanuel DRUELLE, 34, rue de Sella, 59730 Solennes. Tél. : 27 79 24 71.

Vds 1040 STF + nba ja + lect. ext. + man. + btes. Vendu 2 400 F. ou éch. câte progop. Tristan LEROUX, 24, cité La Renaissance, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.88 09 58.

Vds ja DTF Kick Off 2, Kick Off II, Extra, Time, Final Whistle, Great Court 2, Kick Boxing, Sly Spy, etc. Vincent CHOSNEL, 3, rue André-Boulogne, 92230 Gennévilliers. Tél. : (16-1) 47 99 55 58

520 STF + saurs + câbles et 2 joys. Px 1 500 F à déb. Joe SANKOVIC, 13, rue Mercadet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42 51 35 09.

Vds 520 STE IIMO coul. + nba log (ja, mus, pro 24) + acc. joys, bte rgt, d vierges Exc. état. le tt 4 800 F. Nicolas GROSLIER, Tél. : (16-1) 60 77 78 85.

Stop STE 520 + 450 disk + mon. coul. + bte joys. aprd siéro Freeboot 9 000 F. pass. via sépar. Claude TRANSLER, 34, av. Jean-Jaurès, 10600 Chagny-la-Saint-Luce. Tél. : 25.74.60.30.

Vds 520 STF (TBE) + lect. ext. SF + péri. + saurs + 2 joys + nba ja + manuels 1 500 F. Stéphane POUJON, 101,

Frédéric VALEZJ, 3, rue de Riboult, 31490 Laguevin. Tél. : 61.86.19.50.

Vds impr. SMM804 état neuf - One Atmos - buggy radio-commandée élect. bas p. **Philippe PAULEAU**, impasse Saint-Empary, 13300 Istres. Tél. : 42.56.04.24.

Vds ong Panza, Kick Boxing Beach Volley, Oriental Games de 70 à 110 F, la tte sur ST **Xavier OUSTRIC**, 3, rue de Passanes, 34530 Auzas. Tél. : 67.98.22.82.

Stoop : Vds 520 STF - joy-mouse + nba jx - 2 000 F **Frédéric VALEZJ**, 3, rue de Riboult, 31490 Laguevin. Tél. : 61.86.19.50.

Vds 520 STE + 80 jx - joy Cloujoy Super Board + revues + manq coul. 3 990 F **Jeremy TORQUEMAN**, 67, rue du Moulin à Vent, 83100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.73.46.

Vds ong ST - charbon M4, Fire and Forget : 80 F, Cher ST replay 4 + cart bas p. **Guillaume TURPIN**, 18, rue de la Cave de Chalandy, 77132 Larchant.

Vds prong ST - Indy ax, Maniac Mansion, les Portes du Temps, Explo 2 : 100 F chaq ou 200 F les 4 **Jean-Luc DOTHEE**, chemin des Bouées, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.14.21.

Vds sur ST - Cougar Force Tortues, Corruption : 100 F un ou 250 F les 3. **Sébastien LAMELOISE**, 26, rue de nanies, 94180 Hillocourt. Tél. : 63.53.16.03.

Vds ong sur ST M à Venise M Meno F29 B Palmer Mach 3, M à l'ombre, P Panzer, liv. prog GFA3 Pz 50 à 300 F **Aimard ROSTAIN**, 17, bid A-Cleuves, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.76.69.

Vds ou éon sur ST jx, util Env liste Rép ass **Patrice JEUNEAU**, J.-L. Rousseau, bloc B, 54800 Jarry. Tél. : 29.87.02.17 (répondeur).

Vds impr. EKL 80 comp PC, 1 300 F à déb. pour Amiga nba livres progrom Basic **Claude GINDRE**, 70, rue du Chizeau. Tél. : 53.93.58.55.

Vds Deskopack (25 copieurs - antivirus) : 40 F Cher PA pour diffuser fanzine sur disk **Romuald SERRADO**, bat. C, 8, av. de la Victoire, 83400 Les Salins de Hyères. Tél. : 94.58.64.81.

Vds nba jx sur ST avec bies ong Urgent Merc **Jérôme CHONAVEY**, 10, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.26.54.

Vds 520 STE + mon coul. + lect ext 1/2 + nba prong + livres + revues + 60 disks : 4 500 F (passe) **Touloises Olyvier SABBATER**, rue de la Chapelle, 61000 Albi. Tél. : 63.54.82.84.

Vds 1040 STE ss ga + souris + joys + nba jx - log mugs - 4 300 F **Hervé TRAISNEL**, 103 bis, rue Hoche, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.26.77.

Vds nba jx sur ST Dem. liste **Mehdi BAADIL**, 308, rue des Bois-Blancs, 58000 Lilla. Tél. : 20.93.10.79.

Vds 520 STF, nba jx - Pz 2 200 F **Jean-Jacques BODY**, 5, rue des Annonciades, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 30.99.53.27.

Vds ST TBE, 2 man, nba jx : Chaos, Strk Back, Robocop Ninja Sprint, etc : 2 000 F le 1 (préf. sur Note) **Cedric DUCALLOUN**, 4 bis, place antoine-Truc, 59000 Lille. Tél. : 20.59.83.50.

Vds 520 STE - Felcon, Mission Disk, Ghobusters II : 50 F l'un avec doc, etc (idem liste) **Pierre RICHARDOT**, 30, rue de la Grande-Côte, 88430 La Val d'Ajol. Tél. : 29.30.60.05.

Vds jx 520 STF Powermonger, P. of Persia, Captive, 100 F - por **Richard VINCONNEAU**, 280, route de Saint-Trojan, Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.21.75.

Vds ong ST - Adventure, Pirates, Chaos Strikes... (+ de 30jx) sur, inventaire et 18 (grntre 50 et 150 F) **Philippe LONNE**, 27, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.25.72.

Vds imp. Marnesman Tally MT81 + cordon (p Atan, Amiga PC) ss gar. état neuf : 1 100 F **Vincent**. Tél. : (16-1) 45.25.95.94.

Vds nba jx sur 520 STE bas p. Liste sur dem. **Freddy MARMIN**, 360, rue des Jonquilles, Bois-en-Andres, 62160 Andres. Tél. : 21.36.79.94.

Vds 520 STE ss ga + péni + nba jx (Tungsten Venus, Xenon II...) + joy + souris + manuels + rev : 2 780 F **Mourad HADDAD**, 48, rue du Commandant Loua-Bourhet, 93800 Epinaux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.59.81.

Vds jx ong ST : 100 F pce - revues **Micropolis Laurent GODEFREY**, 40, rue Charzy, 72000 Le Mans. Tél. : 43.84.38.35.

Vds pour STE 96 softs org : 50 F l'un (3D Construction Kn, Damoses, etc) **Daniel PIERRE**, 18, av de Prevenecq, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 39.46.66.61 (ap. 18 h).

Vds imp 1029 (Atan XL) lab. Tactile, nba jx, cart. + disks lect K7, le f. 1 000 F Urgent **Tristan LEFEVRE**, 250, rue de Warreton, 59850 Niespe. Tél. : 20.48.63.82.

Vds 520 STE + souris + 2 joys + 75 jx : 4 000 F, état neuf, ss gar. - disk vier (20) **Ewen GARNIER**, 1, rue d'Arme-

nonville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.68.01.50.

Vds nba softs sur STE et STF (Powermonger, Midwinter 2 Cybercon 3, Toki) **Jérôme PRIN**, 11, rue Jean-Baptiste-Gervain, 77450 Embry. Tél. : 50.04.34.60.

Vds 520 STE cart 1 Mo (gar 1 an) + mousse + joy + drive 3 1/2 Cumana : LC10 coul + p + accessoires. Pz à déb. **Bruno**. Tél. : 64.04.59.21.

Vds 1040 STF + moni - souris + impr. Epson LX800 val - 4 700 F + frais env **Olivier GENDRY**, 93, rue Fausquet-Duparc, 26000 Valence. Tél. : 75.42.63.33.

Vds 520 STF + mon coul. SC1224 + 3 joys - souris + prong - prise 4 joys + 170 disk (nba jx) : 3 800 F **Florent PAMBRUN**, 24, rue Lion-Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds 520 STE + souris + joy + STOS + 26 prong + livres + bte d'emball. le 11 an TBE (03-90) Pz : 3 000 F **Marie KOHYAMA**, 14 bis, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.42.

520 STF (1 Mo) + lect ext + livres + logs sur RP unig Pz : 2 000 F **Jean-Denis ALVES**, 4, rue Metzger, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.48.36 (ap. 20 h).

Vds 520 STF + nba jx ong Panza, F18, Lotus Turbo, Monkey Island Pz : 2 500 F **Jean-Louis REVEYRON**, 8, av. Joffre, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.44.04.

Vds jx ong pour ST : 90 F l'un, liste sur dem **Valery LAQUET**, 52, rue Curie, 59540 Cuvercy. Tél. : 27.85.95.03.

Vds 520 STE (2 Mo) coul - Megatite 30 + scanner à man + mble ordi + nba prong : 8 000 F **Philippe GIRAUD**, 19, rue des Rosas, 77230 Juilly. Tél. : 64.36.25.74.

A saisir, TBE : 1040 STF + moni coul. + souris + 2 joys + nba jx/util + GFA + revues pz : 4 500 F **seulment Philippe ROITMAN**, 61, av Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.57.33 (de 19 h 30 à 21 h).

Exceptionnel : vds 520 STF + émulo PC supercharg + STAR ML10 + 400 disks : 6 000 F **Daniel RUFFRAY**, 29, rue Titan, 75011 Paris.

Vds ong ST + doc : Rainbow ISL : 130 F, Explora 1 : 150 F, Exp 2 : 160 F, Gauntlet : 60 F, Speed 512 : 350 F, Op Jupiter : 110 F (freo pour réponse) **Hélène AROQUIN**, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.

Vds 520 STF (peu servi) + souris + joy + péni + env 50 disks util. etc) Pz : 2 500 F **Anthony OELBARY**, 1, av Madalaine, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.26.30.

Vds Ong, Carte L : 100 F (comp) **herbes** : 220 F, TBE sur ST : STE inq. Vorpalax et Grenoblax (nba) **Stéphane GENNAI**, lotissement Orgueilleux, lot. 24, Coubleuve, 38500 Valron. Tél. : 76.65.63.83.

Vds 520 STF + nba jx + util + man + lect ext - Freeboot : 2 500 F, moni péni, vert stér : 500 F **Christophe PONCELET**, 18, av Roum, 76370 Bernival-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.

Vds pour ST Pro12 : 450 F, FS2 : 200 F, éch nba Dempuc **Lucien CALLET**, chez Filoleu, La Vergnesse, 24410 Chanéac. Tél. : 53.80.35.82.

Vds 1040 STE mono HR gar 1 an + 20 log jx gestion simu. : 4 500 F **Didier PANNETIER**, 3, allée de Franche-Comté, 93500 Aubonne. Tél. : (16-1) 39.59.83.99 (ap. 19 h).

Vds pour STE/STF jx bas p. liste sur dem. Rép. rapide **Gérard CONCISE**, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.

Vds 520 STF - mon coul + nba jx + util + imp Citizen 1200 + joy : 3 400 F **Jean-Damien LEPERE**, 20, bid de la République, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.20.25.86.

Vds STF 520 simple face et impr. LC10 ss gar + jx Pz à déb **Ludovic MAUGUIN**, 7, av Claude-Matrel, 62130 Ilesy-les-Aulnois. Tél. : (16-1) 46.38.27.48.

Vds jx Atan Midwinter, Full Metal, Tower of Babel Powermanger, Dungeon Master, BAT : 110 F, Musc Master : 200 F **Sylvain LEBAS**, 11, rue de Plaisance, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.41.78.00.

Vds SC1425 (man coul. : 1 200 F) + PSS 790 Yamaha (synthé) + ped + cordon Midi : 2 000 F + Megabyte (1 000 F) **Olivier OEPIN**, La Giletterie, 88150 Fouchères. Tél. : 66.69.54.29.

Atan ST2 + DD 20 Mega mono. Atan ST4 + DD 30 Mega mono + nba logs, mp, laser SL804, spectre GCR 0 A deb. **Christophe HURBIN**, Plaisance, 26100 Romans. Tél. : 92.34.46.69 ou 79.70.30.04.

Vds ou éon sur ST ong Hard copieur Blitz : 200 F, cher contact pour éch. **Sté Lio COELRDEUIL**, 15, rue des Larciers, 83170 Brignoles. Tél. : 94.59.18.24.

Vds 520 STE + mon coul. SC 1425 + 80 jx + 30 disk var + 2 joy + souris + man + nbaes navires : 3 800 F **Julien ALEXANDRE**, 14, rue des réservoirs, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 43.97.07.32.

Vds nba jx ong + livres + désamateur + FM Melody Maker, laur offre sur Paris) **Françoise AUGUSTE**, 35, rue Louis-Braille, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.06.32.

Vds 520 STF + moni coul. + jx + util : 3 500 F, TBE (sours neuve) **Virginie GUERRE**, 11, rue Jean-Barnoin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.87.67.

Vds 520 STF - 1 Mo + TV coul + phaser + tape + housse + joy + blo rgt + docs + mags + blo + invér-las + nba disks : 4 800 F **Patrick ALLANIC**, 2, place de la Seine, 88150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.85.31.08.

Vds 520 STE + mon coul. + jx + joy + blo : 300 F à déb. Poss. d'achat rép. (60 % du p) **Mehdi MIR**. Tél. : (16-1) 42.06.22.06.

Vds ong sur ST : MI Tank, Plateau P. du Temps, Zac MC, Krackem, etc : 100 F, réducteur : 250 F + jx ong : 50 F **Cedric VIGNON**, 14, rue du Champenet, 68880 La Tour de Salvigny. Tél. : 78.48.83.92.

Vds 520 STF DF TBE + drive ext, 720 Ko + mon SC1425 + nba jx (anc et nouv) Pz à déb. **Thomas GAUDRE**, 2, rue de Bellecroix, 37260 Pont de Ruan. Tél. : 47.65.74.69.

Vds simul vol en combat aérien - F29, Ravator sur ST-STE, ong et complé pour 120 F **Romuald GEBLEUX**, 91, place du Général-de-Gaulle, 60150 Coudeux. Tél. : 44.83.14.25.

Vds jx Atan, Kick Off Turbo, Out Run, Picknony, Sleeping Gods Lm et 18 aut jx à 75 F l'un. **Olivier ZORKAN**, 38, rue Barbès, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.61.92.

Vds 520 STF DF + mon coul. SC1425 + joys + 3 bites rgt + 300 DF + 100 mag : 4 600 F **Sébastien SALLES**, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.38.63.02.

Vds 520 STE (01 91) + moni SC 1435 + souris + joys + 2 jx : 3 000 F **Michel GUILLEMINAU**, 17, av. de la Carniche, 44700 Orvault. Tél. : 40.40.99.35.

Vds 520 STF + mont + jx + joy + revues, TBE **Franck**. Tél. : 47.90.82.72.

Vds nba dom-pubs : musique, demos sur ST Liste ctre drs Rech Vid ST **Christophe BESNARD**, 37, rue Charles-Marlin, 76600 La Havre. Tél. : 35.28.61.67.

Vds 520 STF double face + free boot + orig. + DF + pen : 2 000 F + lect. env Cumana : 500 F **Alain FAURY**. Tél. : (16-1) 46.72.64.26.

Vds jx sur ST, A Ec et Gameboy + vds cons. NEC et Gameboy **David FARH**, 105, bid de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.94.25.17.

Vds ong pour ST : Africa Korps, Cohort, Wanted, Gold of the Americas, Starry, Troubadours : 100 F pce **Nicolas BRONARD**, Impasse Jean-Jaures, 83540 Miraval-Ole. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.

Vds 1040 STE + moni coul, gar 2 ans Pz : 4 000 F **Vds cons Narnando** : 350 F jx : 100 F **Jocelyne FLORI**, 14 bis, rue Claude-Decaux, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.82.92.

Vds 520 STF + mon coul + 150 dk (jx utilis) + livre GFA + souris + joy + housses + bte : 3 500 F **Thierry ROY**, 20, rue Papiillon, 77135 Ponticarré. Tél. : 64.66.32.88.

Vds ST 1 Mo + 100 DF + tapis et souris : 2 700 F **Vds moni coul.** Thomson : 1 000 F, très urgent ! **Olivier TEKOUTCHEFF**, 151, av. R-Shumán, bat. 5, 32110 Le Bouscat. Tél. : 56.02.11.09.

Vds STF DF + 2 souris 30 jx, lect int. le 11 TBE : 2 200 F, à déb. **Didier**. Tél. : 94.32.13.82.

Urgent, vds 520 STE + mon coul + env 30 jx + 1 joy, le 11 : 4 500 F (soin 10) **Anthony COLIN**, 50 A, rue de Dole, 25000 Besançon. Tél. : 81.41.01.06.

Vds jx sur 520/1040 STF-STE le type d'ong. Possède pratiquement tous les Sherra on l'ra **Bertrand CHARNOCA**, 128, bid Davout, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.31.08.19.

Vds pour ST/STE + de 1 000 jx et util (musique) **PAO** : 20 F pce. Liste sur dem **Dominique PERNICI**, 83, Les Platanes, 13320 Bouc-Bel-Air.

Vds ong pour STF Powermonger (70 F) **Batiste Master** (60 F), Best (60 F), Legend of Djel (60 F) **Barbarian II** (60 F) **Eulais HANCZAR**, 40, bid E-Herriot, 10000 Troyes. Tél. : 25.49.21.81.

Vds 520 STF DF + mon coul. SC 1425 + péni + souris + joy + blo rgt + nba jx + manuel + ST Basic : 4 000 F (excl étai) **Jean-Pierre SINGRE**, 22, rue du Port, 78250 Hardecourt. Tél. : (16-1) 34.74.25.45.

Vds 1040 STF + 100 F + souris + manuel + Bas : GFA 2.02 + 26 jx ong (BAT, Chaos SB, etc.). Pz : 4 200 F. **Arnaud CHATILLON**, 14, cour de la Duchesse, 93900 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : (16-1) 34.43.66.40.

Vds 520 STE gonfié à un Mega, ss gar + cordons + souris + f de p copms : 2 500 F **Patrice PLAA**, chemin du Salica, 64800 Miraple. Tél. : 59.61.17.47.

Vds 520 STF + moni coul. SC1224 + joy + souris + nba log + manuel + mag. le 11 an TBE : 4 000 F **Philippe DURIEUX**, 587, rue Jean-Carpentier, 59112 Annoeuville. Tél. : 20.85.73.13.

Vds nba ong sur ST Falcon : 150 F, Great Court : 100 F, Bombar : 100 F, N M Grand Pm : 50 F, E Moton : 80 F, etc **Françoise NAZABAL**, 32, chemin de Pins, 31600 Saubens. Tél. : 61.56.67.03.

Vds STF 520 DF + mon coul. Atan 1425 + 2 joys + embel ong + 45 jx + docs + revues Tir : 3 500 F **Duc PHAM-H**, 2, allée Tannasse-Williams, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.84.78.22 (ap. 20 h).

520 STF DF + mon coul. SC1425 + 150 disk (jx, util) + 3 joy + Racecarter (volant) TBE : 2 500 F **Richard LUSTEAUX**, 25, av de la Filinaise, 91940 Gometz-la-Chèze. Tél. : (16-1) 69.86.94.79.

Vds ong sur ST : Captive : 150 F, Lernings : 120 F, Tor-lues : 120 F, Castel Dompub sur dem **Franck DEWAN-NIEUX**, 7, allée du Bois du Vincin, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.72.00.

Vds sur ST : scanner IMG-SCAN : 600 F, Elvra : 180 F, Explora 3 : 80 F, 3D Konstruktion kit : 260 F (+ 25 F de port) **Alain RATAJCZAK**, 15, rue Placide-Lafleur, 59252 Marquette-en-Ostrevant.

Vds pour Atan lect ext. 3 1/2 : 500 F + Hard copieur : 199 F + revues T.H. Gan 4, joy, etc. : 11 F **Vincent ZANIN**, 98, av de l'Industrie, 74070 Menignier. Tél. : 50.34.56.95.

Vds ong ST : F16, Red Ocean, East V, West : 50 F + 10 F port. Pour Amiga Oss Boot : 100 F, Arma school av Del Point 2 **Jean-Noël LANGOUADERE**, 10, rue du Macaron, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.11.20.

Vds ong pour ST : Elvra, Drakken, Legend of Farghail, Chaos, Mauphi, OM, Lernings, Slijap : 100 F **Christian FEUVRIER**, 65, route de la Vallée, 95780 Hauts-la-Lote. Tél. : (16-1) 34.78.23.32, prof. : (16-1) 30.99.96.64.

Vds 520 STE + disco vier + bte : 2 000 F, impr. Amrad DNP3160D : 1 200 F **Michaël DANIAUX**, 12, rue Tavelle, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.43.45.

Vds super jx sur ST à partir de 30 F, liste sur dem **Anthony ROZIER**, Petit Chemin des Planches, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.27.27.

Vds 520 STF DF + joy + souris + tapis + manuel + cordon + 20 dk au prix norm 280 + freeboot. Le 11 : 2 000 F **Stéphane PETER**, 8, rue Marcel-Durafert, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.75.82.

Vds 520 STE + moni + HR + lect. DF + 2 joys + 90 disks (émulo PC + util, jx : Arc Simul) : 3 500 F à déb. **Benoit BESNARD**, 149, rue Cavellier de la Saie, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.56.19.29.

Vds 520 STF 1 Mo TOS 12 - freeboot + sélect drive + péni + livres. Poss nba jx, le 11 : 1 500 F **Thierry SAINT-ANNAN**, 30, av. du Mont-Blanc, 69140 Rillieux-la-Pape.

Vds 1040 STE + souris + tapis souris - jx + 2 man + pen : 4 000 F (log, util, jx) et le TBE Pz : 2 000 F **Christophe FERREIRA**, 10, rue Robespierre, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.99.23.

Vds 520 STE + nba jx et util + câble péni + souris + simul PC : 2 990 F, TBE (année 91) **Christophe PEROUZEL**, 2, allée des Genêts, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 48.13.71.79.

Vds 1040STE + jx (Crna Wave) + péni + souris + 1 man Le 8 : 3 000 F (1 an de gar.) **Patrice MICHELUS**, 5, rue du Linguadoc, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.19.63.

Vds 520 STF + moni coul. + 100 log. + joy + souris + Tifs Pz : 4 000 F, TBE **Didier MARTIN**, 190, bid Mirville-Laurie, 13010 Marseille. Tél. : 91.79.84.82.

Vds 1040 STE + souris + jx + pen + revues, le 11 : 2 500 F **Urgem Bye** / **Gaël ROULET**, L'Épulette Chaparellien, 93830 Pontcharra. Tél. : 76.45.25.64 (ap. 18 h).

Vds ou éon sur STE **Monkey Island, Loam, KOD**, Indiana Jones (AV) : 150 F, Les Voy. du Temps : 100 F, etc **Nicolas MILLON**, 15, rue Georges-Pitard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.57.73.

Vds ong pour ST **Les Voy du Tps** : 100 F, Zac Mc Krackem : 100 F, Strider : 100 F et souris TBE : 100 F **Jonathan GECRO**, 8, Impasse Frontantin, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.51.44.

Vds batterie Simm 256 Ko pour 520STE : 65 F pce **Eric**. Tél. : 88.84.92.12.

Vds 520 STF DF TBE + nba jx + 1 man. + 2 rallonges joy + nba util (dassn, mus) + branchements H-F : 3 490 F (unig) **Frédéric OBERTI**, 31, rue de la Loge, 71300 Montceau. Tél. : 85.57.38.06.

STE 2 Mo Ram, lect. art, Cumana etc état + 400 softs le domaine, 150 docs et livres, joys : 5 500 F **Eric**

petites annonces

bach Tél : 87 04 56 21.

Vds jx demo, util sur Atari et Amiga Stéphane HANT. Tél : 20.04.40.25 (ap. 19 h30), 3614 code RTÉL2 BAL HANT.

Vds Titi, Génération 4 Micro News, Players One Vds Nintendo 700 F et 800 XL IBM 500 F Stéphane CLERC, 20, rue de la Gare, 38610 Gières. Tél : 76 89 07 25

Vds rbx jx sur ST a 1 bas px Cher contacts sur Gamergar Clément JULIEN, 19, Impasse Jean-Jaures, 10800 Saint-Julien.

Urgent Vds 520 STE (pen + nbx jx (orig.)) val 16 000 F. Céclé ad 000 F. Benjamin NATHAN, 80, bd de la République, 93130 Noisy-le-Sec. Tél : (16-1) 48 48 45 73

Vds jx ST : Armour Geddon, Flames of Freedom, Bock Monkey Island VF, BAT, Stos VF, Kick Boxing de 100 à 200 F. Patrice MUGNIER, 15, champ du Mont, 01480 Chaleins. Tél : 74 67 92 54.

Vds 520 STF - nbx jx (BAT, Tiki Drakken Swivi) TBE 2000 F. Eric COMPIEGNE, 83, bd du Redon, E3 La Rouvière 13009 Marseille. Tél : 91 41 65 92

Vds ong (ST-STE) Dynasty Warriors, 80 F. Exports 3 150 F, Battle Chess 100 F. Pniba Magic 80 F. Philippe LEVANT, 17, rue Vassil-Berk, 62640 Montigny-en-Gohelle. Tél : 21 20 34 54

Vds pour ST 17 cq dont Kick Off 2 - Great Court 2 - Powermonger - Armourgeddon - utls : 890 F. Frédéric ROUSSEAU, 2 square de Copanahua, 78180 Montigny. Tél : (16-1) 30 43 58 31.

Vds 520 STF - man + sours - Freeboot - utls : jx TBE val 2 500 F. Johan HALIMI, 8, allée des Croisiers, 92920 Vanilleuse. Tél : 72 51 35 07.

Vds où jx sur STE (envi fastes) vds lect video ss gar (14 mois) : 1 300 F. Pierre SCHNEIDER, 26, route de Rouen, 60360 VerVilliers. Tél : 44 46 92 62

Vds 520 STE - ext 512 K - mont coul : SC1435 + 2 joys + jx ong, le tt en TBE : 4 500 F. Dominique CHUPIN, Kernavaz, 29800 Perennan. Tél : 98 21 68 69

Vds 1040 STE mont coul, DD 90 M émul PC super charger, mille jx joys, revues : 8 200 F. Pierre WARNAN, 23, rue Louis-Braille, 77100 Meaux. Tél : 64 34 70 55

Vds 521 STF 1 Mo - lect ext 1 Mo - Freeboot + mon 1224 - DD 30 Mo - mpr + emul PC Supercharger + sours - jx - utls : 9 000 F. William WRIGHT, 54, c/cas des Cascaades, 93160 Noisy-le-Grand. Tél : (16-1) 43 05 09 04

Vds pour ST DT, PIS 5611 ADS Powermonger etc. Eric BOUQUARE, 11, rue Leon Gambetta, 92310 Châty St-Léger. Tél : (16-1) 42 03 09 51

Vds 520 STF un cam + jx + GFA Basic : 2 500 F. Sébastien CHARRIER, route de Billon, 63190 Lézoux. Tél : 73 68 23 70

Urgent cadeau départ vds 520 STF DF + mont coul + sours + joys + x. Px : 3 300 F. Jérôme BRACCO. Tél : 45 24 00 05

Mega 2ST 2 Mo - mont NE - joys + switch mono coul : Px : 4 000 F. Eric état. Percy HARVEY, 3, Villepreux-Villaine, aménagé. Saint-Aubin-de-Médoc. Tél : 56 05 12 53

Vds 1040 STF écran coul, sours, joys 40,000, jx utls : jx vds Px : 5 000 F. Pascal LEBREYON, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél : (16-1) 43 91 06 88

Vds 1040 ST + mont 640 - sours et jx + revues/1040 Gen 41 le m : 3 500 F - imprimante : 500 F. Karim OURTHANF, 53, rue de Poitaise, 83240 Steina. Tél : (16-1) 48 23 45 13

COMMODORE

Vds Powermonger : 200 F. Christian LE BARS, IUT, rue La Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél : 98 47 17 93

Vds ong : Emia Beast 1 et 2 Cadaver, Obrius Lotus Turbo 2, The Killing Game Unreal etc : 100 F. Frédéric PIRON, 189, bd de La Patrie Vitesse, 72200 La Fleche. Tél : 43 94 28 85

Vds Bomber Mission Disk 1, Powermonger, Explora III, Smit City, Terrain Editor : 140 et 200 F. Jérôme LAVATEL, 13, Vcsy Morea, 1291 Comagny, Suisse. Tél : (022) 7 76 58 55

Vds rbx jx sur A500 Pass : Centunon Shadow Dancers, Privateer, Chess-Pook etc. Eric JOVENAUX, rue Montaigne, Lycée J.-B. Delambre, 80080 Amiens. Tél : 22 44 27 44

Vds A500 - ext mém + lect + 100 disk - TV coul - joys + sours + revues et manuel (gar) : 6 000 F. Emmanuel PERSONNE, 191, bd boul., 75012 Paris. Tél : (16-1) 43 42 51 22

Vds A500 - ext mém + mont coul ss gar - livres + D7 + joys dans son emballage orig Px : 4 900 F. Youcef AZZOUG, 4, rue Lionel-Larray, 94900 Creteil. Tél : (16-1) 43 77 08 16

Vds jx sur Amiga Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du Re-

seau Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél : (16-1) 43.03.74.12 (A.M.).
Vds A500 + 1083S + 150 jx + 50 disk vier + 2 joys + sours + docs + revues Jean-Sébastien SERRE, Aux 4 Vents, quartier Gamose 26400 Euzes. Tél : 75 25 20 84

Vds 10 jx ong pour A500 : 100 F. (un Falcon, Chase HQ, Rotto op., O's Wolf, etc) sur la Lune, etc. Emmanuel DE LA LOUË, 35, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél : (16-1) 45.04.26.69

Vds CD-ROM 2 - mte. F + 2 jx (ss gar) : 2 400 F. Vds lect ext pour A500 : 430 F. mont coul : 4 400 F. (1081) Ach jx NI C : 250 F. Uy POR LENG, 62, rue Pixerecourt, 75020 Paris. Tél : (16-1) 48 37 81 05

Vds lect 5 1 4 Mt autotape pour A500 2000 - 185 disques dem pub. le tt : 1 200 F. David GULLOS, 131, rue du Ruez, 59242 Genech. Tél : 20 84 63 57.

Vds jx ong sur A500 Px super intér Dem liste Rép. ass. Jean RODRIGUEZ, rue des Sablon 6 1205 Genève (Suisse) Tél : (022) 47 67 37.

Vds A500 + mont coul - memo 512 K - 2e drive 3 12 + nbx jx + 200 disk vier + revues : 5 000 F. Marc PINTO, 80 av du Bola-Gurmer, 94100 Saint-Maur. Tél : (16-1) 42 83 57 77 (le soir).

Vds A500 + ext 512 K + mont coul HR + lect. disk - imprim 1200 + scanner N & B. le tt TBE : 7 400 F. Tel : (16-1) 40 11 26 43

Vds C64 + lect K7 + jx : 800 F. Voice Master : 400 F. jx sur disk ext 100 et 130 F. Willy RICHARD, 408, av du Docteur Jean-Mac, 72100 La Mans. Tél : 43 84 30 19 (entre 12 et 14 h).

Vds nbx jx val, bas px. Vds super nardcopieur : 190 F. Vds lve de 300 disks pour ST : 9 F. Fabrice BAULOIS, 25 av des Châtaignes, 93220 Gagny. Tél : (16-1) 43 88 09 01.

Vds A500 + mont + joys + sours + le tt ss gar Px très intér. Eric DFI RES, 8, rue Jean-Macé, 75011 Paris. Tél : (16-1) 40 24 15 88

Stop vds C64 + mont coul + 1541 + 1530 - jx (disk et K7) + lève Basic + man + cadeau (un autre cadeau) Florent LAMETRIE, Lameloj Milizac, 29280 Saint-Renan. Tél : 98 47 27 65 (après 19 h, SVP).

Vds pour C64 log K7, bidouilles, docs matériels, anc revues px vraiment cool (jeu, etc) est vrai. Frédéric SARFAZ, 4, rue de la Poste, 27180 Amfères-sur-Iton. Tél : 32 39 28 01

Urgent 1084 S Commodore + 2 plates de compte Amiga val : 4 500 F. Jérôme L. Jacques ALZMANN, 1, rue Michel-Vincent, 91160 Longjumeau. Tél : (16-1) 69 34 78 57.

Vds A500 - ext 512 K + mont 1084 S - lect. ext - tt - doc Px ext : 5 000 F. Alain ANTOCI, 257, chemin de la Pierre, Planétade, 34400 Lunel. Tél : 67 71 37 84

Vds A500 - sours + man - une dizaine d'ong : 900 F. François MICHAËL BROT, 4, sq du Nouveau Belleville, 75020 Paris. Tél : (16-1) 43 66 93 96

Vds C64 (M) - lève K7 - pén - nbx jx : 400 F. Vds rbx jx sur NEC Ach jx sur Amiga Jean-Marc LAHERA, 21 de Lamolière, 81200 Mazamet. Tél : 63 61 96 64

Vds jx sur C64 (K7) disc ts ong et a 1, bas px. Joël LARAINHE, 1 square du Gaspason, 95060 Cergy. Tél : (16-1) 30 73 89 80

Vds D7 jx Amiga entre 100 et 180 F. F-19, Chaos Strikes Back etc + Amos : 300 F. Rép ass Guillaume PETTE, 1, Drove du Chateau, 59273 Fretin. Tél : 20 59 82 23

Vds A500 - ext 501 - mont coul : 700 disks - sours - joys - docs - revues : le tt TBE. Pa intér Yannis TERPFAHILLI, 151, rue des Violette, 49400 Saumur. Tél : 41 67 40 12 (de 19 à 20 h)

Vds ong sur A500 Battletorn : 100 F. Tortues : 110 F. Terrain : 100 F. P-2 : 100 F. Mind Breaker : 50 F. Basin : 50 F. Olivier DUELZ, 13, chaussée Brunhaut, 59278 Escaupont. Tél : 27 25 94 51 (ap. 19 h)

Vds log ong Amiga Px intér Listes org 2 drs à 2 30 F. Rép ass Alexandr BÉGINOT, La Planée, 25160 Malsbuisson. Tél : 81 69 63 95

Vds C64 + lect disk 1541 - mont coul + imp. MPS 801 + 2 joys + lève nbx jx Px : 4 500 F. port comprs. Emmanuel VALLEAU, 9, rue Sarah-Bernhardt, 79200 Chailion-sur-Thoul. Tél : 49 95 17 54

Vds A500 - ext 501 - mont coul : 700 disks - sours - joys - docs - revues : le tt TBE. Pa intér Yannis TERPFAHILLI, 151, rue des Violette, 49400 Saumur. Tél : 41 67 40 12 (de 19 à 20 h)

Vds ong sur A500 Battletorn : 100 F. Tortues : 110 F. Terrain : 100 F. P-2 : 100 F. Mind Breaker : 50 F. Basin : 50 F. Olivier DUELZ, 13, chaussée Brunhaut, 59278 Escaupont. Tél : 27 25 94 51 (ap. 19 h)

Vds log ong Amiga Px intér Listes org 2 drs à 2 30 F. Rép ass Alexandr BÉGINOT, La Planée, 25160 Malsbuisson. Tél : 81 69 63 95

Vds C64 + lect disk 1541 - mont coul + imp. MPS 801 + 2 joys + lève nbx jx Px : 4 500 F. port comprs. Emmanuel VALLEAU, 9, rue Sarah-Bernhardt, 79200 Chailion-sur-Thoul. Tél : 49 95 17 54

A500 vds jx à piedment Hugues DUVALCHELLE BP 0836, 80008 Amiens. Tél : 22 91 00 07 (ap. 18 h 30)

Vds jx Amiga MI Tank, Conquest of Camelot, Polke Quest 2, Manchester : 150 F. 350 F. 350 F. Fabien BRUNET, La Rouvière, bat. A, 83, bd du Redon, 13009 Marseille. Tél : 91 41 49 10

Vds pour Amiga org : Superbase - doc : 200 F. Wheel of Fire : 100 F. Ech. ou vds jx Env. listes Richard REISMAN, 35, rue du Marchal-Joffre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél : (16-1) 39 73 56 03

Vds pour Amiga : Brasil I état neuf : 140 F. Cher deb et monté pour éch. utls achats Only On Amiga Julien PENFI, 18, allée des Plaines, 62360 Hesdin-L'Abbaye. Tél : 21 83 42 40

Vds org pour C64 : Badam, Caudron, Agam X2 (K7) + Shadow Wars etc Cq Wolf, etc (D7) Px très cool. TBE Philippe SOREAU, Vernoux-sur-Boutonne, 79170 Brioux. Tél : 49 07 54 93

Urgent Vds A500 - mont 1084 + sours - joy + ext 512 K + vile rang : 4 000 F. Philippe DA COSTA, 25, rue Marr-Dermoy, 75018 Paris. Tél : (16-1) 46 07 02 80

Vds super jx deb ne pas abs! (Amigabien sûr!) Christophe RABOURD, 10, rue de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél : 27 90 42 07.

Vds A500 - sours + Cq - hte rang - 80 jx - 1 mega (ext) : ext : 2 500 F. Frédéric COSTA, 124, bd Auguste-Bianqui, 75013 Paris. Tél : (16-1) 43 31 76 92

Saut. rbx jx sur Amiga déb admis de la France ou rag Nord Pac. bye Rudy LANGLETT, rue des Saules res. du Moulin, 62700 Labulsière. Tél : 21 53 23 50.

Vds ong neufs Gold of the Aztecs, Deluxe Pa ni 1, Vixine 40 F. pos sur Amiga Alain ATLAN, 78, bid Saint Ruf, 84000 Avignon.

Vds Amiga à bas px. Env. 1 disq pour liste. Pass journal sur disk Laurent KUNZT, 299, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél : 88 40 13 38

Vds A500 + mont coul : 3 500 F. DDur GVPIII 42 M + 4 mega RAM : 6100 F. ext. 2 Mo pour A500 : 1 000 F. Jean-Luc ROYER, 33, rue de l'Embarce, 94220 Malbréville.

Vds ong Amiga Maupiti, pat Loom, Art de la Guerre : 50 F. José ALBANA, 117, rue de Olgancourt, 75018 Paris. Tél : (16-1) 42 58 59 86 (ap. 18 h 30)

C64 - vds jx (nbx et variés) sur K7 à bas px Nicolas WARREN, 28, rue de St-Mal, 62143 Angres.

Vds impr. Commodore MPS 1000 comp. PC + câble laser son PC + 2 joys - lect. 1541, le tt : 1 000 F. Olivier BEAU-DOIN, 12, Impasse des Lauviers, 34830 Clapiers. Tél : 67 58 42 11

Vds jx ong C64 et Amiga de 10 à 50 F. pos 5 coffrets Titi 15 F. Poca et ancien Titi Gen 4 : 5 F. Px cool. Philippe MIGNER, Marolles 45140 Seiches-sur-Loire. Tél : 41 76 98 46

Vds nbx médias A100 coul ext. A500 encore plus complet. Px très cool. Ech. posts dire PC 386 Landaboutou BERGOT, 64 330 Gardin.

Vds ong Amiga (Unreal, Populous...) liste d'ore un toné David DARRICAÛ, 5, av. Carnot, 84200 Biarriz. Tél : 59 22 13 30

Vds A500 + DDur A590 - 2 Mo RAM - imprim. le tt : 8 000 F. DDur seul : 3 000 F. Amiga + imp : 3 000 F. Michel NANTILLE, 51, rue Jules-Maassenet, 13470 Carroux. Tél : 42 73 61 65

Vds pour Amiga Powermonger (ong, avec not. en anglais) : 200 F. port comprs. Christian LE BARS, IUT, rue La Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél : 98 47 17 93

Vds x utls, demos, allyperbas pris sur Amiga bien sûr Stéphane MFRANCO, 12, rue du Sapin, 74100 Villal-Grand. Tél : 50 92 05 22

Vds jx pour Amiga : Kick Boxing, Awesome, Mac 3 Onnogo : 1 300 F. les 3 ou 100 F. Le Diable FIGUERES, 12, rue du Sud, 13003 Marseille. Tél : 91 50 41 73 (ap. 20 h)

Vds pour Amiga emul. PC AT once : 1 500 F. pour CPC, prise pers : 250 F. Vds Titi 1 2 p. L-Lons LOU 27, rue du Général de Gaulle, 77000 Melun. Tél : 64 52 16 94

Vds C64 - mont + lect. disk et K7 + joy + jx + utls Px : 2 000 F. Olivier SQUAT, 20, rue des Grands-Maîtres, 37400 Amboise. Tél : 47 57 25 40

Vds jx Amiga Pass, Gods, Eye of Bahoktar, GP 500 2, Superpas 2, Strat, Storm Ball, Arthur, Geddon, A n'anti, Frédéric VERCEZ, 10, rue des Launiers, 11310 Fontiers-Poutencat. Tél : 68 26 55 79

C64 + 128 + disk 1571 + mont 1901 coul HR comp Amiga + imprim. 1525 grain + Power + cart + doc - livres - 100 disques mém., emb. ong. Px : 3 000 F. Alain COURTHALAC, 3, allée du Faneur, 78310 Maurepas

Vds jx Amiga et PC Nbreses simul. de vol Px intér Reduc Bon sur achat groupe. Stéphane BABILLER, 5, rue Nicolas-Copernic. Tél : 64 68 42 97.

Amiga ext mém 512 K - horloge : Inter Golden Image 300 F. mont coul : 084 P. titre : 1 500 F. TBE Laurm GOURDET, 25, rue Pierre et Angèle-La Han, 94450 L'Amel Brévannes. Tél : (16-1) 45 69 18 05

Sur A500 vds : Fightmag (50 F. Turcan (80 F. Budokan (100 F. ou le tt) z03 F. Megaparc ech. utls de World Cup : 150 F. Jérôme JEHRANO, 71, rue de Calais 95100 Argenteuil. Tél : (16-1) 39 80 17 86

Vds A500 - mont 1081 + A501 + nbx jx + 200 disks + biers

+ cartes pers, + câble mtrigal) Px : 4 500 F. Stéphane POBIANCO, 117, av des Fêtes, 78110 Le Valinot. Tél : (16-1) 30 71 02 81.

Vds A500 TBE + mont - lap sours - sours + 2 bi rang + ext 1 Mo - 323 disk de jx Px : 6 600 F. Ar. MARTIN DE SAINT-SEMMERA, 31, allée de la Touche, 94000 Creteil. Tél : (16-1) 49 80 03 09.

Vds A500 + mega - 2 man + sours + 105 jx + 10 disq docs - poster géants (val) : 5 000 F. céclé : 3 000 F. Henri TEINTURIER, 6, rue Charles-Gounod, 10400 Nanterre-sur-Seine. Tél : 25 39 95 24

Vds A500 + sours + pén + nbx jx ong (Gods Parza etc) : 3 000 F. Morad HENNI, 1, allée La Broye, 95110 Sarraois. Tél : (16-1) 34 10 52 93

Vds nbx jx sur A500 rep ass. amigabien sûr Eric JOVENAUX, rue Montaigne, Lycée J.-B. Delambre, 80080 Amiens. Tél : 22 44 27 44.

Vds C64 + mont coul + 1541 + joy - lect K7 + Toli + nbx jx - livres - Titi le tt : 2 000 F. David BLANCHER, 10, rue du Faubourg, 67270 Morschwiller. Tél : 86 51 67 13.

Vds super jx sur Amiga bas px Pascal BRUNET, 10 allée des Lys, 07500 Granges-les-Valence. Tél : 75 44 55 61.

Vds pour Amiga - Vid-Amiga - Vid-chrome : 1 000 F. disk ext 3 1 2 Amiga 1010 : 500 F. (TBE) Yann ARSENAULT, 2, Impasse de la Poale, 62158 L'Arbre, Tél : 21 48 28 29

Vds où éch. dire Neo-Goo A500 + ext mém. + imprim. d'ence + utls : jx 3 700 F. Frédéric DELHOUE, Mirabellefontaine, 31, passage A-Camus, 31100 Toulouse. Tél : 61 44 11 07.

Vds pour Amiga Powermonger : 150 F. poss éch. de Monkey Island + cher contacts pour éch. Olivier TORLEC, 18, chemin des Ravareli, 69360 Torrey. Tél : 72 24 64 28

Vds A500 - ext 512 K + lect XT + sours + laps + mont Philips + angl. + enceintes + 100 disk - og. Px : 9 500 F. Hubert MARTIN, 50, av Pierre-Mendes-France 79160 Reaussy-en-Brie. Tél : 64 40 88 29

Vds A500 : 1084 S - an mém + drive ext + pavé TV + nbx jx + ensemble : 4 500 F. Su Pars ou barbecue (16-1) Akin SALMI, 14, rue Archeroux, 75019 Paris. Tél : (16-1) 40 37 32 93 (le soir).

Vds C64 - lect 1541 + 100 disq + lect K7 + joy + K7 + ext géant - coron UHF. le tt : 2 000 F. David BLANCHER, 10, rue de Penfold, 91130 Ris-Orangis. Tél : (16-1) 59 06 49 22 (ap. 18 h).

Ech. jx, utls sur Amiga. Vds A500 - jx + lect ext + ext mém. + util émulateur IBM Atari etc. Px : 3 300 F. Michel CHEN, 28, bid de la Villette, 75010 Paris. Tél : (16-1) 42 06 92 16

Vds A500 - ext mém A512 + lect ext 3 1 2 + mont coul + nbx log : 5 500 F. Olivier, 18, rue Janasen, 75019 Paris. Tél : (16-1) 42 03 09 51

Général Vds nbx jx pour C64 (disk) BAT, Ninja 3, Turcan 2, Elvira, Ultima 6, Lotus Esprit Px : 10 F. Jéru Olivier DESMARS, 2, Impasse des Courils, 44118 La Chevallière. Tél : 40 04 92 08.

Vds pour Amiga - The animation studio de Disney : 14 disk + copy pour 600 : sac traitement de 1 : 900 F. le tt neut et presque jamais servi Sylvain CHALUVEL, 67, rue de la République, 94100 Creteil. Tél : (16-1) 42 58 59 86 (ap. 18 h 30)

Vds nbx jx rôles, aventure, wargames ong sur A500 : port. Ecran pour liste. Marc DUPRE, 11, rue Brienne, 75011 Paris. Tél : (16-1) 42 93 94 67

Vds jx demos utls Cadaver Pay off vous ne serez pas déçu, raché nous Laurent DUREUX, 5, rue Jean-Mermoz, 77100 Annemasse. Tél : 60 37 68 31.

Vds on A500 50 F. chaque. Diable Dragon, Axel's Magic Hammer, Cabal AFB Pierre-CAMÉLATO 48 av de la République, 31620 Fronion. Tél : 61 82 70 64

A500 - ext 512 K + joys + sours : 80 disks + tén coul : 36 cm + Star LC 10 coul + drive 3 1 2 + drive S 1 4 : 6 300 F. Patrick DUTRUC, 15, bid W-Roussau, 42400 Saint-Chamond. Tél : 77 22 97 15

Vds jx Amiga : Explora, Emmanuelle, Hard Drive M, Last Pain, Shadow Warriors 100 F. Indianapolis 500 : 150 F. Nicolas BOCCOQUY, 11, rue du Piémont, 60200 Compiègne. Tél : 44 20 09 20.

Vds C128 + C64 - 1541 + 2 lect K7 + mont NB + nbx jx + docs - K7 + cons. Atari + per. le tt : 2 500 F. Bernard LALANNE, 37, résidence Les Sapins, Parc Lambeye, 64600 Anglet. Tél : 58 52 24 57.

Vds C128D - lect de disk + Power Cartridge + mont + nbx jx + sours + joys + blé Philippe AVARRE, 28, parc du Maillot, 60270 Gouvieux. Tél : 44 57 48 67.

A500 ext état - mont 1084 S - 2 joys - 20 x ong - 200 jx + ext : Mega : 7 000 F. Serge ALLIO, 10, allée des Marguerites, 78250 Melan. Tél : (16-1) 30 59 56 26

Vds Amiga 1000 (512 K) + nbx sots + pén - livres : 1 700 F. Arnaud Téli. Tél : 41 56 34 65

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Vds A500 - souris + x + mon 1081, le ft cadé a 3 500 F
Emmanuel SALZARD, N3, Grand-Rue, 55130 Abainville
Tél : 29.89 87 29

Vds A500 - 1 Mo + souris + org + Harps Ouest 1, Came
lat... TV (stereo et biphonico) Px : 5 000 à 5 500 F (a
deb) Marc DESCOURTIS, 6, allée Jean-Moulin, cité
Egalité, 94320 Joinville-le-Pont, Tél : (16-
1) 43.37.20.29

Vds org pour Amiga 100 F. Poca F.5 Strike Eagle 2
Res 101, Champs de Kryn, Sherman M4 588 Abzac,
etc. Stéphane DEBERDT, 117, route d'Arzano, 25300
Cimperla Tél : 88.76.14.55

Vds C64 - 1541 + 70 dsqu (x + 1 man, le ft état neut)
1 800 F Ugo CANONICO, 3, rue de la Poiraise, 68360
soultz, Tél : 88.76.14.55

Vds A500 + 1084S - A500 + lect 3 1/2 - souris + Perfect
Sound + joy + disks le ft TBE Px : 6 390 F Eric DUGUE,
rue Croix-Nivert, 75015 Paris, Tél : (16-1) 45.67.19.86
(sp 20 h)

Vds org Amiga Lamy 1, 2, 3 loeman Colonel Bequest,
Elysa, Mean Strale Beast 2 It Came From etc. Olivier
ESTAROU, 252, av. Daumesnil, 75012 Paris, Tél : (16-
1) 43.43.10.51

Vds super x sur Amiga a tres bas px (liste sur dem) Rép
nas et nommé Jérôme PFLIEGER, 4, allée des Myrtilles,
33185 Le Haillan.

Vds veul x et mtes pour C64 disk (x) super, isle gratis,
env un libre pour rep - saut David LEUCHART, 20, rue
du Clos du Moulin, 59160 Lomme, Tél : 20.92.51.99

Vds A500 (es gar) + ext 1 Mega + péni + 2 joy + x + acc
Px : 2 900 F Gilles PASQUIER, 1, rue des Châtigniers,
69490 Villeneuve-Saint-Georges, Tél : (16-
1) 43.82.46.06

Vds A500 + 1084 - aut 512 Ko - softs + livres 4 000 F
Vds Epson LA500 24 ag + 2 500 F Olivier GUILLO, 6,
Les Bois Dorez, 06560 Valbonne Tél : 93.40.24.41
(soit)

Vds x pour Amiga Toki, Golden Axe 100 F (org) Jé-
rôme TOURBEAUX, lieu de Orton, 33450 Montussan
Tél : 56.72.81.34

Vds A2000 + mon coul 1084S + kn XT + 2 lect - logs :
8 000 F Thang SYSAATH 1, square de Beranger,
93240 Stirling, Tél : (16-1) 48.22.94.87

Vds A500 - 1 Mega + mon coul + joy prog, cede pour
4 000 F Frédéric SELHAM, 4, rue du Champ Vert,
92260 Fontenay-aux-Roses, Tél : (16-1) 45.35.92.52

Vds pour C64 impn MPS 803, Diskdrive 1541, last load
cart - x org Px sama a déb Fabien VERGER, 4, rue
Beauvau, 79100 Thouars, Tél : 49.66.14.94

Vds C64 - mon coul - lect disk et K7 - 300 xj + prise péni
+ 3 000 F, sans le mono 1 500 F Olivier MASSON, 14,
rue du Faubourg-Saint-Phim, 54510 Art-sur-Meurthe
Tél : 83.56.99.48

C128 + mon coul + 1541 - lect K7 - 150 j + 2 500 F a déb
Emmanuel LEGATELOIS, 40, bd de Picpus, 75012 Paris,
Tél : (16-1) 43.40.93.34 (laisser message)

Vds A500 gar 1 an + ext 512 K + 400 uil + 30 xj + 2 joy +
3 500 F, scanner 1 000 F, Amos 200 F, Latrice C
500 F Laurent FONTANELLS, 45, Bergerie Ouest 13110
Port-de-Bouc, Tél : 42.06.35.90

Vds C64 + lect K7 19 j + 30 games on CD + power carte +
1 cart, le ft 1 000 F + 81 disk 5 1/4 + 1 joy Didier FRAIS-
SE, 4, bd de Vincennes, 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél : (16-1) 48.73.25.12

Vds C64 - lect 1541 - nba oocs - 120 D7 + bte rang - 2
joys, le ft 1 000 F a déb David MARS, La Broasse +,
Saint-Julien-de-Jonzy, 71110 Marcigny, Tél :
85.25.84.11

Vds C64 II - 1541 II - lect K7 - man + doc + très nbx xj - le
ft - TBE 1 800 F Cédric GAULTIER, 15, rue du B-

Mai 1946, 94350 Villiers-sur-Marne Tél : (16-
1) 49.30.90.16

Vds A500 - lect ext + ext 501 + 1084S + 200 disk + joy + li-
vre (Niv 31) 5 500 F, scanner Image Gold 1 700 F
Charles CASASSUS, 11, rue Biomet, 75015 Paris, Tél :
(16-1) 45.67.58.71 (sp 18 h)

Vds C64 + lect K7 + imp MPS 801 + 2 joys + livres prog +
x sur disks 1 200 F Olivier MESTRAND, Réa. La Néoc
du Moulin 54 ter, rue G-Lanota 78120 Rambouillet
Tél : (16-1) 30.41.14.75 (18 à 20 h)

Vds Max pit Island version Amiga 150 F Jérôme FREY-
HEIT, 15, rue des Jasmins, 68110 Illzach, Tél :
89.50.27.63

Vds A500 avec lect ext, ext, joys, moni coul, 300 px +
mble etc 5 500 F Frantz SCHLUSSELHUBER, 48, allée
des Artistes, 77200 Torcy Tél : 60.17.40.73

A500 enc. A501 - mon coul 1084S + 2 joys + souris + 4 xj +
270 dsqu - A501 - lect ext - cabs audio 6 700 F Jérôme
RATNI, 53, rue du Muguet 91270 Vigneux-sur-
Seine, Tél : (16-1) 69.03.41.48 (sp. 18 h 30)

Vds org sur A500, Champions of Kryn 150 F (payé
335 F) Sylvain RUDA, 1, impasse des Treilles, 91470
Forges-les-Bains, Tél : (16-1) 64.81.49.63

Vds nbx xj et prog Amiga Turquoise, Wings K newords
Excellence etc a bas px J. 30 F. P., 6018 Thierry
DICHTEMULLER, 37, rue de la Gare, 67270 Altkon-
kenhofen, Tél : 88.51.61.41

PC

Vds PC XT, CGA 640 Ko 10 MHz, lect, 5 1/4 et 3 1/2 +
manuel + pre uti + moni CLR 8024 TBE 4 500 F Fré-
déric VIRROT, 9, rue du Charneu, 57140 Narroy-le-Vé-
neur, Tél : 87.32.76.90

Vds PC 1640 EGA able lect 5 1/4 - carte 20 Mo - cart
sound Blaster - log drivers état neut (ss gar) Sacha
MARGER, 2, avenue des Ormes, 94160 Saint-Mandé,
Tél : (16-1) 64.81.49.63

PC 386 SX 16 MHz // Mo de RAM 2 lect, 5 1/4 et 3 1/2
DDur 44 Mega ple n 2, VGA coul, disc, 11 800 F Ber-
trand, Paris et reg. Tél : (16-1) 64.94.10.29 (sp. 18 h)

Vds x PC (Panza Sim City, FS4, PQ2, Great Court) de
150 à 250 F Benjamin ROSINGER, 72, av. Clémont-
Tonnerre, 93600 Aulnay-sous-Bois, Tél : (16-
1) 38.89.10.79

Vds PC AT, 12 MHz DD 20 Mo EGA coul 5 1/4, 1 Mo de
RAM - souris + nbx xj + uti : 10 000 F (a déb) Eric JAUL-
MES, 1, av. Marie-Bajajot, 13009 Marseille, Tél :
91.40.13.75

Vds PC 7.2 MHz, MS DOS en ROM, CGA + Tandy 16 coul,
3 voies son + drives 5 1/4 et 3 1/2 + écran mono + man +
mouse 3 500 F Dominic REMY, Les Barreaux, Blan,
81700 Puylaurens, Tél : 63.75.24.80

Urgent ! Vds PC 1512, DD 20 Mo, éco coul + nba log, (utl)
+ (x) Louis Budo, BTT Futur 2, etc en TBE 8 000 F a
deb Nicolas STBON, 10, rue du Jourdain, 75020 Paris,
Tél : (16-1) 46.36.46.12

Vds AT 386, 20 MHz + DD 90 Mo + RAM 4 Mo + carte VGA
+ mon mltibeync coul - lect 3 1/2 + 5 1/4 TBE :
16 000 F Vincent PETIT, 82, rue de Lourmel, 75015 Paris,
Tél : (16-1) 45.77.64.73

Vds PC 1512 + moni mono + souris + 2e lect + log :
4 000 F File Card 32 Mo 2 300 F Laurent JEAUNEAU,
1, allée des Peupliers, 37300 Joué-les-Tours, Tél :
47.25.11.50

Vds PC 1512, 640 K, CGA, 2 disks, plus unis plus jr (Pre-
historik Indy 500) 5 000 F - 1 an (sept) Simon DU-
PUIS, 10 bis rue Andre-Chamar, 91300 Massy, Tél :
(16-1) 69.20.85.98

Vds PC 2086 VGA coul, HD 20 M lect 3 1/2 et 5 1/4, carte

joy, impn, souris (x et utis), TBE : 11 000 F Nicolas
LHULLIER, 1, allée de la Meulière, 78310 Colignyères,
Tél : (16-1) 34.61.43.05

Vds PC 2086, lect 3 1/2-5 1/4, VGA 14n HRC DD 32 Mo
+ uti - nbx xj - souris Px : 10 000 F a déb Christophe ou
Raphaël NOCELLI, 38, rue de Saint-Ouen, 95610 Eragny-
sur-Oise Tél : (16-1) 30.37.09.44

Vds x PC Populous + Datadisk 200 F Sim City 150 F
Targham 99 F, Rocket Ranger 70 F et Indy 3 av 198 F
Poss. éch Yacine AIT KACI, Tél : (16-1) 42.52.02.91

Vds PC 1640, DD 40 EGA coul + Capro 8087 - nbx xj og
(x) 6 500 F Olivier DUTILLEUL, réa. L'Aliglon, 6, rue du
Fog Notre-Dame, 58000 Lilla, Tél : 20.57.18.71 (le
soir)

Vds x PC org R Of the Dragon 290 F, Monkey Island 2
200 F, King Quest V 300 F, Indy (av) 120 F Eric MEY-
NIEU, 23, rue des Perdrix, 33600 Passac, Tél :
56.36.42.07

Vds Sharp PC 1350 Pocket Computer sans pile ni ma-
nuel 300 F Pascal LENAIRE, 235 525, rue Allende,
92700 Colombes, Tél : (16-1) 47.80.61.05

Vds IBM AT 640 Ko + DD 20 Mo - 2 drives - écran EGA -
clavier 102 + joys a déb Jacques HARROUIN, 88, rue de
la Villette, 75019 Paris, Tél : (16-1) 42.41.28.05

PC (x) org 120 F pcc Waterloo 688 Attack Sud Sa-
maru, Gengis Khan Centurion Michel BERTHON, 13,
rue de Caulaignes, 78990 Elancourt, Tél : (16-
1) 30.50.08.06

Vds PC 1000 SX 2 lect 5 1/4, 640 K, écran mono, Desk-
mate II, carte parallèle, nba uti 6 000 F Philippe, Tél :
64.52.37.11

Vds PC 2086, moni VGA coul 14 HRC, 2e lect 3 1/2, 1 DD
32 Mo + Works - Windows 6 000 F Yann ANCEL, 7,
square Desailly, 75015 Paris, Tél : (16-1) 41.59.98.50

elVds PC Tandy 1000 EX 16 coul, 256 Ko 1 drive 5 1/4 +
mon coul le ft 3 000 F Siegfried BERTHAULT, 62,
rue des Etanets, 95300 Pontoise, Tél : (16-
1) 30.32.93.92

PC AT 286 Notebook 3 KG LCD VGA, DD 20 Mo 3 1/2, 1 Mo
RAM, 1 Mo RAM, serv 4 mo, ss gar TBE - log, 12 000 F
Claude DAVY, 17, rue Etienne-Marcel 93500 Pantin,
Tél : (16-1) 48.91.81.60

Vds 1512 PC 6 p + 4 D7 + uti, écran CGA, 1 man, livre
Px : 6 000 F a déb Frédéric DEMERY, 170, rue des De-
villiers, 92000 Saint-André-Montrond, Tél :
44.96.19.79

Vds XT 8086 - CGA coul + 3 1/2 + 5 1/4 + Adlib + en-
contres stéro - nba disks + carte accélératrice - 102 T, ss
gar 1 an, Px 13 990 F Jérôme GUERIN, rue du Docteur-
Rousseau, 24410 Saint-Aulaye Tél : 53.90.61.36

Vds PC 10 II 10 MHz, 640 Ko, HD 40 Mo 28 mts 5 1/4 et
3 1/2, source Havel, CGA, 102 touches, DOS 3.3 et log :
6 990 F Christophe LOREK, 1, rue augustin-Randol,
78860 Saint-Nom-la-Bretèche, Tél : (16-1) 34.62.61.77

Vds PC 1512, DD, coul, état neut - xj + livres, urgent !
4 500 F Marie ROPIOT, 17, bd Chastenet-de-Géry,
94800 Villejuif, Tél : (16-1) 46.77.75.68 (sp 20 h)

Vds org PC Rad Baronilles TRH 88 p 53) Px 250 F
Rémi ROSINSKI, 1, rue Courbon-Brioude, 42700 Firmi-
ny, Tél : 77.61.41.33 (sp 18 h)

Vds PC 7.2 MHz, MS DOS en ROM, CGA + Tandy, 16 coul +
drives 5 1/4 et 3 1/2 + écran mono + man + Mouse son
3 voies + 3 500 F Dominic REMY, Les Barreaux, Blan,
81700 Puylaurens, Tél : 63.75.24.80

Vds Swampur PC 3 1/2 - 150 F neut, vds log, Amiga bas
ou Hugues SIMONET, 7, rue de la Martelle, 95270 Vlar-
mes, Tél : (16-1) 30.35.34.38 (av. 21 h)

Vds log de loto 6/49, sport, Quinte - pour PC Jean-
Pierre MACAIRE, Impasse Fomboudseu, 33240 Saint-
André-de-Cubzac, Tél : 57.43.00.07

Vds joys Warner 5 et jx pour PC en 3 1/2 Julien CHAIS-
SE, 13, rue Bancasse, 84000 Avignon

Vds x org pour PC 5 1/4 Sim City 180 F, Barbarian II
(80 F), Battle of Britain (100 F), Panza K B (100 F) Nico-
las WOLFF, 1, rue des Chasseurs, 67370 Truchters-
heim Tél : 88.68.76.46

Vds jx pour PC et comp à ans par dem isle rep ass, saut
et mena Arnaud SICHET, 20, allée Charlie-Chaplin,
78260 Achères, Tél : (16-1) 39.11.43.03

Stop ! Vds PC 1512 coul + souris + disque dur 20 Mo - dr
ve 5 1/4 + og Px : 4 500 F, a benoit Romain DE MON-
ZA, 12, rue Tholozé 75018 Paris, Tél : (16-
1) 42.59.46.12

Vds ou éch PC 640 Ko, 2 drives + moni TBE 3 500 F du
ech ché ext, mem port RM20 + 2 000 F Ludwig RO-
BERT FORTUNEAU, Le Manoir Racot Bellevue, 44620 La
Montagne, Tél : 40.65.66.62

PC 1512 appl + dbie disk + souris + impn + tableur + jr
5 000 F Raphaël PILLOSIQ, 94120 Fontenay-sous-
Bois, Tél : (16-1) 48.77.43.32

Vds BM PS 2 modélé 30 - écran VGA coul - HD 20 Mo +
mouse - DOS 3.30 + 9 500 F Stéphane HUANG, 41, rue
Lemerle, 75017 Paris, Tél : (16-1) 43.87.95.79

Vds x PC org 3 1/2 à 150 F Explora 3 Great Courts
Conlunion 350 F les 3 Cecilia CAVAILLES, 11, rue Hen-
ri-Dunant, 33100 Bordeaux, Tél : 56.86.57.24

Stop affaire ! Vds IBM PS 2 VGA, DD 20 Mo 3 1/2, etc,
cédé 8 000 F Michaël MORENO, Hotel de France, av
Albert Premier, 93470 Saint-Maximin Tél :
94.78.00.14

Vds T016 PC XT EGA DD 5 1/4 clavier 102 + F19 Word
Perfect Budokar + nba xj et uti + joys 8 500 F Jean-
Louis BAULE, 29, cité Les Vignes, 26780 Malataverne
Tél : 75.80.80.14

Vds PC 1512 SD coul 640 Mo DDur 30 Mo nba xj et
prog lect 5 1/4 Px 7 500 F rep ass, Jean-Claude LO-
CHON, 5, allée de la Moite, 28170 Favières

Vds IBM XT 8088 5 1/4 CGA - écran CL jeux GP uti
Multiplan 3, HD 10 Mo carte LCE-TEL + souris Px :
6 500 F Annie PERRET-MARIE, 6, rue des Carillons
74940 Amey-les-Vaux, Tél : 50.09.93.97

Vds impn Memorex + câbles, TBE : 500 F, pi sur PC
Loom, BAT, Populous, Targham, Bard-Stale Rocket, Gens
à Frédéric LOUCHEUR, 142, rue de moulin, 59126 Lin-
delles, Tél : 20.66.58.44

Vds comp IBM PC XT 640 Ko + écran mono, + impn + joy
+ adapt graphoue + souris, Jean-Claude PEGARD, 7,
square du Ver, 75020 Paris, Tél : (16-1) 43.72.10.32

Vds portable PC AT 386SX, HD 40 Mo RAM 1 Mo, Amis-
nad AH VGA batterie val 24 000 F, sacrifié 18 000 F,
urgent Claude LIROT, 2 bis, rue du Revelon, 91800
Brunoy, Tél : (16-1) 60.47.40.21

Vds PC 1640 3 1/2 5 1/4 EGA coul + souris + tapis souris
+oussez + bureau micro + joys + softs 8 000 F Jean-
François MERCIERON 100, route de la Gare, 44120 Vert-
teul, Tél : 40.34.80.10

Vds PC XT 640 Ko 2 X 5 1/4, 360 Ko souris clay 102 I,
DOS 3.3, livres nbx disks jx sans moni 2 ECD F Em-
eric DEROUBAIX, 5, rue des Mouettes, 59247 Fechain
Tél : 27.89.20.60

Vds pour PC je org Ilkan, Warner et TV Sport Football
40 F (un 5 1/4) Sébastien GRIMALDI, Le Bourg, 69700
Saint-Romain-en-Gier, Tél : 72.24.58.14

Vds ordi de poche Sharp PC 1360 + impn, neut, px scrite
le 1 000 F Pierre PORTEJOIE, rue Mirabelle, 03140
Chantelle, Tél : 70.56.63.92

Vds PC AT 286 DD 40 Mo lect 5 1/4 et 3 1/2, 2 man, VGA
coul + nba xj et uti Px uti : 10 000 F Franck ALARY,
34, av. des Sources, 69130 Ecully, Tél : 78.35.00.20

FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE Sarl

Boîte Postale 134

59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

THE MASTER VIRUS KILLER V2.2 (Amiga)
Version Française Commerciale : Exclusivité FDS

Détecte et chasse 153 virus dont le tres dangereux SHV // Des
commandes et outils puissants pour isoler les virus, prevenir les
incidents et restaurer les disquettes infectées // Visualisation du Boot,
de la séquence de démarrage et du disk-validator // Installation facile
et protection efficace du disque dur // Compatible également avec le
Système 2.0 de l'Amiga 3000 // Prise en main immédiate grâce a son
excellent interface utilisateur : 150 F + Port (Normal = 11 F ou
Colissimo = 20 F), Version de demonstration = 21 F + Port.

SERVICE DOMAINE PUBLIC AMIGA

Sélection des meilleurs titres et collections

JEUX :

- FDS541 BIONIX 2
- FDS595 Computer Conflict
- FDS596 MARATHON MINE 3
- FDS634 SEVEN TILES
- FF469 AIR ACE
- FF425 HEADGAMES
- FF477 MEGABALL
- FF347 DRIP

- EDITEURS DE MUSIQUE :
- FDS577 PROTRACKER v1.1
 - FDS600 STARTREKKER v1.3
 - FDS368 a 399 Modules
 - FDS276 a 285 Instruments
- Les discs de Modules et d Instruments peuvent être acquis séparément

COLLECTIONS DISPONIBLES :

Fred FISH - CAM - TBAG - Amicus - AMOS DP - Sources SEKA - Amateur Radio - FDS.

CATALOGUE DETAILLE SUR DISC CONTRE 3 TIMBRES A 2.50 F.

15 F la disquette de marque.

Port : Normal = 11 F du Colissimo = 20 F
Recommandation (facultatif) = 12 F.
Rédigez vos commandes (6 discs au minimum) sur papier libre règlement joint par cheque ou mandat a l'ordre de FDS.

Vds PC 5.1/4 Blood M + Indy 3 + Full Metal + Khaalan 510 F ou 130 F (n 3 1 2 Op Steam + Sinder) 350 F. David HENOT, 78 av Lucien-Rémy, 77340 Pontault-Combault Tél : 60 26 86 75

Vds PC 9086 neuf (dic 90) ss gar VGA coul + 3 1 2 + 5 1 4 + souris + MS-DOS 3.3 ach 8 500 F. vendu 7 000 F. Karine GENSONNIE, 57, route de Reims, 08300 Saulx-les-Bois Tél : 24 38 55 58

Vds cartes VGAS12K 800 F, VGA 1 400 F, mém 1 Mega 500 F, Acib 800 F (éch soft) Cyril PICCHIOTTI, 16 rue de la Blanchisserie, 38600 Grenoble.

Vds Sanyo 16 + CGA coul, DD 20 Mo + 5 1 4 360 et 3 1/2 720 + jx ms sur HB TBE Px 4 500 F a déb. PC XT Gerald ORLY, 16, rue de Pestieux, 02860 Béhémis. Tél : 23 24 25 38.

Vds PC 1512 coul, 640 Ko lect 5 1 4 et 3 1 2 + imprim DMP 3250 di TBE 5 700 F a déb. Cécile BREVAT, 8 rue de la Vivandière, 76620 Le Havre Tél : 35 44 26 03

Vds PC 1640 avec DD 30 Mega + souris + joys. carte EGA 16 coul + rba ja a déb. Frank GAUTIER, 20, rue J.-B. Broussan, 78160 Marly-le-Roi Tél : (16-1) 38 58 63 06

Vds PC 1640 EGA coul, 640 Ko RAM, DD 20 Mo, imprim + x (d) Lotus TBE Px 7 900 F. Stéphane CANCIAN, 3, allée Plateau-Fleur, 06600 Antibes. Tél : 93 33 73 71.

Vds log PC muscaux (Midi Tracker) pour Adlib ou sound blaster 40 F. Musica Adib/58, 20 F. Grégory DUBOILLE, 30, rue de Genève, 60000 Beauvais. Tél : 44 38 61 10.

PC XT Turbo 10 Mhz + moni coul + Basic + Muliplan + Word + MS-DOS + anti virus + jx + D7 vier + manuels TBE Px 4 550 F. David CRU, 57, des Genêts, 33138 Lantion. Tél : 56 62 98 95

Vds PC 3086 lect 3 1 2 5 1 4 VGA 14 HRCO HD 30 Mo (nov 9v), cause dble emploi Px 11 000 F. urgent. Eric COURTIN, 6, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél : (16-1) 34 62 28 90 (ap 18 h et W-E).

Vds PC 4 Alan (16 Mhz) + VGA coul HR + HDD 85 Mo + act int. 1,2 Mo + souris + 300 dis + mpr + 1 Mode RAM Px 11 000 F. Joseph VELLA, 03 Les Perrières, av Sainte-Anne, 13700 Marignac. Tél : 42 77 26 08

PC XT 640 Ko coul, DD 20 Mo souris Px 4 000 F. Carte mém 4 Mo Px 1 000 F. Abdel NABTI, 23, rue du Château, 92250 La Garenne-Colombes. Tél : (16-1) 47 80 67 36.

Vds PC 512 SD coul TBE + souris + mtég PC + imprim 9 lignes comp 1000 F. 4500 F. Urgent. Alexis TERNIER, 47, av du Général de Gaulle, 02800 La Fère. Tél : 23 56 20 38

Vds Gameboy + 7 jx + 1 500 F et portable PC 286 retrocartere 10 000 F. Frédéric, 38, rue des Carves, 92310 Sèvres. Tél : (16-1) 45 34 69 97.

Vds Wing Commander sur PC 250 F. Mac LC 12 coul cher contacts, post + nbx log Sébastien SAUVAGE, 11, rue Bara, 02200 Solesmes. Tél : 23 59 68 65.

Vds jx PC à 100 F. Champions of Kyrin, Castles, BAT, Arborea BC 2, Muds, Stratego, Keel, Ra, Startig 2, Alex PEZZOLI, 5, rue Paul-Vaillant-Couturier, 92140 Clamart. Tél : (16-1) 45 38 90 87 (bureau).

Vds ou éch pour PC F19 F15. Mki super px, cause venir cher à dom. ch. code pour Indy Act. Dominique CHRETIEN 15, rue Van Gogh, 95420 Magny-en-Vaux. Tél : (16-1) 34 67 16 11 (W-E).

Vds PC 200 Sinclair 3 1 2 RAM 512 Ko 8086 8 Mhz + souris + imp 9 aig + 4 000 F + nbx log. TBE. 1er gar Julien MASSON, Philigny, 42960 Saint-Romain-en-Jarez. Tél : 77 20 70 67.

Vds 8 jx D7 Aventur et action. Jonathan ROBIN, 1, place des Pègès, 44120 Verrou. Tél : 40 33 02 94.

THOMSON

Vds T08 lect disk, K7 + nbx et log (+ de 40) + écran px a déb. Thierry CALMEL, 10, rue des Arnaignes, 67520 Marlenheim. Tél : 88 87 39 70.

Vds sur MOS + Top Chrono, Super Termis. Numéro 10, Threshold. Dieux du stade 2, Lumie 50 F. Gilles ARBELLOT, 5, allée du Golf, 92380 Garches. Tél : (16-1) 47 89 03 94.

T08D coul + oys + jx, éduc + guide, neuf Px 2 500 F a déb. Pierre ALLONGE, 40, rue des Clochettes, 93700 Drancy. Tél : (16-1) 48 95 81 82.

Vds T07 en état de marche : 200 F. Fich. Liv. Forth manual : 50 F. mas + doc, suivi de compte chègue. Pierre, Tél : (16-1) 22 27 07 22.

Vds 2S deklong pour T08 B B4. Px 40 F ou le 1 600 F. Laita sur dem. pon compis Bruno GALIANA, 24, rue des Crapettes, 76000 Rouen. Tél : 35 86 80 75.

Vds nbx jx pour T08D, poss 3 à 5 log. (Chicago 80 Turbo Cup. classiques) TBE. Liste sur dem. Sébastien SEVELINGE, 25, rue Bartoli, 7180 Digoin. Tél : 85 53 08 37.

Vds K7 pour MOS-T07/70. Px de groupe poss. Marc

FRATTI, 6, rue des Marguerites, 69680 Chassigny Tél : 78 90 61 75.

Vds T08D + 2 joy + 15 j + 2 livres de prog os jx + D7 vier + 3 000 F. Nicolas GAULLET, 41, rue du Dr-Siffre 77930 Perthes. Tél : 80 66 12 82.

MOS lect K7 + pégé + lect cart + crayon opt + manue + acti neuf 1 700 F a déb. Christian FURST, 11, rue de neuf-Brisach, 66100 Mulhouse. Tél : 88 56 20 47.

Pour MOS vds log ong avec cod bas px Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.

Vds T09 Plus 512 Ko, 3 1 2 souris, moni nbx log et + de 50 jx le 11 3 000 F. Grégory RIMBAULT, 13, rue Georges-Bressans, 91080 Courcouronnes. Tél : (16-1) 60 78 14 97.

Vds MOS + 23 K7 + access + jx MO, TO 900 F, val + 1 700 F a déb. Stéphane LAGLAINE Tél : 47 28 61 56.

CONSOLE

Vds ou éch jx Mégadrive Revenge Of Shinobi Mystic Defender h et Danwin 4081 Jap. Florent GAILLETON, Groupe Socialistes Joliot-Curie, 38150 Salaise-sur-Sanne. Tél : 74 86 18 16.

Vds Mégadrive Jap - 6 jx + 2 man 1 600 F. Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue Saint-Saëns, 95500 Gannes. Tél : (16-1) 38 85 50 80.

Vds Sega Master System TBE + 2 jx Px 500 F. Fabrice REVOL, 34, rue de Lorien, 35000 Rennes. Tél : 99 58 54 72.

Vds Mégadrive F. Virgin + 4 jx (Moonw. Eswat 5 League) + gar 28 12 91 TBE Val 3 100 F. vendu 2 500 F. Roland HEDOUIN, 7, rue des 2 Frères, 78150 Le Chesnay. Tél : (16-1) 39 55 90 27.

Vds Game Boy - 5 jx TBE (ss gar encore 7 mois) le 1 700 F. Sébastien BUCHEZ Tél : 44 76 00 74

Vds Impr. MSX Philips NMS 1421 + man coul. Printel + jx MSX + joys le 11 en val. Fax O. Patricia LANTZ, 3, rue du Bourg l'Ambé, 75003 Paris. Tél : (16-1) 42 77 87 94.

Vds Gameboy + 4 jx + acc + pile recharg 600 F + pon urgent ! Arnaud BOUTLE, 32, route de la Treballie, 44600 Saint-Nazaire. Tél : 40 70 46 21.

Vds jx Sega 8 bits (Wonderboy J, Alex Kidd 4 etc.) de 150 à 200. Tél : Patricia JASZYNSKI, 181, rue La Fayette, 75010 Paris. (16-1) 40 35 73 66

Vds Game Boy + amb + jx TBE compit + man. Ce de 800 F poss. vile sup. ou éch. cte autre console. Xavier MAMY, 38, rue Pierre-Sémar, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél : (16-1) 48 73 50 98.

Vds pour Mégadrive Battle Squadron 350 F et Hellfire 280 F les jx sortent exc. Etat le sapin ! Nicolas BOUTIN, 75000 Paris. Tél : (16-1) 43 33 05 13.

Vds Mégadrive Fr + 6 jx (Ghouls & Ghost, Revenge Of Shinobi, etc.) px 2 650 F (de prêt reg. Nord). Bertrand HELLE, 18, rue du Fourneau, 58242 Templeuve. Tél : 20 59 98 46

Vds Sega Mégadrive Fr - 1 jx (Altered Beast) ss gar TBE Px 1 200 F. Port compis Laurent BROSSARD, 3, allée Richard-Wagner, 42000 Saint-Etienne. Tél : 77 74 29 73.

Vds Mégadrive Fr - 700 F les 3 250 F (un Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél : 86 58 15 51.

Vds jx SGX / G'N G. 300 F, Bête A 300 F pr NEC, Thund B, Nny Wa Rabul Op W Art Bur Fitzpope 200 F pce Jean-Marc LAHARA, 21, rue de la Moillière, 81200 Mazamet. Tél : 63 61 96 44.

Vds Mégadrive Fr (ss gar) + Arcade Power Stick + 1 man - 8 jx + adapt jx Jap val : 4 984, cédé 3 000 F. Alexandre de GOUVEIA, 45, av. des Ternes 75017 Paris. Tél : (16-1) 42 27 12 48.

Vds Game Boy + 2 jx 500 F à déb. + vds jx sur Amiga de 50 F à 70 F. vite Noël HOUBARD, 31, rue de Concy, 91230 Montgeron. Tél : (16-1) 68 42 55 46

Vds nbx jx Mégadrive (Moonwalk, Bal, Squadron Buddok, Whip Rosh, Soccer 200 & 250 F. Poss. a éch. David MALLEL, 18, rue du Chabry, 93360 Saint-Basile. Tél : 73 33 90 75.

Vds jx NEC (Thunder Blade Ninja Warrior) et Junction sur Mégadrive et jx sur cons. Atari Christophe GERMAIN, 8, rue du Général-Moroso, 08230 Rocrel. Tél : 24 54 12 00.

Cart Mégadrive Mystic Defender, Truxion Budo-kan 1 200 F pce Cyril HAMMELET, 85, rue des Roislers, 93400 Saint-Ouen. Tél : (16-1) 40 11 88 08 (ap 20 h).

Urgent vds Mégadrive Jpée + 7 jx (Space Harver + World Cup Soccer + Goulésardogets + Budokai, etc.) 2 000 F. Pascal GOURSAUD, 23 bis, rue Auger, 93500 Pantin. Tél : (16-1) 48 44 68 42.

Vds Gameboy + 4 jx - Gamelight + Sacoche le 11 000 F. Ludu CLARION, 152, rue de Cannes, 06130 Grasse.

Tel : 89 70 47 38 (ap 18 h).

Vds Sega Master System - E. Swat + Dynamitendix 700 F ou éch ctre Gameboy - 4 jx. Dans Valenciennes Arnaud POTIER, 09, rue Emile-Zola, 59195 Hergnies. Tél : 27 25 28 41 (ap 18 h).

Vds Mégadrive jx Shinobi, Populus, GP Monaco, Mickey Altered Beast Etat nigar déc 91) vendue 2 500 F. Pascal LASERRER, 8, av. d'Orgermont 92700 Colombes. Tél : (16-1) 47 86 03 94

Vds Cons. Sega 8 bits - 3 joys - 5 jx Shinobi, Galaxy F California G Val 2 000 F, cédé 1 150 F. Guillaume JOURNADE 4, rue de l'Eglise par Montagne, 17290 Thales-d'Aunis. Tél : 46 56 17 22.

Vds Gameboy Etat neuf + 5 jx (Ninja Turtles, Batman, In Your Face, Golf) px 800 F (Pon Inklus) Nicolas DURAND, Route de Marval, 24300 Abjat-sur-Bandier.

Vds Mégadrive Fr + adapt Jap + 8 jx Thunderforce 3, monaco GP - Shadow Dancer - Afterburner 3 900 F. TBE Ach 10 900. Cécile BEAUGER, 28, rue B. Deslessert, 93500 Pantin. Tél : (16-1) 48 44 94 69.

Vds jx Gameboy - Gargoyles Ouest Gall à 150 F. un ou 250 F les 2 ou éch ctre Batman ou autres les 2. Regis FAVAREL, Le Freysse-Bas 82200 Moysac. Tél : 63 04 98 50.

Vds NEC + nba, x dont 1 Form Soccer, Jacky Chan, Populus et éch ou vds ou ach jx A trentôt Sébastien KHLAT, 10, rue Raymond-Pilat, 75017 Paris. Tél : (16-1) 48 88 91 97.

Vds Nintendo 8 bits + 3 jx 600 F TBE éch sur SFC. Rég parisienne et Paris Ludovic DRONOU, 14, rue Denton 92130 Issy-Les-Moulineaux. Tél : (16-1) 46 38 10 18

Vds Sega 8 bits + 2 control Stick + 2 Rapid Fire + Pistolet - 20 jx état neuf val 6 000 F. vendu 2 500 F. Patrice FERROT, Courmelon, 10130 Evry-Le-Châtel. Tél : 25 42 01 99

Vds Mégadrive Fr (28/12 90) - 2 joys - 5 jx (catch F. American, Golf) le 11 2 500 F. Urgent. Nicolas BECHAC, Fouger Atry, 45170 Neuville-sur-Bois. Tél : 38 38 80 66

Vds jx Mégadrive Fr. Space Harver 2 et Herzig 2 185 F. un et 332 F les 2. David BRETON, 5, route de Pomerols, 34510 Florensac. Tél : 67 77 71 09.

Vds Mégadrive - monaco GP, Mickey Tatsun Space Harver 2, Last Battle 2, 400 F. déb. Michaël SILLIARD, 1 bis, bd de la Paix, 91300 Mussy. Tél : (16-1) 90 11 33 07

Vds jx NEC Superfam comp et consoles 16 bits. Arch. val. jx Stéphane, Paris. Tél : (16-1) 43 44 79 02.

Vds A2000B + 1084 - Kn + 2 Elec + joys + souris + jx + logs D'opart 2, Ghabaso, - Docs neuf 12 000 F. vendu 6 700 F. David HERTZBERG, 11, place de la Nation, 75011 Paris. Tél : (16-1) 43 79 42 99

Vds Supergraph + Adapt CD + Ghouls and Ghosts + Battle Ace (Etat neuf) jx NEC - jx CD (TBE) laire och. Laurent JUANOLE. Tél : 66 64 27 04 (ap 18 30)

Vds A2000 B + 5 1 4 - 2 X 3 1 2 - Mon coul + jx 8 900 F. Thong SYSAAH, 1, Square de Bérenger, 93240 Stains. Tél : 48 22 94 87.

Vds Sega MS + 5 jx (2 600) 1 300 F ou éch ctre PC Engine + 3 jx (Acht, 9 au) PC Engine - 3 jx 1 200 F. David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 42400 Saint-Chamond. Tél : 77 22 66 92

Vds Nintendo TBE (01 91) + 7 jx ISMB1 2 + Trm + Duck Tales + Mega Mana etc - Zapper val 3 000 F. vendu 1 700 F. Sébastien DOSIERE, 10, rue des Ogères 59170 Croix. Tél : 20 89 23 94

Urgent ! vds Nintendo + 8 jx + joys TBE ISMB 1 2, Zelda 1, 2, Track and Field 2, Kic lobus etc.) Px 2 500 F. Sébastien KOSMOWSKI, 25, rue Pierre-Loti, 94290 Ville-neuve-Le-Roi. Tél : (16-1) 45 97 87 88

Vds ou éch jx Game Boy 120 F. Vds jx NEC 200 F. Vds jx Nintendo 150 F. Sylvain HOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Bretilly-sur-Orge. Tél : (16-1) 60 84 20 08

Vds jx NEC PC Engine Cadash, Out Run, Aldyres, Ghouls N Ghosts, Blasty Wolf de 200 F à 300 F ou le 11 1 200 F. Bruno DUGAST, 102, av du Général-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél : (16-1) 43 75 57 77.

Vds Nbx jx Nintendo TMAT, Lolo, Ikar, Warner Dragon Ball, Rush Natak, Ech poss Les SÉNANOR, Chemin de la Fontaine-Basse, 64750 Vierra. Tél : 90 75 30 43.

Vds Sega MS + 4 jx Px trinter (ss gar 6 mois) V. Viane. Tél : 28 36 88 81 (ap 18 h).

Vds Sega - 10 jx + 3 joys 2 000 F. Jean-Yves LAMPLA, 53, rue Ledru-Rollin, 78800 Houilles. Tél : (16-1) 39 13 79 88.

Vds sur Mega Drive Alex Kid, Shadow Dancer, Gain Ground 250 F pce ou 400 F 2 jx ou 800 les 3 jx Shinich MANRIKI, 33, rue Croulebarbe, 75013 Paris. Tél : (16-1) 47 07 34 20.

Vds A2000B, mon A1084, HD GVP 40 Mo ext 2 Mo. Kit Faasrom drive interne A2010 150 disks

amb d'orig Px 16 000 F. Benjamin PITON, 67, rue Casimir-Baugnot 62300 Lens. Tél : 21 79 23 76

Vds sur Nintendo Parkway K 120 F. Mach Rider 200 F. Mano 200 F. Dead Angle + Phasar (M System) 200 F. Stéphane LAPEYRE, Villa Arantz, 64250 AINHOA. Tél : 59 28 84 18.

Vds Nintendo - 3 man (Kessma) + 8 jx + 10 jx 2 350 F. Fola console 750 Foulès px 200 Filium règle BROUARD, 11, av des Tillules, 77380 Comba-La-Ville

Vds Lyra + 11 jx + housse + sac + Parc Sotex 2 600 F. Vds aussi Cons Nintendo NES + Zaldia let II 700 F. Ozy KIDUCHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris.

Vds Gameboy + Gargoyles Q + Spiderman + Chessmaster + Super Mario + Tetris + Castlevania + Puzzzic Etat neuf 1 250 F. Roland PRADALIER, 14, rue de Moacou, 75008 Paris. Tél : (16-1) 40 87 72 87.

Vds Supergraph + XE1 pic 1 500 F. Vds jx NEC 1 et jx emu 200 et 350 F. Cher GT Turbo Fabrice NAULLAU, 6, allée des Peilles-Bois, 92370 Chauville. Tél : (16-1) 47 50 62 33

Vds Mégadrive + 6 jx 3 000 F (jx ss gar) Vds Mégadrive jap + 21 jx 4 600 F ou vds séparém Olivier GHAYON, 51, av. Paul-Valéry, 95200 Sarcelles. Tél : (16-1) 34 25 17 28.

Amiga 2000 + moni HR 9520 - 2 drives in - digit de Sons + 12C disks + 10 livres + revues - Wincent Le TOULIN, 11, rue Leon Blum, 92110 Clichy. Tél : (16-1) 42 70 25 79.

Vds sur Nintendo 200 F. Zelda 2, Mario 2, Lila Fata Ikar, Warriors 150 F. Kung Fu, Mach Rider 100 F. Donkey Kong Julien DUTANT, Garenne, 33480 Avensan. Tél : 56 88 85 79.

Vds Game Boy + 3 jx 550 F. 78420 Carrières-sur-Seine. Tél : (16-1) 39 13 94 63.

Amiga 2000 - imprim coul - log 10 000 F. Console Lynx - 5 jx 1 300 F. Portfolio 1 200 F. Ludovic CARRASCO, 552, rue Nationale, 69400 Villeurbanne S. S. Tél : 74 65 09 77.

Vds Moonwalker 200 F. Mickey 250 F. Altered Beast 150 F pour Mégadrive Arnaud BOUCHAIB, 134, rue Grande Mezinville, 77370 Château-Landon. Tél : (16-1) 64 29 42 75.

Vds jx Superfamcom - Danus Two pour 450 F. Etat neuf + Fide port inclus. Yvan FAVERES, 122, rue Saint-Georges, 92005 Lyon. Tél : 78 39 16 91

Vds Nintendo 8 bits + Pistole + Robot Vds Game Boy + 5 jx Nintendo 800 F. Game Boy 1 000 F. A déb. Cylil ARBITROL 1 bis, av. de Lowendal, 75007 Paris. Tél : (16-1) 45 51 25 00.

Vds jx NEC Jacky Chang Devil Crash 750 F et 1 unite Jonathan PANNETIER, 72, rue de la Poste, Socié-sur-Edre. Tél : 40 77 96 70

Vds sur Game Boy Tennis et Amazing Spiderman 190 F chacun, Fide ports compis Sébastien DELAURE, 7, rue des Camélias, 22440 Plouragan. Tél : 96 78 28 58

Vds NEC PC Engine état neuf : 1 200 F avec 3 jx - Ninja Warriors, Volley Space Harver - SS jx 600 F. Jérémie BAER, 2 bis, av. Pigault-Labrun, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tél : (16-1) 39 68 41 36.

Vds Sega 8 bits + Pist + joys + 7 jx Wonder Boy-Alex Kidd, Battle Out Val 3 550 F, vou 1 200 F. val. Patrice LAFOND PUYO, 71, av. Palear, 93150 Blanc-Mesnil. Tél : (16-1) 40 67 70 53

Vds Sega 8 bits - 2 man + 6 jx (Dn Dragon, Thunder blade, chase HQ) le 11 en B E 1 000 F. Hervé BARAN, 94, rue des Coquecets, 62161 Maroail. Tél : 21 24 26 74.

Urgent ! vds Robot Nintendo + pistolet le 11 500 F + console Atari 2600 et 4 jx le 11 250 F. Gérard HERPSON, 132, av. Germain-Chauvin, 84300 Cavillon. Tél : 90 76 24 32

Vds 5 super jx Mdrive à 300 F. ena que Kba Mystic Defender Shinobi for Goren World et le tableux G'rcug. Manu FERNANDES, 138, Grande-Rue, 92310 Sèvres. Tél : (16-1) 45 07 81 90

Vds Nintendo + Phasar - 2 man - 4 jx (Mano, Zella II, Duck Hunt, Mega Men) Vendu : 200 F. jach : 1 800 F. Sébastien PREVOT, 57, rue Fred-Marion, 02120 Proisy. Tél : 23 60 20 78.

Vds Nintendo + 5 jx (Zelda, Castle Vania, Wrestramania etc.) jx 2 50 F. cédé 1 250 F. Acheteur RP. Jérémie RENTÉUX, 4, allée André-Dide, 9330 Neuilly-sur-Marne. Tél : (16-1) 43 08 30 30.

Vds cons. PC Engine + Joypad - 18 jx 800 F. ou vds un, au 50 F. Fabrice ZECCHIN, Route de Fuijy 38, 1920 Martigny (Suisse). Tél : 028 22 07 18.

Sega 8B - Golo Axe, Shinobi, Tanna Ace, Wonderboy III 1 500 F, à déb. Vds NES + 8 Super jx 2 500 F. à déb. le 11 TBE Stéphane MAIGROT, Les Matelles, 24570 La Lurain. Tél : 53 51 37 99

Vds Lynx complète + Sacoche + Pare-soleil + Blue Light

High Quality Version Available on AMIGALAND.COM



MICRO SWEET

NEUF & OCCASION

Grand choix de
MICRO - CONSOLES - JEUX

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

NOUVEAU
AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM
Workbench 2.4
3.290 F

AMIGA 500

- + Péritel 2.790 F
- + Péritel + Extension 2.990 F
- + Moniteur Couleur Stéréo 1083S 4.790 F
- + Moniteur Coul. Stéréo 1083S + Extension.. 4.990 F

Spécial PROMO :

Amiga 500 + Moniteur Couleur 1083S + Extension
+ Lecteur 3 1/2 + Joystick + Souris + 50 disk 3 1/2
5.190 F

AMIGA 2000

- + Joystick 5.290 F
- + Moniteur Couleur Stéréo 1083S + Joystick.. 6.990 F
- A2000 + 2ème lecteur Interne 3 1/2 + Joyst. 5.790 F
- A2000+Monit. 1083S+2ème Lect. int.+ joyst. 7.490 F
- Moniteur Couleur Stéréo 1083S..... 1.990 F
- Moniteur Couleur Stéréo 1084S 2.190 F

AMIGA 3000 : Nous consulter



PROMO RENTREE 91*
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 SVGA 1024x768
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 Jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
11.990 F

* -5 % de remise aux étudiants
(sur présentation d'une carte d'étudiant)

CONSOMMABLES

Lecteur Interne Amiga 2000	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	590 F
Disque Dur Amiga 500 42 Mo	2.990 F
Disque Dur Amiga 500 52 Mo	3.790 F
Lecteur interne PC 3 1/2-5 1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	590 F
Souris Amiga	185 F
Souris optique Amiga	390 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.350 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	890 F

Imprimante LC200 couleur :
2.590 F

Commodore
CDTV
+ 5 CD
6.590 F



Extension
mémoire
Amiga 500 1.5 Mo
950 F !!

Nouveau Service !!
S.A.V.
divers Amiga
Ts les jours
de 15 h. à 19 h.

CONSOLES

NEO-GEO : 2.790 F
avec 1 jeux : 3.290 F
SEGA MEGADRIVE FR
1.390 F + adaptateur
Nomb. jeux Mégadrive

DISQUETTES

3 1/2
par 10 3.40 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

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30 -
mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

Reprise de votre Amiga ou Atari
à 50 % de sa valeur actuelle
pour tout achat d'un montant
de 5.000 F

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
fraix de mod. Accessoires : 50 Fts / Chronoposte 24 h : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
TOTAL TTC			

Tél. :
Règlement : Chèque Mandat
 Contre-rembous† Carte Banc.
N° :
Date Expir. :
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature

petites annonces

ning Psy : 800 F. Vds ja NEC (j'G'N'G WCT, Powerles) Steve BERDAA, Bobigny. Tél : (16-1) 48 95 05 99.

Vds Mégadrive + 5 jx (Mickey Rambo 3, Alex Kid, Golden Axe, Altered Beast) ss gar Emb. 2 200 F. Arnaud BERNARD, 174, bd Bellevue, 93600 Aubry-sur-Bois. Tél : (16-1) 48 79 86 74.

Vds de Sega 8 bits + pistolet + 5 jx (Vigilante, Psycho Fox etc.) + 2 man. val. réél : 2 500 F. vend. : 1 500 F. A déb Jérôme PELLE, 70, rue Boissarie, 75006 Paris. Tél : (16-1) 46 34 01 16.

Vds ou éch ja NEC : 200 F. pos. After Burner 2, Baseball 300 F. Ghoul's n Ghost. Rech. Aldynes. Faire offre : André ANTOULIN, 8, rue des Fauques, 67150 Erstein. Tél : 89 88 80 03.

Vds sur Mégadrive : Monaco, Mickey, Budokan Hellfire, 250 F. chacun : Cédric LUCAS, 30, rue aux Anes, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél : (16-1) 30 26 16 60.

Vds jx Nintendo 150 à 250 F. (Rygar, Pico, Hockey, Zaxxon, Mario 2, Fxarex du Dr. Dra. X Game Boy) et autres K7 : Vincini BONHOMME, La Gannamerie Sougé, 41800 Montlouis-sur-Loire. Tél : 54 72 49 75.

Vds pour Mégadrive : Populous, Mickey, Thunder Force 3, 200 F. Jean-Paul RODRIGUES, 1, chemin des Razes, 69110 Sie-Foy-Les-Lyon. Tél : 78 59 61 92.

Vds Gamegear Neuve (1 semaine) Exc. état avec Super mariage GP. Faire offre : 1 200 F. Jules BAMI, 74580 Viry Tl. : 50 04 81 69.

Vds Cons. Sega 8 bits - 6 jx TBE - 1 500 F. Martin ELU, 64, av. Félix-Haure, 75015 Paris. Tél : (16-1) 45 58 09 46 (sem. ep. 18 h).

Vds Game Gear jamais servais val. 1 000 F. dédiée : 700 F. Impos. bte de trouver moins cher : Laurent SCHELIQUET, 9, rue Leverrier, 66000 Perpignan. Tél : 68 56 81 15.

Vds Mégadrive TBE complète avec Stinger, Midnight Res., Thunder Force 3 et Sonic pack : 2 250 F. rap. ass. Malik AGINA, 70, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél : (16-1) 45 84 78 04.

Vds ja NEC : Ninja Spirit : 200 F. Aero, Blaster : 250 F. Superjet, Soldier 2 : 50 F. a déb ou la t. 650 F. a déb Franck JOUSSE, 24, rue de Turpenay, 37100 Tours. Tél : 47 51 34 48.

Vds Mégadrive + 8 jx (Mickey, Eswat, Sadow Dancer, Golden Axe, etc.) + 2 man. px : 2 800 F. Olivier LESANT, 3, sentier des Vaux de Rome, 94800 Villejuif. Tél : (16-1) 46 78 93 52.

Vds Board Blasting sur Lynx ou autre : sur Lynx : Mohamed ELBILAL, 258, rue Lacourbe, 75015 Paris. Tél : (16-1) 40 60 61 74.

Vds Game Boy + Castellvania + Funny Field px : 590 F. et Nintendo (NES) : Pistolet - Duck Hunt - Zelda II px : 790 F. Sébastien ARATA, 94170 Le Perreux. Tél : (16-1) 46 72 94 62.

Vds Megadrive Façonneuse + mises cart. px a déb Stéphane SILVESTRE, 27, Bois Calas, 13170 La Gavotte. Tél : 91 51 49 52.

Vds Supergraphix + 5 jx (Shinobi, Goul's n Ghost) etc. : 2 000 F. Vds Lynx + 4 jx (Blue Light) : 1 000 F. Jean-Philippe COUENNAS, 15, rue des Ecoisses, 86000 Poitiers. Tél : 48 98 98 34.

Vds ou éch ja NEC : Battle Ace, Veigs et Pac Land : de 200 à 250 F. Ronald BLANCHET, 26, av. du Maine, 75230 Yvry-l'Évêque. Tél : 43 89 62 88.

Vds ja Sega à 150 F. (Black Belt, After Burner, Alex Kid 1 et 2 etc. Pass. vite regroupé (réduç). Benjamin PENON, 7, av. de la Promenade, 91440 Bruny-sur-Yvette. Tél : (16-1) 68 28 07 66.

Vds Mégadrive avec 2 jox + 5 jx et adapt. : 2 000 F. Laussez mge et té, sur rap. Sylvain RECLUS, 14, rue de Faramond, 59300 Valenciennes. Tél : 27 47 43 51.

Vds ja NEC : PC Engine (Raster, Saga 2) : 200 F. (vigilante) : 150 F. Cyber Cross : 200 F. (Cyber Combat (Force)) : 250 F. Christophe ARTAUX, 7, rue des Ecoisses, 93600 Aubry-sur-Bois. Tél : (16-1) 48 66 42 70.

Vds sur NEC Core Graphix : Chase HQ, Energy, MR Hei, Lode Runner et Legendary Ace : 1 200 F. et 250 F. Matthieu LAMCHER, 13 bis, rue de Verdun, 94170 Le Perreux-sur-Meuse. Tél : (16-1) 48 72 56 51.

Vds Sega 8 bits : 2 jx : 550 F. + Golden Axe, Altered Beast, Psycho Fox, YS G Games, Golvelius etc. Entra 100 et 250 F. Solal LEHEC, B, passage Boudin, 75020 Paris. Tél : (16-1) 40 30 98 11.

Vds pour Atari 2600 jx (Spiderman, Moon Patrol, Phémis, Jungle Hunt, Mario Bros etc.) : 400 F. val. réél : 3 000 F. Xavier LEPPELLETIER, 100, rue de Lagny. Tél : (16-1) 40 24 25 36.

Vds Master System + 4 jx (Wonder Boy 3) Cons : Hang Hon : 350 F. chaq jeu : 200 F. ou la t. 755 F. TBE. Jucaud CHEVREAU, Chemin des Gardonnières, 72100 Neuville Tl. : 43 25 31 74.

Nintendo vds NES avec 37 jx + phaser - Duck Hunt - Rob

+ Gyromit : 2 000 F. Ech. ou vds Sup. Famicom SD. Guillaume LUISZACK, 47, rue de Bellevue, 62880 Cuillers. Tél : 23 59 41 05.

Vds Life Force sur Nintendo complète avec nat. abonnement : 260 F. et Donkey Kong Classic : 190 F. Cédric COLLEMEINE, 155, rue de Boiselles, 77190 Dammaries-Lys. Tél : (16-1) 54 39 22 28.

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 12 super jx + lunettes 3D + phaser val. : 4 500 F. vend. : 1 500 F. Daniel RAMOS, 161, rue Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél : (16-1) 48 82 42 79.

Vds Sega 8 bits + 9 jx val. réél : 3 300 F. vds : 1 600 F. (port comp. sj) à déb le n. TBE bien sur (1290). Stéphane BONARDI, 17, rue Louise-Michel, 38000 Grenoble. Tél : 76 48 57 56.

Vds Cons. NES : 2 man. - jox + 17 jx - revue : 4 500 F. ach. ja Famicom. Cons. NEC et Neo-Geo. Bas. px. Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél : 40 69 68 50.

Vds ou éch ja Game Boy : Fortress of Fear : 150 F. et Ball on Kid : 150 F. ou éch. contre autre jeu/ruger (1mer). Stéphane PIN, 140, av. de Sarraugues, 13340 Rognac. Tél : 42 76 64 11.

Vds cause drole employé cons. portables Lynx. Atari + 1 carte. Gagnés concours jamais servi. 500 F. Laurent POL-FLET, 58, quai de l'Ouest, 59000 Lille. Tél : 20 09 74 25.

Vds MSX2 VG 8235 - écran coul. + 32 jx + 2 man. Le n. env. : 4 000 F. Benjamin HIRSH, 14, rue de la Melan-Rouge, 27400 Louviers. Tél : 32 40 03 82.

Vds Game Boy + Tetris + Super Mario - écouteurs - câble vidéo Link TBE (mars 91) val. 890 F. vend. : 550 F. Laurent RICHARD, 48, rue de St-Cioud, 92000 Nanterre. Tél : (16-1) 47 21 01 12.

Vds Mégadrive 3 jx : Estival World Cup Soccer etc. + 4 man. px : 1 500 F. Urgent : Florian VAN CAUWENBERGHE, 4, rue des Pommiers, Chanteloup-les-Vignes. Tél : 39 74 58 19.

Vds Supergraphix + CD Rom 2 + adaptateur SG - 2 jx SG + ja NEC + mon. coul. px : 6 000 F. Zac de la Rotonde-Tradimar, 87180 Moulines-Saint-Pierre. Tél : 87 56 32 56.

Vds NES : Mario 1 - TBE : 450 F. - dbie Dragon : 250 F. + Alphamission : 200 F. - Exécutable : 200 F. + Duck : 250 F. ou 1 200 F. Yvan FELABELL, Bel Air, avenue du Stade, 38790 St-Georges d'Espéranche.

Vds Cons. Nintendo : 400 F. Super Mario Bros III, Zelda I, Zelda 2, Trojan Super Mario Bros 21, 250 F. chac. Nicolas TROUILLARD, Passage à niveau 280, La Sze-sur-Sarthe, 72210 La-Suze. Tél : 43 77 44 11.

Vds Cons. Nintendo : 4 jx + 2 man. (Link Punk Out etc.) Exc. état (val. 90) px : 1 000 F. a déb : Sylvain MOUSSEAU, 9, rue Henri-Dunant, 83800 Eriny-sur-Seine. Tél : (16-1) 48 26 97 94.

Vds NEC Supergraphix (mois 01/91) + 1 man. : A cytes, Ghoul's n Ghosts, Ninja Spirit : 2 200 F. Cyril GASTIOT, 13, rue de la Capouillère de Grâce, 34590 Marolles-l'Évêque. Tél : 67 83 10 69.

Vds jx Nintendo 200 à 250 F. dem. liste en joignant l'adresse : 2 300 F. Cédric GURHANN, 541, Chemin de Boisnières, 30310 Vergèze. Tél : 66 35 45 76.

Vds Mégadrive + poignée - jx ou vds jx simple 200 à 250 F. et Mégadrive : 1 jx + 1 poignée : 690 F. Jacy ou Stany NABEY, 94400 Viry-sur-Seine. Tél : (16-1) 46 81 12 63.

Vds Sega : 21 jx + phaser + lunettes 3D + 2 man. + Pad Sport : 1 800 F. cher. Kick Boxing, MR Vincent ou Nicolas MAYEUR, 1, av. Mezeric, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél : (16-1) 46 30 90 73.

Vds Mégadrive Fi sur l'île et Vlane ss gar. 10 mois - 3 jx. Val. : de 2 700 F. vendue : 2 000 F. R. R. HAN D HAESE, 24 bis, rue Bernard-Palissy, 35000 Rennes. Tél : 99 51 68 30.

Vds LP Sega + rapidfire + 3 jx : Snacting Galaxy Rescue Mission-Gangster Town : val. té. cadé : 800 F. Eric CAMILLERI, 7, rue de Grammont, 06100 Nica. Tél : 93 84 49 52 (A.M. univ.).

Vds NEC PC 1 Goint 2 passiboite déplacement à Paris. Donne Autooster - Cordon Pen : 750 F. Sébastien PONCET, 128, chemin de Turly, 18000 Bourges. Tél : 48 65 85 43 (le soir).

Vds ja Gameboy : 100 F. Mercenary Force, Spiderman Alleyway, Lords, Lockchase, Revenge of Gator, Radar Mission, Tennis, Tammy RAMASAMY, 20, av. Jean-Baptiste-Clément, 92100 Boulogne. Tél : (16-1) 46 05 06 59.

Vds NEC PC 1 Goint 2 passiboite déplacement à Paris. Donne Autooster - Cordon Pen : 750 F. Sébastien PONCET, 128, chemin de Turly, 18000 Bourges. Tél : 48 65 85 43 (le soir).

Vds Sega 8 bits complète (Janv 91) - 1 control Stick - 6 jx : Golden Axe, Mickey, Shinobi, Hergon etc. Px : 1 000 F. Antoine PENEAU, 23, rue de la Mortellerie, 44120 Ver-sur-Mer. Tél : 40 03 30 76.

Vds Solar Sinker : 75 F. sur Gameboy et Ikane, Wanor ou Rush n Attack : 150 F. sur NES ou Trojan : 138 F. Damien DUBRAC, 86, rue Pouchet. Tél : 42 26 28 11.

Atari vds ja org. : Histeral (Add) : 500 F., Power Monger : 120 F., Wrath Of the Demon : 120 F. Olivier LE COSQUER, 13, rue Poulhan, 78140 Vélizy. Tél : (16-1) 39 46 64 56.

Vds Sega 8 bits + 2 man. : 6 jx (Cyber Shinobi, Vigilante

Vds ja sur NES (Ghost Buster 2, Tmth, Tennis, Rygar) : 200 F. sur ou 900 F. Julien GENTILE, 5, rue du Maine, 44550 Montoir de Bretagne. Tél : 40 82 62 22.

Vds cons. NEC coregraphix - 3 jx : 800 F. Vds x Mega drive de 200 à 300 F. Philippe LAMBERT, 1, Square Henri-Sailler, 94600 Chateaufort. Tél : (16-1) 48 84 17 70.

Vds ja Mégadrive F : James Pond : 300 F., Ghost Buster : 200 F., Super Real Basket Ball : 250 F., Poochous : 280 F., Stéphane PORRAZ, 26, rue de la Vignerie, 78260 La Parreye-en-Yvelines. Tél : (16-1) 34 84 60 12.

Amiga 2000 - men. 10845 + ext. Mem. 2 Mgo + 2 lect. int. + 150 jx + rdx disks vier + jox : 9 000 F. Alain BARBATO, Residence Montclair Bat. B. esc. A, 30130 Pont-Saint-Esprit. Tél : 66 39 26 42.

Vds NES ss gar. (12/91) - 4 jx MM2, Ducktales, Probotector, Trojan, Assad MONTASSER, 16, allée du Chambray, 91180 Gll-sur-Yvette. Tél : (16-1) 60 12 38 30.

PC Engine G Turbo - jx NEC état neuil ss gar. : Vds égagement CBS Celsoa : 15 jx - 3 extensions + 3 man. Pascal VENTAX, 86 bd, de Charonne, 75020 Paris. Tél : (16-1) 43 48 18 73.

Exempl. Vds ja Nintendo, TBE, (1 an. bte et Not) Donkey Kong 3 : 90 F., Kid Icarus, Punch-Out : 175 F. Ludovic KOHLER, Chemin des Herrieres 69340 Francheville. Tél : 78 59 66 37.

Vds Nintendo - 7 K7 (Castle-Vania, Batman, Ghost'r., Gohin N-Goonies II, Popeya-Zelda-SMB) - NES Advantage : 1 500 F. Rémy GAL, 18, rue Eugénie-L'Horizon, St AL, 83400 Hyères. Tél : 94 35 65 37.

Pour Mégadrive Fi : Revenge Of Shinobi, Eswat, Stinger, Ghostbusters, Mickey : 220 F. chaq ou 1 000 F. les 5 Georges LAGARDE, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél : (16-1) 30 38 77 48.

Vds 13 jx Mégadrive : 250 F. pce - Game Boy avec jx, Ach. Game Gear poss. a déb : Grégory LOBBY, 1, rue George-Pollitz, 93200 Saint-Oden. Tél : (16-1) 42 35 54 33.

Vds Nintendo - 5 jx + 2 man. + pistolet : 1 000 F. Vds Game Boy + 6 jx : 800 F. Sébastien EL HARAXE, 92, rue des Rosas, Pithiviers X. Xernat. Tél : (16-1) 45 98 86 93.

Vds Sega M S - 7 jx + 2 man. + Control Stick : 1 300 F. Almino ALLEGRE, 13, quai Alsace-Lorraine, 77000 Melun. Tél : 49 09 15 30.

Vds Nintendo Deluxe : 1 000 F. 2 jx (Duke and Grogar, Golden Robo, Rob. et Holed) + autres : à 200 F. pce. Vds Nintendo LECAJER, 14 et J.-M.-de-Heredia, 76400 Bonsecours. Tél : 35 80 38 32.

C'est ton destin ! talors prend te an. man ! Achète-moira console NES + pistolet - 5 jx : Nicolas BRUMAUD, 17, rue du parc, 17000 La Rochelle. Tél : 46 34 39 99.

Vds Nintendo : 6 jx (SMB, Rad Bacer, Castellvania, Fester's Quest, Megaman 2, Cobartriangle) : 400 F. Jean-Philippe GRANIER, 1, rue de la Font-Noire, 16340 l'Isle-d'Espagnac. Tél : 45 68 43 25.

Vds sur Game Boy torques + Mode d'emploi : 150 F. et Bajour Fighter : 150 F. Jean-Louis BAHANS, 3, place Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél : (16-1) 45 91 07 15.

Vds CPC 464 coul. K7 jx Tuner-TV radio mble (jx a déb) : Xavier DESMOUTIERS, 8, rue Paulin-Enfert, 75013 Paris. Tél : (16-1) 45 85 77 51.

Vds Master S + 11 jx (Shinobi + Wonder Boy), Julien RAMONE, 15, av. Beau-Soleil, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél : 42 22 12 83.

Vds Nintendo - 7 jx val. : 3 600 F. vend. : 2 000 F. Maxime VAUX, Hameau de Saligny, 3, allée Bassalet, 94430 Chantonniers. Tél : (16-1) 45 78 68 88.

Vds Sega 8 bits - 255 jx : 1 500 F. (Mickey, Ghoul's n Ghost, Forgotten World, Wonder Boy 123, Pass. vite des armes 50 F. et 100 F. Silmame MCKBANE, Immeuble Breagne B 16 2, rue des Glaucis, 76500 Elbeuf. Tél : 35 77 60 12.

Vds ja NES : Blonic C. Metroid, Mega Man, Zelda 1, 2, Tower, Mch Silent Service jx entre 190 et 310 F. Zag : 300 F. Vincent BONHOMME, La Gaudonniers, 41800 Souge. Tél : 54 72 49 75.

Vds Sega 8 bits + jx (800 F. Vds 5 jx) : Sega (Shinobi + dbie Dragon) - Battle Cur Run etc. : 1190 F. l'un Grégory OUBELCOU, 1, Square Roger-Salengro, Zac du Courhain, 93760 Grande-Synthé-Nord. Tél : 29 27 93 56.

Vds Sega 8 bits complète (Janv 91) - 1 control Stick - 6 jx : Golden Axe, Mickey, Shinobi, Hergon etc. Px : 1 000 F. Antoine PENEAU, 23, rue de la Mortellerie, 44120 Ver-sur-Mer. Tél : 40 03 30 76.

Vds Solar Sinker : 75 F. sur Gameboy et Ikane, Wanor ou Rush n Attack : 150 F. sur NES ou Trojan : 138 F. Damien DUBRAC, 86, rue Pouchet. Tél : 42 26 28 11.

Atari vds ja org. : Histeral (Add) : 500 F., Power Monger : 120 F., Wrath Of the Demon : 120 F. Olivier LE COSQUER, 13, rue Poulhan, 78140 Vélizy. Tél : (16-1) 39 46 64 56.

Vds Sega 8 bits + 2 man. : 6 jx (Cyber Shinobi, Vigilante

Wonder Boy II etc.) : 1 200 F. a déb : Benjamin LAMY-RESTEY, 9, rue d'Alsace-Lorraine, 91730 Sainte-Genève-des-Bois. Tél : (16-1) 60 16 42 30.

Vds Nintendo + NES Advantage - Robot et Gyromite + 5 jx px : 890 F. Julien ANDRIEU, Lolissement Pempissal, 12200 Toulonjox. Tél : 65 45 31 45.

Vds Alan 2800 + 20 jx ou éch. ctre jx : Gameboy et NES : Paris, Benjamin GUDELT, 18, rue des Pensées, 02880 Crouy. Tél : 23 59 04 80.

Vds ja Mégadrive Iran Budokan : 260 F., World Cup Italia 90 : 150 F., Shinobi : 275 F. + pour Mega jax Phelics : 250 F. David BIENLOULOU, 37, rue Francklin Roosevelt, 91480 Quincy-Sous-Senart. Tél : (16-1) 69 00 44 46.

Vds NES + 6 jx (Mégaman 2, Torques dbie Dragon, 2 Zelda I, SMB etc.) + Pistolet - Livre : 1 700 F. Etienne ROUZIER, 50, av. Charrier, 63000 Clermont-Ferrand. Tél : 73 90 73 87 (ap. 18 h).

Affa re vds NES-Nintendo - 7 jx (SMB 1/2, Zelda 1, 2) + 2 joxpds : 1 jox TBE val. : 3 500 F., px : 2 000 F. Philippe MICHON, 11 ter, rue du Pant-Hardicou, 78250 Meulan. Tél : (16-1) 34 74 65 81.

Vds Sega MS - 2z : Shocks : 13 jx (Golden Axe, Super Monaco GP, American Pro Football, Shinobi) amb ongine : 290 F. Benoît CROZIER, 81, rue Houdan, 92330 Sceaux. Tél : (16-1) 47 02 93 30.

Vds Nintendo + jox : Zelda I et II, Top Gun, Castellvania I, Mega Mer 2, Dragon, Ninja (Avantage) Px : 1 200 F. Michel BELLOS, 6, rue Copreux, 75015 Paris. Tél : (16-1) 45 67 80 88.

Vds ja Sega 8 bits psycho Fox Wonder Boy Great Football : 150 F. l'un et lunettes 3D : 2 jx : 300 F. Nicolas LAVAL, 32, rue des Tulliges, 24750 Treillassac. Tél : 53 09 77 56.

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Out Run, D're Dragon) le n sacril. : 1 300 F. Stéphane DOLZ, Au Comay-Vernay, 42520 Maclis. Tél : 74 67 41 21.

Vds Gameboy - 9 jx : 1 200 F. Didier DE SMET, 4, route des Andelys, 27310 Pressagny l'orgueilleux. Tél : 32 51 42 64.

Vds vieilles + 8 jx + 2 jox jox amoureux de cette console superbe : 2 000 F. a déb : Jean-Pierre LEROY, Les Maulanges, Saint-Gervais du Perron, 61500 Sées. Tél : 33 27 39 58.

Vds ja pour Nintendo Gameboy - la Robot Robot le : 300 F. Franck LEEVEE, Val d'ombre, route de Marigny, 13170 Les Perthes-Mirabeau. Tél : 42 02 88 17 (ap. 17 h 30).

Vds Gameboy + Tetris + 390 F. vds jax Super Marland ou Spderman : 160 F. L'ensemble : 690 F. à sass : Jean-Sébastien BRESSY, L'Enclos -, rue Gabrielle-Banier-Bourcier, 78280 Guyancourt. Tél : (16-1) 30 64 66 37.

Vds Gameboy + Tetris + Manoland + Gargoye Ouest : 700 F. Ech. Sonic ctre John Madden ou vds : 300 F. Jean-Michel FIERE, La Rouvière, 83, bd du Redon, 441 E6, 13005 Marseilla. Tél : 81 41 47 52.

Vds NES : 13 jx - compl. 31 px + Zappec + Nes Advantage : 9 500 F. l'un et séparément ou éch. ctre mégadrive : 10 jx : Axelle GUILLAUSSEAU, 27, rue de Wassy, 75016 Paris. Tél : (16-1) 40 50 16 41.

Vds CD NEC + 13 jx CD et 1 carte + Vals 2, 3 : YS, Wonder Boy 3 l'et : 4 000 F. a déb : James CASSADINO, 21, rue Guynemer, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél : (16-1) 45 54 43 67.

Vds ja Coregraphix (Energy, Chase H-Q, New Zealand Story) : 300 F. ou éch. l'un ou ctre : dbieur et mar. Sébastien GOLLY, 135 A, rue de Richelieu, 69250 Kingersheim. Tél : 88 52 16 70.

Vds ja Nintendo : ATF (Batman, Simon Roubocq, Tortue) : 300 F. l'un : 4 000 F. a déb : James CASSADINO, 21, rue Guynemer, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél : (16-1) 45 54 43 67.

Vds ja Sega l'un ou éch. ctre Wonderboy the Ninja et Ghost House px a déb : Frédéric SMAL, 4, av. du Docteur Mathet, 28390 Tauray. Tél : 37 90 72 52.

Vds cons. Nintendo : 4 jox - 9 jx (250 F. l'un) : Pass. vite sop. Jean-Philippe SCHMITT, 11, rue Mozart, 57000 Metz. Tél : 67 56 83 63.

Vds ja Nintendo : Wizards and Warriors : 295 F. (bte nat. et Top Gun) : 250 F. (bte pas de notica) : Cyril THOMAS, 14, rue José-Maria-de-Heredia, 44300 Nantes. Tél : 40 30 95 67 (ap. 20 h).

Vds Nintendo : 2 man. + Skate or die - Gyromite et Duck Hunt + Rob. TBE px : 700 F. à déb : Stéphane CLERIC, 1, rue de la Gare, 38810 Gières. Tél : 76 83 37 23.

Vds ja Nintendo état neuf : Gauntlet 2, Kid Icarus, Wierding, Metal Gear, Robowarrior : 220 F. pce ou 400 F. les 2. Remi DUBOIS, 9, rue de Paris, 95380 Louvres. Tél : (16-1) 34 72 69 91.

Vds NEC Coregraphix TBE + 10 Bons jx : val. té. cadé : 2 000 F. ou au plus offrant : Luc BOYER, 110, av. de Chevreuil, 26000 Valence. Tél : 75 42 59 66.



C.C.M.
CASH & CARRY MICRO
37, Rue des Mathurins
75008 PARIS

☎ 40.16.04.02

Vente par correspondance uniquement



Vds Atari 2600 - 15 cart + 4 man px : 900 F. **Olivier MOU-RAUD**, 24, rue Montcalm 14000 Caen. Tél : 51 47 40 36

Vds PC Engine GT - 2 jx + 2 000 F. Fou éch. ctre CD Rom + adapt. Supergrafx + jeu. **David CLAESSENS**, 81, av. de la République, 37100 Tours. Tél : 47 51 48 55

Vds Sega 8 bits + 2 K7, jx (Footba). Val : 1 200 F. **Nadia LUCEK**, 7, Jardin Jean-Ockeguen, 37000 Tours. Tél : 47 64 43 21

Vds jx Sega 8 bits : 150 F. Shinobi Wonderboy III, Blastin dble Dragon + autres jx. **TBE Bastien BEUCHOTTE**, 143, av. du Général-Leclerc, 92340 Bourg-La-Reine. Tél : (16-1) 46 60 03 23

Vds cons. Nintendo + 1 jx. Turfles neuve. Ach. 13/7/91 + 2 man : 590 F. Ach. Super Famcom. **Rudy ROBIN**, 23, allée de la Talen d'Or, 94000 Créteil. Tél : (16-1) 49 80 16 20

Vds Megadrive Fr + 2 man + 5 jx val : 3 700 F. Px : 2 500 F. à déb. **Arnaud MONIER**, 33, rue Lapasset, 11400 Castelnaudary. Tél : 68 23 12 85

Vds NES + 35 jx : Dble Dragon 2, Blade Of Steel, Mano Bros + 4 000 F. **Nicolas DUGAND**, 13, rue Villeuveuve, 69004 Lyon. Tél : 78 28 59 64

Vds Nintendo + 6 jx (Batman, Mario, Duck Tales, Black Manta etc) + Pistolet px : 1 600 F. **Thibault EBNER**, La Mare de Laton, 24570 La Lardinière-Saint-Lazare. Tél : 53 51 20 86

Vds Nintendo + 2 man + pistolet + 6 jx (Super Mario, Duck + Hunt + Pinout). Px : 1 400 F. **Alan ARBORE**, 49, rue de Mühlheim, 69800 Saint-Priest. Tél : 78 20 15 79

Vds sur SFX Auguste Goll : 400 F. Danus : 350 F. Fou éch. ctre Pinotxy. **Gilles CLAVEL**, 55, rue de Meis, 74600 Seynod. Tél : 50 51 62 80 (entre 18 et 22 h)

Urgent vds Nintendo, 2 man + 4 jx : Off Road, Warth of the Black Manta, Tetris, Rush'n Attack : 1 200 F. **Anthony DELUNEL**, 3, rue Alsace-Lorraine, 42300 Roanne. Tél : 77 88 73 81

Urgent vds NES + Pistolet + 2 man + 1 cart. (Super Mario Bros + Duckhum). Ach. avril : 720 F (gar. 8 mois). **Aurélien NADEAU**, Collège de Chalais, 18210 Chalais. Tél : 45 98 24 44

Vds Gameboy - 8 jx : Tetris + Mario, Batman + Golf + Kwik + Dble Dragon + Bural Fighter + Gargoyles : val : 2 065 F. vds : 1 390 F. **Régis LAUFERON**, Route de Chaligny, 81200 Besmau. Tél : 80 24 54 25

Vds ou éch. pour Nintendo (Pinot) : Favenard, tel pour Game Boy, Super Mario Bros, P3 : 300 F. NES, 150 F. **Anthony ROBERT**, 8, chemin du CheuHour, 54840 Fontenoy-sur-Moselle. Tél : 83 65 63 62

Vds jx Megadrive : Populous : 300 F. Battle Squadron : 250 F. Du/Bcy version jap : 250 F. **Fabien LEPIEUX**, 140, Impasse ou Lion d'or, 45470 Louy. Tél : 38 65 55 08

Vds Sega MS + 5 jx : Shinobi, Cloud Master Fantasy Zone etc. Px : 1 400 F. **Raphaël GIVERNAUD**, 3, place des Feuillettes, 33270 Fabrèg. Tél : 58 40 35 45

Atari : Vds Lynx + 11 jx (B. Light, Zend, Klax, Rygar, Xeno) : 6 mois. Px : 1 700 F. à déb. Cause impempe. **Xavier HARRISPE**, 25, rue Saint-Paul, 75004 Paris. Tél : (16-1) 42 77 81 28

Vds Game-Boy + 4 jx ss gar : 500 F. Vds pour Megadrive Hang on Golden Axe ou éch. **Daniel BOUCHER**, Livry-Gergan. Tél : (16-1) 45 09 35 10 (ap. 19 h)

Vds Game-Boy ss Gar + Light-Boy - 5 jx. Px : 1 200 F. ou sép. Px à déb. **Gregory BERNARD**, 37, allée Jean-Giono, 91000 Evry. Tél : (16-1) 60 78 25 37

Vds NEC - AV Booster + Joypad - 3 jx : 990 F. Vds Game-boy - 5 jx : 800 F. Posa. Ech. Nec - Gameboy ctre Super Famcom + jx. **Sylvain BOUET**, 18, rue du Hamau, 78560 Sartrouville. Tél : (16-1) 39 13 28 88

Urgent vds NES + Rob + Zapper + 6 jx : Gyromite, Duck-hunt, SMB, TMHT, Duck Tales, Bayoubilly. Px : 3 195 F. cède à 2 200 F. **Cybil TISSERON**, 48 bis, av. de Navarre, 77290 Vitry-de-Neuf. Tél : (16-1) 64 61 12 42

Vds SMS BE - 9 jx dont Shinobi, Golden Axe etc. (vendu) : 1 600 F. Fou éch. ctre Game Gear ou jx. **Méa Jean-Claude DUHAMEL**, 14, rue Paul-Vielaine, 93130 Noisy-le-Sec. Tél : (16-1) 48 64 53 30

Vds Nintendo + 5 Super jx (Boric, Ikan, Trojan, Metho, Megaman). TBE px : 1 400 F. **Laurent LARUE**, 37, Colline des Plaines-Brunes, 86240 Smarves. Tél : 49 88 55 88

Vds CD Rom Nec + 2 jx (Wonder Boy, YS) + Adapt. S. Graph px : 1 100 F. Ach. Turbo express px : raison **Jacques VELLA**, 03, Les Parvanches avec Sainte-Anne, 13700 Marignane. Tél : 42 08 15 43

Vds megadrive franc 6 mois ss gar + 6 jx : Altered Beast, Monkey Golden Axe, Erghost etc. Px : 2 000 F. **François MACE**, 5, rue de la Glâne-Humi, 27930 Evreux. Tél : 32 34 18 58

Vds Nintendo entertainments System - 7 jx (Metal Gear, Castlevania, Seckon2, Gradus, SMB, Batman, Kidicarus) + 2 man : 1 000 F. **Paul MOLINIER**, 45, av. du Général

Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél : (16-1) 49 93 63 84

Vds Sega 8 bits + 2 man + 8 K7. Px : 900 F. Vds Lynx + Pare-Soleil + adapt secteur + 3 K7. Px : 800 F. **Stéphane AU-BOINE**, 28, rue de la Montagne, 60240 Fresnoy. Tél : 44 08 73 81

Vds Game Boy ss gar Emb. d'ong. + Tetris + Mario Land. TBE tel : 500 F. **Sylvain CONTE**, 524, av. de Mazergues, Bl. A3, 13000 Marseille. Tél : 91 22 83 28

Vds Game Boy + 4 jx (Gargoyles, Quest, Mano Qyx, Castlevania, étui. Val : 1 550 F. vendu : 1 000 F. éch. ctre Mega pos. **Damien WALTISPERGER**, 3, rue Victor-Dunry, 75015 Paris. Tél : (16-1) 45 31 12 14

Vds Nintendo 12 jx (Rygar, Skate or Die etc. Px. d'achat : 6 400 F. céd. à 3 000 F. Vds jx 200 et 250 F. **Mickael ALIX**, 13, rue des Antilles, 31500 Toulouse. Tél : 61 54 58 93

Vds Game Boy + 4 jx (Tetris, Castlevania, dble Dragon, Manolard) le tt pour 850 F. **Vincent MOLINIER**, 24, rue de la Vieille Poste, 78350 Jouy-en-Josas. Tél : (16-1) 38 56 24 64

Vds Lynx neuve (pas servel) : 500 F. Ach. jx PC Engine : 150 F. (ss Soldier, Foccor etc.) **Cécile LOUBERE**, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél : 56 20 02 58

Vds jx Nintendo : Favenard - Ghostbusters II : 300 F. Tegu-Radracar : 1 290 F. Kung Fu : 150 F. **Cédric FRANCOIS**, Lycée des Flandres, 59190 Hazebrouck. Tél : 28 41 87 46

Turtles 3 1/2, Rocket Ranger 5 1/4, Hardball 5 1/4, Apollo 18, 5 1/4, Sinks Force Harner DC Compatibles : 200 F. pos. **Vincent COUÏY**, La Charrière de Montigny, 79380 La Ferrière-sur-Sèvre. Tél : 49 80 03 38

Vds Megadrive, VF, TBE, ss gar + 6 jx (Squadron, Shinobi, G&G, Mystic) + amb d'ong : 2 700 F. **Christophe ALBERT**, 4, allée de la Chevalière, 81210 Dravel. Tél : (16-1) 68 03 49 93

Vds Master syst + 15 K7 + 2 man + Turbo + man. Spécia à d'état neuf : 3 500 F. min. px à déb. **Agnès BOUGEROL**, 15, rue Bray, 75017 Paris. Tél : (16-1) 43 80 00 70

Vds éch. liste de 150 jx NEC notes sur le Graph, l'animation, le son, l'interface : 20 F. ctre netice de Jynec. **Martial DREVILLE**, 49, rue Jules-Ferry, 59227 Sautzert. Tél : 27 74 00 37 (19 h, 20 h 30)

Vds NES + Pistolet + SMI + Duckhum + Turtles + Nintendo World Cup + Blades of Stee + B. Manta : 1 500 F. **Claude FRANCHIN**, 1, place Saint-Vincent-Beuves, 1 500 Quillan. Tél : 68 20 01 16

Vds NEC, PC Engine + 5 jx dont Super Star Soldier, Chesa HQ : 1 200 F. **Jehny TEIXEIRA**, 98, rue général-de-Gaulle, 95370 Montigny-les-Cornellies. Tél : (16-1) 39 87 88 30

Vds ou éch. jx Megadrive : 150 F. jx et Disc pour NEC de 275 F. **P. NALLINO**, 1, Imp. les Mailles, 91080 Lisses. Tél : (16-1) 80 86 23 25

Vds Megadrive + 5 jx (fran) : 2 500 F. Fou éch. ctre Coregraf 4 jx mini. **Gregory GIRAUDAU**, Maison Oligaraya, Quartier Labiri, 61340 Heppapan. Tél : 59 29 69 67

Vds Nintendo TBE + btes + not + 2 man + 6 jx : (ortues, SMB, Zelda) val : 2 900 F. cédée à 1 700 F. **Anthony HEURTEBISE**, 15, rue du Paradis, 14300 Cimet. Tél : 31 34 76 86

Vds nba jx Sega 8 bits (16) de 50 à 90 F. (Out-Run, Lord of the Swans etc.) TBE. Urgent ! **All JAFARSHAD**, 73, av. d'Italie, 95013 Paris. Tél : (16-1) 45 83 28 16

Vds Nintendo - 5 jx + Pyton II Px : 1 100 F. **Sullivan MICHEL**, 22, rue Arnaud, 13007 Marseille. Tél : 91 31 22 41

Vds Sega 16 bits jap. + 2 man XE1 pro + 6 jx (gr 3/3/92) le II : 2 400 F. ou ctre Supergrafx. **Fredric DUPUY**, 140, routes de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél : (16-1) 48 48 96 41 (ap. 19 h)

Affaire ! vds Nintendo neuve gar : 4 mois + 2 man + 3 jx (Batman, Bayou Billy, robocop) : 1 200 F. **Nicolas LOPIN**, 8, route de Dothan-Luzglazie, 28360 Clabans-Cernodet. Tél : 88 71 53 26

Vds Nintendo avec pistolet et jx dble pour 600 F. et 2 jx dble dragon II : 300 F. Castlevania : 250 F. **Zoran ARSEN-TJEVIC**, 25, bd de Reully Tel : (16-1) 43 81 22 63

Vds Sega + Pistolet avec 8 jx (Shinobi, Tennis, Ace, Psycho-Fox, Zillion etc.) : 900 F. **Lilian BEUVELLOT**, 47, av. Fabron, 54320 Maxeville. Tél : 83 97 26 25

Vds jx Sega : Rampage, Kenseiden, Altered-Beast, Moon-walker, Psycho-Fox, Phantasy-Star : 200 F. **Un Anthony SIMERAY**, Publy, 39370 Lons-La-Saulnier. Tél : 84 48 31 37

Vds megadrive (ap) : 6 jx : 1 500 F. Etai neuf **Fredric MOUCLEC**, 18-20, av. Raymond-Rodière, 94210 Saint-Mauri-des-Fosses. Tél : (16-1) 48 83 18 68

Vds, éch. ach. jx Core et Supergraphx. Ach. Néo-Géo (+) : 2 000 F. Ach. G. and G. (200 F. Ach. Megadrive ou Cd Nec + jx. **Fabrice BINET**, 36, les Cirrollières, 91770 Salmivrain. Tél : (16-1) 64 56 12 10

VIVE LA RENTREE

SPECIAL DISQUE DUR POUR A2000

LE PACK COMPREND CARTE SCSI

DISQUE DUR QUANTUM

VERSION 52 MO 3290 Frs

VERSION 105MO 4690 Frs

Pour Amiga 500 Nous consulter

ETUDIANTS

LE PLAISIR ET LE TRAVAIL

UN AMIGA 500 COMPATIBLE

AT286

LE PACK COMPREND

AMIGA 500 avec IMO

Carte ATONCE

4890 Frs sans moniteur

6890 Frs avec Moniteur A1083S

NOS "CLASSICS"

LECTEUR 3.5 EXTRA PLAT	590Frs
EXTENSION MEMOIRE (512K + Harlage (A500)	370Frs
EXTENSION MEMOIRE IMO.5 (A500)	949 Frs
EXTENSION A2000 2MO EXTENSIBLE 8MO	1990 FRs

SPECIAL ANTI FLICKING

CARTE A2320

+ MONITEUR SUPER VGA

4790 FRs

SUPER PROMO A2000 ATONCE

7990 FRs (9990 avec A1083S)

VOTRE LECTEUR DE DISQUETTE

VOUS CAUSE DES ENNUIS

Logiciel de réaligement des têtes

350 FRs TTC

EN DEVENANT CLIENT CCM DECOUVREZ LES AVANTAGES RESERVES A NOS SEULS CLIENTS
DETAILS AVEC VOTRE PREMIERE COMMANDE

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
Remboursé par chèque, Carte V. ou en contre remboursement. ARR. (1) 2 201 RS de participation aux frais d'expédition. Les Commandes sont expédiées par Poste. L'entière responsabilité des commandes est soumise au Accord de C.C.M. Remboursé sans échange, remboursé à 20% de plus (1) pour frais de stockage.

petites annonces

Vds Nimendo + 25 jx + Pistolet joys Px : 1300 F Stéphane AURIEL, 4, rue de la Rainée, 53210 Soules-sur-Quatre Tél : 43 02 35 11.

2 x Sega American Pro Football et Cyberb Hunter : 200 F une Franck VIGNOT, 38, rue Charles-Fourrier, 94500 Champigny-sur-Marne Tél : (16-1) 48 81 98 05.

Vds 2 super jr D Arcade Flyper et Galaxie : Força 150 Fie jeu sur Las ega ou éch cte R Rampe Alexandre DZUS, 2, rue Paul-Valéry, 92240 Malakoff Tél : (16-1) 46 38 30 45.

Vds pr NES Robocop : 300 F et Bural Fighter : 300 F TBE avec blés et m Steve HU-SSEK, 2, place de la Rose-Meun, 77184 Ermagnville Tél : (16-1) 60 06 68 36.

Coucou les copains Urgent vds Lynx, 6 jx sans tranfo pr : 2 200 Vds 1 550 F Julien CAMPUS, 100, rue Kennedy, 75140 Pt. Ouveilly Tél : 35 72 45 40 (passav 8 h)

Vds NES avec 40 jr (Fortue 2 Super Mario 3 Batman) + 2 man + M Pira + 4 000 F à déb Jean-Baptiste ANTON, 100, chemin du Tamagass, 84140 Montfavet Tél : 90 23 50 63

Vds Sega 8 bits + 4 jr. Le trid bits d'orig Px : 500 F Rémi BATAIL, 32, rue de la Befasse, 69100 Villeurbanne Tél : 78 84 57 97.

Vds NES + SMB 1 et 2 Px : 1 200 F Morgan ESBELIN, 20, rue de la Fédération, 03100 Montluçon Tél : 70 03 64 27.

Vds Lynx + Ca lottina : Games + Gates of Zandocor + Prins Saecler + coron Comlynx : 700 F Sébastien DEUBEL, 11, rue Michel-Ange, 75016 Paris Tél : (16-1) 42 30 85 28

Sloop 1 vds Robol + Gyromyte + Zapper (pistolet) + duck Hunt ou éch cte Super Famion Maxime NAUDIN, 11, rue Dieutre, 67000 Rouen Tél : 35 07 57 34.

Vds cart. Nintendo entre 200 et 300 F (Super off Road) Cyril FELLY, rue de Baillève, 23600 Boussac Tél : 55 55 00 17.

Vds Sega 8 bits + pistolet + 10 jr (Gambiel, Indiana Jones, Operaton Wolf etc) le tr 1 350 F Eméric HENDRICKX, 40, av. de Marival, 69005 Lyon.

Vds Sega MS + Alex Kidd + 250 F. Vds jr Sega 8 bits : P-Topic, Tennis Ace, Wonder Boy 3 : 200 F chacun Benoît BERGE, 14600 Faurville Tél : 31 89 03 82

Vds GT turbo + 4 neuvs + 2arets Vds Famcom + 2 jx ou 3 jx état neuvs Vds jr NEC 100 à 200 F Adel. Tél : 42 52 44 88

Game Gear + Columns : Super Monaco Grand Prix : 800 F état neuvs Gilles LABROU, Kiosque Léon-Blum, 47000 Agen. Tél : 53 66 56 46

Vds Gameboy + 4 jr (Rob. DD etc) TBE + écoul. 8 câbl. Link (jr ss gar) : 795 F Vds Atan 2600 + 7 super jr : 690 F Damien CAEN, 7, rue de Chanoine-Duvieu, 14810 Blonville Tél : 31 87 85 97 (op 18 h).

Vds A1000 + mer coult + sources + docs + câbles + jr + util. + contacts durables. le tr : 3 000 F Jean-François PAL, 42, bid Martellau, 31000 Toulouse. Tél : 61 99 38 32

Vds Nintendo + 10 jr (SMB1, SMB2, Zelda 1 et 2) Px : 2 300 F à déb Pierre LAMANT, 54, rue Nationale, 33240 Saint-andré-de-Cubzac Tél : 57 43 47 09

Vds Coregrah + 60 HS, 5 jr : 700 F, éch. Panja KB, Opt Blood, Cosmic Pirat, Arumba, SPC Invaders contre 30 CST et Michand CHAVAL, 83, av. du Temp Perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél : (16-1) 30 32 12 69

Vds NES + 5 jr (Zelda 1, 2, Mano 1, Gradus, Trojan) + câbles, le tr à 850 F (au lieu de 2 130 F) Joe CHENALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris Tél : (16-1) 45 77 71 68.

Vds Nintendo + 2 jr (Top Gun, Trojan) : 495 F. Vds pour NEC : Blodia : 130 F vds jr PC 5 1/4 : Prinos de Persa, R Deng : 95 F Davy CLOUET, Beaumont, 44470 Mauveaux-Lairn Tél : 40 23 55 40

Vds HP 295 gar l'92 Il complet : 450 F Nintendo Action Set neuve : 950 F Port comps : Christian RISACHER, 14, rue J.-B.-Corné, 78720 Cerny-le-Ville Tél : (16-1) 34 84 29 80

Vds Megadrive jap 60 Hz + 2a man + Altered Beast + Mickey Mouse + Monaco GP à déb David SULTAN, 26, av. Jean-Médéric, 06000 Nice Tél : 93 80 53 87.

Vds 5K7 Nintendo 1 500 Fou éch cte d'avant Ach K7 (pr int.) cher contact pour éch Fabrice PALLAS, 60, rue du Docteur-Bauer, 93400 Saint-Ouen Tél : (16-1) 40 10 86 95 (laissez mens).

Vds Megadrive jap + 3 jr : Moonwalker, Goldenray 1 700 F à déb, vds MS + 3 jr : 800 F, tr ou sép Ion LAZARESCU, 63, rue Blomet 75015 Paris Tél : (16-1) 43 06 80 27.

Vds Sega MS + pistolet + 12 jr Jean-Claude THEVENIN, 4, rue des Mariniers, 75014 Paris Tél : (16-1) 45 39 32 84.

Vds 9 jr Megadrive 200 à 250 F ou le tel : 1 900 F Vds Nintendo + pistol + robot + 11 jr : 2 700 F Vds Lynx + 6 jr 900 F Régis HAZERA, 7, rue Jules-Verne, 93100 Mont-

Inuult Tél : (16-1) 42 87 21 67.

Vds MSX 8020 : mont coult, lect 3 1/2, nbx manuels Ba : état neuvs Px : 1 600 F Christian DENECHAUD, 78990 Elancourt. Tél : (16-1) 30 50 22 75.

Vds Atan 2600 - 14 jr : Px : 1 500 F + 2 man Fabrice BAUDHUI, 61, av. Danielle-Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél : (16-1) 46 70 05 99.

Vds Megadrive + 5 jr : 1 500 F Gwendal FEUILLET, 59, rue Saint-Antoine. Tél : 42 78 61 15 (op 18 h).

Vds Megadrive (jap + 6 jr + cane Shoot Again 1 600 F, Vds Gamegear + 6 jr : 1 800 F, pass. vite séparée David BLANCHET, 7, rue Guérin, 77300 Fontainebleau. Tél : 64 22 67 93.

Vds Lynx + 4 jr (Blue Lightnig, Gaimit 2, Electropop, California Games) pour 1 000 F Gilles CLAVEL, 55, rue de Malze, 74600 SEYNOD. Tél : 50 51 62 90 (op 19 h).

Vds Gameboy + 8 jr (F1 Race Dr Mano Super Mario, NBA Road Mission, Bad'n'Hard, Tennis, Tetris) + cble 2 et 4 jr : 1 400 F Clément CHERVIER, 1, rue Lullier, 75008 Paris. Tél : (16-1) 42 80 26 79.

Vds Sega Megadrive franç ss gar + 1 man + 10 jr (Shinobi, Monaco GP, Spider, Shadow Dancer) : 3 500 F Alain SCORDEL, 12, rue Saint-Europy, 95210 Saint-Gratien. Tél : (16-1) 34 17 46 17.

Vds pour Nintendo : Mano Brass 1 + Dunk Hunt : 500 F et Zelda 1 : 260 F, les 2 : 300 F Remy PERRET, 100, rue des Moulines, 26000 Valence. Tél : 75 56 66 72.

Vds Nintendo + 8 jr (Robocop, Batman, Megaman 2, Castlevania, Roboteator Jr) : 2 500 F à déb Franck RONDELLO, La Bosquet, 8D, 11, rue de la Grenière, 13011 Marseille Tél : 91 45 36 90.

Urgent vds Lynx + 15 jr (TBE) : 2 700 F Fabien GIRODOT, 32, bid Vital-Bauhot, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél : (16-1) 47 38 29 38 (entre 18 et 21 h).

Vds Coregrah + Shinobi Cybercombat et Out Run et Heavy Unit TBE presque jamais servi : 2 200 F, vendu 1 500 F Sébastien FALONE, 8, cité du Moulin, 54880 Thil Tél : 82 26 23 64.

Vds NEC portable coult gar : 10 mois : 2 400 F avec 3 jr. Lionel VAYRON, 18, rue Eugène-Renois, 42600 Montbrion. Tél : 77 58 37 07.

Pour Superfamicom (x 6 état) (450 F pce) : Actra ser, Final Fight Christophe DE ZAN, Alton, La Plan, 73220 Aigueballe

Vds NES : 8 jr : rob + 1 jeu : zapper : 2 jr : 1 100 F Vds Gameboy + 5 jr : 1 000 F à déb Cyril ABITTOLE, 1 bis, av de Lowendal, 75007 Paris Tél : (16-1) 45 51 25 00

Vds Gameboy + 4 jr (Manolano) ou éch cte Gamegear + jr ou cte Coregrah, vds Dble Dragon II : 950 F Sylvain DAILLARD, 3, av. Jean-Marie-Verna, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél : 74 32 06 76.

Vds Sega 8 bits + 16 jr (R-Type, Alter Burner, Zillion 2, Galaxy Force, etc) + lunette 3D : 2 000 F Fabrice PERCLAIR, 339, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél : (16-1) 43 66 26 12.

Vds Gameboy + Link + piles - 5 jr, le tr : 950 F Vds jr ST 10 2, Né Dieu V, Indy (Arc) : 70 F, Kalaan : 90 F Romain ROUSSEL, 20, rue des Cloys, 75018 Paris. Tél : (16-1) 42 62 76 01.

Vds Gameboy + Super Manolano + Tetris + Tennis + Teenage Turfles + casque + câble de liaison : 800 F à déb Brice YUNG MANN, 25, bid Pasteur, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél : (16-1) 39 62 17 64

Vds MSX turbo-R 16 bits, Panasonic : 19268 coult, 13 voyes en PCM et FM, er 512 x 424 manuels, tranfo, éch Roland YOU, 49, rue Marcel-Dartrance, 10600 La Chapelle-Saint-Luc. Tél : 25 74 31 17.

Game Gear + colonnes + Super Monaco Grand Prix : 900 F, état neuvs Gilles LABROU, Kiosque Léon-Blum, 47000 Agen. Tél : 53 66 56 46.

Vds Amiga 2000B + mon coult + carte PC + lect 5 1/4 + sources + lapp + joy + nix livres revues, log (ss gar) : 8 000 F Christophe BONHOMME, 37, La Clairière, 78830 Bullion. Tél : (16-1) 30 41 26 81.

Sega 8 bits + 9 jr + emballages, Cadeau : 810 F Grégory ROUSSEAU, 38, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél : (16-1) 43 61 02 28 (op. 8 h).

Vds Gamegear + 2 jr (G Luck Air Batt et Wonderboy) : 900 F Vds Gameboy + 5 jr (jr à déb) : Christophe RECLU, 532, av. Paul-Prinlévé, 49260 Montreuil-Bellay. Tél : 41 52 43 47.

Vds nrx jr MSX et MSX2 : 125 F (port comps), il n'y a pas une seconde à perdre : Jean-François ATTROGÈ, 104, rue Fontaine-Saint-Germain, 36000 Châteauneuf. Tél : 54 22 69 08.

Vds jr Megadrive : Sward of Vermil, et Phiz Star 2 pour 300 F pce (port comps) Ach jr à 250 F (op comp) Pascal NOARAU, 5, impasse Auguste-Trobec, 33600 Pessac. Tél : 56 45 37 22.

Vds K7 Nintendo (Mano I) : 150 F et Zelda II : 250 F ou

éch cte Dble Dragon II, Megaman II ou Duck Tales. Laurent D-SARNO, HLM Romain-Roland, bid, 25, Bd 30 La Grande. Tél : 94 75 46 07.

Vds jr Sega : Altered Beast, Aher Burner, Kung Fu Kid, Shinobi, Rampage SG Cybers : 300 F Alexandre LAMON, 5, rue Ernest-Bonnet, 33810 Ambès.

Vds Lynx + 5 jr + transi, le tr pour 990 F ou éch cte jr Gameboy ou lect VHS Lino BERTOLI, 100, chaussée de l'Étang, 94160 Saint-Mandé. Tél : (16-1) 43 74 66 47.

Nimendo + Sig Mano Bros 1 : 400 F (Zelda 1 et 2, Sup Mano Bros 2 Trojan) : 250 F chac Nicolas TROUIL-LARD, Passage à niveau 280, 77210 La Suze-sur-Sarthe. Tél : 43 77 44 11.

Vds pour Megadrive jap : Altered Beast, Hellfire Elemental Master, h TBE : 200 F por Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 68150 Decize. Tél : 78 48 58 21.

Vds Coregrah + quart + 3 joys + 10 jr (Foot, F1, Shinobi), TBE ou éch cte Megadrive + jr : faire prop Guillaume BRESSON, 44, allée de l'Aquilon, 34280 La Grande-Motte. Tél : 67 26 75 62

Urgent vds Lynx + Kicase + Zardor Mercenary + Road Blasters + Xenophobe : 1 500 F ou - état neuvs gar : Fabrice TEISSEDER, Le Sablonnet, 38030 Les Avenières. Tél : 74 33 92 99

Vds Megadrive franç + 2 man + 10 jr (Golden Axe, Strider, GP Monaco, Mist Defender, Basket, Eswat) etc : 2 200 F Sahra CARRAZABAL, 6, rue des Princes, 78590 Noisy-le-Roi. Tél : (16-1) 30 56 53 88.

Vds Megadrive (jap + Arcade Power Stok + Paddle + 5 hits + Vclay, Monaco GP, Shinobi), état neuvs : 2 500 F Frédéric Tél : Nantes Tél : 40 35 28 45.

Vds NES + zaper + 7 jr TBE : 2 000 F à déb. Frédéric HERBIN, 25, rue de la Châle-Orange, 85610 Engraugy-sur-Oise. Tél : (16-1) 30 37 51 69

Vds jr Jeu Gameboy : Dble Dragon (bte et not) : 150 F (nov 1990) Jean-Christophe ANNEDE, 1, cité Jean-moulin, appt 7, 28110 Lucy. Tél : 37 34 03 02.

Vds Sega 8 bits : 500 F, pist : 100 F (Fun, 3D : 75 F) vds 23 jx état 150 F le tr. à déb. Patrice SAMMOUNI, 45, rue du Belvédère, 78410 Aubergenville. Tél : (16-1) 30 85 91 68.

Vds Megadrive jap : comp jr franç j, gar 6 mois + Monaco, Mackey, Truxton + 2 man : Mickaël Tél : (16-1) 60 11 33 07

Vds livres dont vous êtes le héros : 14 F (un ou 100 F) les 24 : vds atan 2600 : 3 jr : 350 F Jean-Philippe CHAN, 11 121, rue C-Thulinstein, 99300 Villancennes.

Vds Gameboy TBE 3 mois + Manolano + Tennis + Alleyway, le tr : 900 F Marie TROUILLEARD, 11, avenue Roland-Dorgèles, 49100 Angers. Tél : 41 60 06 85.

Vds, éch, ach jr NEC Megad ou éch cte Alan 520 ou Amiga Jantes jr sur mots : Sébastien KHALAT, 10, rue Raymond-Phet, 75017 Paris. Tél : (16-1) 48 88 91 97.

Vds Lynx + gar + 7 jr (Blue Light, Sima World, Rampage), TBE : Pr très intéressat : Philippe VERBEKE, 18, rue Bir-Hakim, 59830 Lambesnaert. Tél : 20 92 63 77.

Urgent Vds SFC + 2 jr (Final Fight, Danus Twin, b état) : 1 500 F (cause dble emploi) Thibaut DE BAECCKER, 82, rue de Caignanquet, 75018 Paris. Tél : (16-1) 42 83 40 56.

Vds Sega Megadrive + 2 man + 7 jr supers. Val : 4 800 F, odé : 2 700 F Laurent, 75014 Paris. Tél : (16-1) 45 43 73 40.

Sloop 1 vds Megadrive franç ss gar TBE + 4 jr : 1 400 F un, par correspondance Viet NGUYEN, 18, av. Ernest-Havel, 94490 Vitry-sur-Seine (ne pas téléphoner, merci).

Vds Sega 8 bits + phaser + cart 3 jr de tr + 7 jr (Tennis Ace, WB3 Shinobi, Psycho Fox, etc). Poss éch Px : 1 900 F à déb Julien BOUROGES, 3, rue Nicolas-Copernic, 93290 Tremblay-en-France. Tél : (16-1) 48 61 19 07.

Vds Sega 4 bits + pistolet + 5 jr (Dble Dragon, Rambo 3, World Soccer, Alien Syndrome, Out Pun) : 1 500 F Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 La Blanc-Mesnil. Tél : (16-1) 48 65 36 31.

Vds Megadrive jap + 3 jr (Fatman, Monaco Wonderboy 3) + Arcade Powerstok, état neuvs : 1 900 F, port comps a déb : Sébastien ROSZAK, 10, rue Louis-Vin, 62300 Elou-dit-Lesauvalle. Tél : 21 43 22 18.

Vds Sega MS TBE : 400 F + 7 jr (Joe Montana, Foot) : 175 F (1) + Rapdlire : 50 F + Stk : 50 F ou 1 600 F le tr. Franck ISSERT, rue Odette-Mallossanne, 26760 Beaumont-les-Valence. Tél : 75 69 74 23.

Vds Sega 8 bits : 300 F (19 jr à 150 F l'un (liste sur dem)), lunettes 3-D : 175 F Fabien DUBOIS, 17, rue Au Change, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél : 85 93 29 90.

Vds jr Megadrive franç : Altered Beast : 175 F, Thunder Force 2 : 200 F, Forgotten Worlds : 250 F, b état Steve NKOUANANG, 118, av. de Stalingrad, 82700 Colombes. Tél : (16-1) 47 81 07 81.

Vds sur Sega 8 bits Rastan : 120 F Julien BEAUDEAU, 8, rue Canal-de-Saint-Marlin, 76150 La Chesnay. Tél : (16-1) 39 54 66 46.

Vds Lynx + 9 jr état neuvs : 1 500 F cause dble emploi. Val d'origine : 3 000 F Stéphane Tél : 78 25 16 84.

Vds jr Nintendo Mano Brass : 50 F Mano Bros 2 : Silent Service : 250 F pos bte et noi Alain PERRAULT, 7, av. Général-Leclerc, 69140 RHIEUX. Tél : 78 28 04 58

Vds Gameboy + 6 jr (Grimms 2 F1 Sport, Tetris, Hyper-landerunner, Ducktales, Dble Dragon Qix), Il pour 1 600 F Adrien STUTZMANN, 21, rue Kléber, 59140 Jarville. Tél : 54140 Jarville.

Superfamicom neuve + Big Run : 2 490 F DVS (Neo Geo version Arcade) + 18 jr + 500 F Jérôme DARNAUDET, 59, 3e-Avenue, 60260 Lamorlaye. Tél : 44 21 56 59 (ap. 20 h).

Vds jr pour Sega 8 bits Dble Dragon, Shinobi, WB III, etc. à 100 à 200 F (rég lyonnaise) Guillaume GELIN, 17, route de Collonge, 68270 Saint-Romain au Mont-d'Or. Tél : 78 22 34 28 (ap. 19 h).

Cors Collect + jr + man jr - J121 - + jveils de poche + jr de robes et lygunes Thierry DABERE, 112, Grande-Rue, Arpajon. Tél : 60 63 07 11.

Vds Nintendo + jr + 1 man : entre 150 et 200 F le jeu (Batman, Pyrexhout, dragonball, Link, Lalalorce, J. Sébastien BONNABE, 10, rue Maltecel, 94500 Champigny. Tél : (16-1) 48 82 30 52

Vds Sup. Graph : 800 F + CD ROM : 1 800 F + aap SGHX : 300 F + jr CD : 200 F + cane SPGX Adrnes, Gr Zork, Ghosts n Ghost : 200 F po Alain ROBIN, ZAC de la Rhoulon, 57160, Tél : 87 56 52 56.

Vds jr Megadrive ou éch : Soccer (200 F), Osmouten (150 F) New Zealand Story (250 F), Mackey, etc. Yann-Claude PHILIPPOT, 155, rue Charles-Jean Brillant, 77000 Vaux-le-Pentil. Tél : 60 68 08 12.

Vds Sega Master + 5 jr (RC Gd Px, Galaxy Force : 800 F + frâs postaux, vds jr A500 nyles + not Frédéric NOEL, 3, rue de Picardie, 29000 Quimper. Tél : 98 52 92 73

Vds gameboy complet + 7 jr (hms des séries), ach. 291, TBE : neuvs serv. ach 2 100 F, odé : 1 400 F Côme DIXSAUT, 5, place de Rungis, 75013 Paris. Tél : (16-1) 45 88 92 28.

Vds ou éch SML sur Gameboy : 160 F, état neuvs (2 mois) Ech cte bon jeu (Pac-Man) 602 F Jonathan LAFARRE, 78, rue Ernest-Renan, 92190 Meudon. Tél : (16-1) 45 34 21 98

Vds cors, CBS + 2 man + adapt + 6 jr de James Bond : 500 F Damien SAMSON, 32, rue de Villacoublay, 78140 Vélizy

Vds jr sur PC Engine : Shanghai : 150 F, Rock-Or : 200 F ou 300 F les 2 Vds Knightmare : 100 F (MSX), Henri FONTAINE, 4, rue Nichelet, 02100 Saint-Quentin. Tél : 23 07 94 49.

Super affaire Vds Gameboy avec tr son matos (écoul + Tetris + piles) plus Super Manolano : 500 F Edwin RAZAFI, 114, av du Maréchal-Joffre, 94120 Fontenay-aux-Bols. Tél : (16-1) 48 78 88 63

Vds Sega 8 bits + briés + 5 jr + 2 jr incorporés + 2 man + plan (R-Type + Dble Dragon) la revte Yoan HADDAD, 4, rue du Maréchal-Maisin, 83800 Epinay-sur-Seine. Tél : (16-1) 48 23 56 88.

Stop 1 vds Megadrive franç ss gar + 4 jr + matériel tr neuvs Pr : 100 F : 390 F Viet NGUYEN, 18, rue Ernest-Havel, 94400 Vitry-sur-Seine (ne pas téléphoner, merci).

Vds NEC Core-Graph + qumbip + 7 jr (Jacky Jan, Tennis F1, Troplé de Hard Gunhead 2) : 2 200 F Bertrand GAGNAIRE, 71, rue de la Melure, 42100 Saint-Etienne. Tél : 77 25 91 63.

Vds NEC Supergrah + joy + 1 jeu (Devilcruch ou Grand zorz) - contrat de coult Px : 1 650 F, ach Neo-Geo Benjamin KTORZA, 8, bid Orano, 75018 Paris. Tél : (16-1) 42 55 54 25.

Urgent 1 vds Sega MS oct 90 + 2 man + 8 jr (Heavyweight Champ, World Cup 90, Altered Beast, Wild Boy) : 1 200 F Nicolas CABOS, 71, av Rouget-de-Lisle, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél : (16-1) 46 80 58 87.

Vds pour Gameboy Bubble Bobble + Robocop. Px : 300 F le tr : Christophe RIERA, chemin du Jeu de Mail, 11160 Peynac Minervois. Tél : 68 78 23 83.

Vds jr, guide consules (hors série n° 1) : 20 F au lieu de 40 F Vds or Deluxe Pant II (su A500) Sébastien POGREBNIK, 23, rue des Bleuets, cité du Cdt-Mouchot, 59554 Neuville-Saint-Remy. Tél : 27 81 39 06.

Vds Sega MS : 1 joy + 1 man Speedwing + 8 jr, le tr : 1 200 F à déb Pascal LUCIANI, Lieu dit Fumilly, 20167 Mazzava. Tél : 95 22 94 05 (R 9).

Vds Megadrive + 6 jr (Sonic, Monaco Devil Hunter, Fire Mustang, Magical Boy, Gynoug), val : 3 400 F cadée : 2 100 F Ludovic BROUOUD, 14, rue Daillon, 92130 Issy-les-Moulineux. Tél : (16-1) 46 38 10 18

Urg vds Sega 8 bits + phaser + 7 jr : 1 300 F Vds séparée des jr de 150 à 200 F Laurent LEPAGE, 53, chemin des

Tulleries, 69570 Dardilly. Tél. : 078.43.82.81.

Vds Gameboy Turfles + 200 F. Super Mariolanc + 150 F. Duck Tales (Picpus) : 200 F. Teitrs : 100 F. Benjamin BOUTROS, 85, av. Mozart, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.52.31.

Vds pour Gameboy, Double Dragon, Solar Striker et NFL Football (foot américain) à 150 F l'un. Nicolas KLAN, 23, rue Jacques-Millaret, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43 42.07.41.

Vds jx NES Mario, Teitrs, Mach Rider, etc., à partir de 120 F sur SMS. Dead Angle + phaser : 200 F. Stéphane LAPEYRE, Villa Amazona, 64250 Alinhac. Tél. : 59.29.84.18.

Vds N-ntendo 8 bits + 6 jx + Rygar, Faxanado, Kid Icarus + 1 an cadeau, val. : 3 900 F, cédé : 1 300 F. Teuin PONTHEU, 8 bis, place Saint-Augustin, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.86.57.67.

Vds Sega 8 bits - prest. + control-sticks - Le Rapid Fire + 20 jx, val. : 5 380 F, vendu : 3 500 F. crédit poss. Ludovic SSANCIER, La Chabotière, Bruz, 35170 Illé-et-Vilaine. Tél. : 99.52.60.26.

Vds Megadrive ss gar 6 mois - 8 jx + 2 man. : 2 500 F. Hel-der ROTHMAG, 6, rue de Villeneuve, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.30.37 (à p. de 20 h).

Vds Atan 2600 + 2 man. + 27 jx (Flipper, Boxe, etc.) : Px : 200 F sur sses (à déb.) John RUSILLON, av de France 86, 1004 Lausanne (Suisse). Tél. : (021) 37.87.79 (la nuit).

Mega ST4 + écr. multiscan, + tablette graphique + HD 30 Mo + imp. laser SLIM 804 + lecteur : 25 000 F à déb. Kasia MESSIKA, 13, rue du Professeur-Ramon, 84700 Mallemois-Afort. Tél. : (16-1) 43.78.55.55.

Vds NEC Coreograph + 15 jx ss gar : 1 700 F (Paris et région) Régis BRYMAN, 18, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.61.34.

Vds Megadrive jap. + joypad + adapt. 8 bits + Super Monaco GP II G.G. Golden Ace Shinobi + 1 jeu 8 bits : 1 800 F. Jean-Baptiste QUARÉZ, 91, rue La Fayette, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.01.97.

Vds jx NES : 200-250 F. Batman, etc. ou éq. vds MO6 + man + jx : 800 F vds jx Gameboy : 100 F ou éq. Emmanuel ROSELLE, 25, rue de Clermont, 93350 Châteauneuf-le-Grand. Tél. : 44.46.81.03.

Vds Turbo GT portable + 2 jx : 1 800 F (25/08/91) ou éq. cda SuperFamicom ou Megadrive : 1 jx + jx : Ho HOANG, 10, av. Saint-Marcel, 92000 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.21.73.18.

Vds Megadrive jap. + 7 super jx : Shinobi, Moonwalker, etc. Val. : 5 000 F, cédé : 2 700 F. Laurent. Tél. : (16-1) 45.43.73.40.

Vds Megadrive jap. + 2 man. dont 1 pro 2 + 6 bons jx : 1 800 F. Jean-Philippe, 30, rue Saint-Saens, 95500 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.

Vds Neo-Geo jx : 10 mois + carte + League Bowling + Nem 75 + Magiclan Lord + Baseball Stai + 26 man : 6 000 F. Edouard HORIOT, 7 bis, rue Sayer, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 42.25.18.22.

Vds A2000 + 1084S + imp. LX800 + jys + souris + nbs jx : ss gar : 14 mois : 8 500 F. livre sur Lyon aussi. Pascal LUPTON, 11, rue du Pont Neuf, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.92.67.28.

Vds Amstrad GX4000 + 7 jx Px : 2 500 F. Cyril BELLONI, 145, rue de Chevilly, Bat. B, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.86.28.87.

Vds NES + 2 man. + 34 jx + pistolet : 800 F. Vds Super Famicom + 2 man. + aeraset + plowings + SMW4 : 3 000 F. Guillaume LUSZACK, 47, rue de Bellevue, 02880 Curtles. Tél. : 23.99.41.05.

Vds Lynx + sacoch. + Ca'l Games + Comlynx + pare-soleil, TBE, ss gar : 500 F. Cedric LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33368 Camac. Tél. : 58.20.02.58.

Vds Sega 8 bits + 10 jx : Wonderboy 3, Golden Axe, Double Dragon, éq. neuf Px : 2 500 F. Julien RACLOT, 28, domaine de Poyeron, 42650 Saint-Jean-Bonnefonds. Tél. : 77.95.13.19.

Vds Amiga 2000 ss gar + 28 drive + 4 livres + nbs prog. + Licence C, v 5 04 (val. : 2 000 F), le n. : 8 000 F. Daniel GERINCKX, 7/74, rue de la Paix, Tour Kennedy, 59120 Loos-lez-Lille. Tél. : 20.07.15.36.

Vds Megadrive + 28 man. + 4 jx : 1 500 F. Vds ampli Akai : 400 F, vds Television Hisawa coins carrés : Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duthoit, 59170 Crales. Tél. : 20.70.51.50.

Vds Nintendo + K7 (si appart.) Xenon : 260 F. Bubble : 250 F. Spy and Spy : 230 F. Westermania : 200 F. Zelda 2 : 285 F., le n. : 1 800 F. Alexis RICHONET, rue du 8-Mai-1945, 69360 Solize. Tél. : 78.02.81.49.

Vds cons. SEGA + 3 man. + lunette 3D - pistolet - 20 jx val. : 6 684 F, cédé : 3 000 F, le n. TBE Frédéric SCHWAB, 59, rue Droite, 11100 Harbonne. Tél. : 68.65.62.80.

Vds Nintendo + Super Mario Bros : 600 F (régions de +

vite poss.), merc. Cedric FIEVRE, 63, rue Nationale, 33240 Saint-André-de-Cubzac. Tél. : 57.43.38.79.

Vds Lynx états-unis + a/m. + Comlynx + 4 mt (Kax, B. Light, C. Game, Pac) Px Incroyable : 900 F ! vite ! Yennick BERTHELEMY, 11, rue Claude-Debussy, 95300 Portois. Tél. : (16-1) 30.28.56.24.

Vds Gameboy + 4 jx (Fortress et Fear, Double Dragon Spiderman, Teitrs), le n. : 850 F à déb. Clément TRENSZ, 21, rue du Val-Armand, 68300 Saint-Louis. Tél. : 88.87.28.52.

Vds Vermilion (franç.) : 300 F, Golden Axe (180 F), Alesie, Hellfire (180 F), sur MD ou éq. cda jx NES Jérôme FARINA, 62, rue de la Rocheloucauld, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.06.04.

Vds Gameboy + vidéo-cinéma + casque + 4 jx (Teitrs Super Mario Tennis, Spiderman, TBE : 900 F) Steve VANDEVOIR, 5, rue Louis-Biérot, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.98.56.57.

Vds Sega 8 bits neuve + 10 jx (Psycho-Fox, R-Type, etc.) Px : 1 600 F à déb. (ou éq. Megadrive) David PILLARD, 21 Nord, Les Basses-Vallières, 69530 Brignais. Tél. : 72.31.00.02 (ap. 18 h).

Vds Sega 8 bits + 4 jx TBE : 1 500 F. vds Thomson MO6 + 21 jx, crayon opt. : 2 500 F ou éq. cda Supergra. Régis MÉCHINEAU, 14, rue Charles-Gounod, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.54.91.

Unité Arvigo 2000 + jx : 2 500 F. divers jx Marhutter, Po-lice Quest, Z88, etc. : 100 F chaque + livres cadeau. Hector KALFON, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.83.50.

Vds Gameboy + 3 jx TBE, ss gar : 700 F (Marie, Gargyle & Tams), Virgin BÉDIN, 23, rue d'Essling, 92400 Courbevois. Tél. : (16-1) 47.68.59.51.

Vds Sega M-5 + 1 man + 16 jx (Golden Axe, Mickey, Casino Games, Rocky, Atored Beast), vendu : 500 F, TBE Nicolas CHERIER, 139, rue Roger-Salengro, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.39.16.74.

Vds Sega 8 bits, pistolet, joys : 20 jx. Val. : 1 500 F (Suisse), vendu : 700 F (2 800 FF). Jérôme ZUFFEREY, av. Gare 2, 1880 Bes, Suisse. Tél. : (025) 83.18.18.

Vds Sega 8 bits + 140 jx - 2 man. Px : 2 000 F (val. : 4 730 F). Randall CESE, 11, avenue des Marchés, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.47.62.

Vds Lynx gagnée concours, neuve, ss emballage : 500 F ou éq. cda trucs valables. Jérôme CLERET, joujouement Maurillac, 46300 Gourdon. Tél. : 65.41.18.50.

Vds Ninja Warrior sur NEC ou éq. cda jx Megadrive (Thunder Force 3, Wrestle War, Dick Tracy) Christophe GERMAIN, 8, av. du Général-Morau, 08200 Rocroi. Tél. : 24.54.12.00.

Vds jx Sega 8 bits : Alex Kidd, High Tech, World : 200 F. Rastan + Aher Burner + Shinobi Px : 200 F. cda David LARCHER, 8, route de l'Aéroport, 09190 Lorp. Tél. : 61.66.38.79.

Vds 2 jx Gameboy à 100 F (pon compis) : Gaïl et Mario-land ou éq. cda 1 jeu Megadrive franc. Sylvain BERNARD, 6, rue Carnot, appt 3, 71300 Monceau-les-Mines. Tél. : 85.57.80.18.

Vds Lynx ss gar. + 2 can. exc. état. Val. : 1 200 F, vendue : 800 F. Michel OHAYON, 12, rue Louis-Delaunoy, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.23.35.

Vds NES Samenzan, 4 man. 2 pist. : 70 + (Arkanoid, Happy Joust, Mario etc.) : 2 500 F à déb. Justin ROUNEY, Villa Crinale, Saint-Jean, île de Saint-Barthélemy, French West Indies, 97133 Caribbean. Tél. : (15) 00.27.84.98.

Vds K7 Nintendo Bayou Billy et Tortues : 200 F chaque Sébastien HUGUENOT, Lacruet, 73550 Les Allues. Tél. : 78.08.56.42.

Vds 15 jx pour Sega 8 bits (Y's, Ultima 4, Kenselden), TBE : 120 F pce. vendu par 2 min. Patricia PERROT, Tél. : 94.30.81.34.

Vds pour la Belgique cons. et jx (MD, SF, GB, etc.) + nbs accessoires Laurent WEL, 1, clos de la Charmille, 1380 Grez Doiceau, Belgique.

Vds ens. 10 jx (val. : 3 000 F), cédé : 1 200 F + Sega 8 bits - pistolet + 3 joy + RF + emb. d'org. (val. : 1 800 F), cédé : 800 F. Dominique SALDUCCI, Ricc Sampiero II, rue Isabelle, 20168 Portofino. Tél. : 05.25.43.02.

Vds Coregra ss gar + 7 jx : PC Kid 2, Gunhed 2, Cadash, Down Load, etc., TBE Px : 2 000 F. Sylvain. Tél. : 54.74.89.63.

Stop ! Vds Nintendo 8 bits + 2 jx, le n. : 700 F. Vds nba jx sur NES et Gameboy Joaquim LIMA, 2, rue de l'Amiral-Courant, 84160 Saint-Mandé. Tél. : 48.08.76.83.

Vds NEC + 5 jx + prise 5 joueurs : 1 400 F (+ 30 jx entre 150 et 200 F) vds 15 jx Megadrive entre 150-200 F. Francisco MATIAS, 12, place du Commerce, 76015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.70.36.

Vds jx Gameboy (Double Dragon en Burnt Fighter : 140 F), vds jx Nintendo Megaman 2 : 350 F neuf, Zelda : 250 F. William BLONDEL, 379, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.57.

Stop affairs ! Vds 2 jx pour Sega MS : Aztec Adventure + Giant House pour 150 F. Eric POTHERAT, 8, rue M-Darvillière, 77240 Seine-Port. Tél. : 84.41.08.25.

Vds Sega 8 bits + lunettes 3D + 6 jx (Cyber, Shinnob.) : cadeau surprise au premier qui achète le Val d'achat : 2 500 F, vendu : 900 F, vite ! urgent ! Thierry BATTLE, 11, rue des Violettes, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 64.48.84.15.

Vds Coreograph sans transfo + 3 jx : 650 F. Vds Pilot Wings sur SF : 380 FF. Romain GILSON, CH-1165, Allaman, Suisse. Tél. : (19-41) 21.807.33.65.

Vds Sega + pist. - 12 jx (le n en TBE) : 2 000 F à déb. ach. Megadrive + jx ou TurboGraec ou SuperFamicom p/ pr. David. Tél. : (16-1) 30.34.01.55.

Vds Sega 8 bits : juin 90, TBE - 5 jx (California Games, compile 5 jx, Monopoly) + 2 pad moins de 900 F. Julien GUILLEMET, 7, rue Trajan, 34410 Sauvies. Tél. : 67.39.55.07.

Vds supergraph + jx : 1 400 F ou éq. cda 1040 STF (j. p/ le des p. NEC avec la console) vite ! Régis STACHOWSKI, 14, rue de Dijon, 62420 Billy-Montigny. Tél. : 21.75.62.90.

Vds Supergraphs + 4 jx (Aldynes, Ghoul'n Ghost, etc.) Px : 2 300 F. Sébastien BARUT, 21, rue Marc-Antoine-Pellé, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.87.73 (à p. 18 h 30).

Vds jeu RoboCop pour NES. Ach. 430 F, cédé : 300 F. Anne-Lise GOURDON, 13, rue de Velaspri, 82400 Saint-Etienne. Tél. : 66.92.56.01.

Vds jeu RoboCop pour NES. Ach. 430 F, cédé : 300 F. Anne-Lise GOURDON, 13, rue de Velaspri, 82400 Saint-Etienne. Tél. : 66.92.56.01.

Urgent ! Vds jeu Nintendo : Skate or Die : 150 F et NES Advantage : 150 F. Clément VILMIN, 58, rue des Loges, 78600 Maurens-Laflotte. Tél. : (16-1) 39.62.82.33.

Vds Gremlins 2 et Ninja Rema (16 bits) : 250 F. Christophe DURAND, 13, rue de Velaspri, 82400 Saint-Etienne. Tél. : 66.92.56.01.

Vds ordi. MSX PHC 28S Sanyo - lect. K7 (à rev.) + K7 (jeu) - art. mém. le n. : 550 F à déb. K7 Amstrad CPC 664 (je). David BATTEUX (16-1) 48.47.76.61.

Vds Gameboy + câble Link + Trins + Super Mariolanc + Gargyle Quest : 700 F ou éq. avec 3 jx Mega Jean-Michel FIERE, La Rouvrière, 83, bis du Rerdon, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52. (ap. 18 h).

Vds Lynx + transfo + 3 jx, le n. : 1 000 F. Gameboy + Tennis : 450 F. Jean-Luc SAGNIERE, Parc de l'Aulney, 5,

allée des Tileule, Vaires-sur-Marne. Tél. : 64.21.55.28.

Vds Lynx TBE + 5 jx + transfo, le n. : 1 000 F. Urgent ! David PAPAUX, 51, route de Fontaines, 1207 Genève, Suisse. Tél. : (0041) 227.35.11.34.

Stop vds Meg. franc. ss gar + 2 man + 6 jx (Ravage et Shinnob, Mickey, Stred, Boze), val. : 3 600 F, vds : 2 000 F. Jérôme JAMAULT, 118, av. Aristide-Briand, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.46.80.

Vds supergraph + quint + 2 joy + Aldines + Gaundg + 6 jx. Faire off. vds CD Ys Super pour us W3. Michel ISSART, 19, Impasse de la Pinède, 34880 Saint-Georges-d'Orques. Tél. : 67.40.48.43 (ap. 18 h).

Vds Lynx + 11 jx dans emball. d'org. Px : 2 500 F à déb. David SABBAN, 7, villa Cyril, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.46.65.

Vds Megadrive fr. + 2 man. + 8 jx (Sword of Vermilion...) adapté cart. Jans ss gar. vendu : 4 000 F. Romain CAULZON, 153, rue Jules Ferry, 16000 Angoulême. Tél. : 45.92.91.26.

Vds Supergraphs azhélés le juin 91 + ald. + 66 + Blooda + Populous, le n. : 2 000 F à déb. Jean-Christophe LABBE, 18, rue des Tourelles, La Musse Boutigny, 28410 Bli. Tél. : 37.89.14.02.

Stop affairs ! Vds NES version luxe + 17 jx - NES advand. Val. : 6 000 F, vendue : 2 500 F. Johann SKWERES, La Commalle, 71400 Tavernay. Tél. : 85.54.10.63 (ap. 19 h).

Vds Megadrive fr. + 8 jx + 1 jx (val. : 4 200 F), vendu : 3 400 F à déb. Poss. vite ssp. Ja. : 200 à 300 F. vds NES + NES Max. Xavier BADIER, 1, rue des Viollettes, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 38.11.01.24.

Vds jx Nintendo : Trojan (200 F), Zelda II (270 F), Hush'n Attack (240 F) ou les 3 pour 630 F. Olivier TABART, 37, rue du Bœuf-Saint-Pateme, 45000 Orléans. Tél. : 38.53.54.97.

Vds Sega 16 bits (jap.) + 2 man. XE1 pro + 6 jx, le n. : 2 400 F, gar. 3 392 ou cda Supergraph + jx. Frédéric DUPUY, 140, route de Paris, 83130 Noirey-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.48.96.41 (ap. 18 h).

Vds Nintendo 8 bits + 40 jx (Tortue 2, Mario 3, Batman, DDragon 2...) + super joys n. pro : 4 000 F à déb. Jean-Baptiste ANTON, 100, chemin du Tirogac, 04140 Montreuil. Tél. : 90.23.50.63.

J. B. G. Electronics

163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Métro: Moutan Duvernet ou Alésia

Ouvert du lundi au samedi de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption

Tél. : (1) 45 41 41 63 - (1) 45 41 44 54

J. B. G., c'est l'occasion garantie

sur les ordinateurs, périphériques et logiciels

Reprise - Dépôt-vente - Achat

Tél. Rayon Occasion: 45 41 26 04

Logiciels à partir de 50 Frs

J. B. G., c'est l'occasion comme jamais

Prix du matériel neuf :

Exemples

Atari 520 STE:	2990 Frs
Garflé à 1 Méga:	3290 Frs
Amiga 500 + peritel:	2790 Frs
Star LC20:	1990 Frs
Star LC200 couleur: nous consulter
Amiga 2000: nous consulter
Scanner à main:	1690 Frs
Souris optique:	450 Frs
Extension mémoire Amiga:	390 Frs
Lecteur ext. ST/Amiga:	690 Frs



Atari Méga STE 8990,00 Frs

Possibilité de reprise de votre ordinateur (nous consulter)

petites annonces

Vds 5 ja Sega MS à 150 F 1 un (Wonderboy II, Psychofox, Golvelius, Alax Kid II, Quanes) TBE David RAUFFET, 19, rue Augustin-Thierry, 75019 Paris. Tél : (16-1) 42.01.92.01.

Vds Gameboy + câble Vidéolink + écouteurs + 8 ja - Type Fracas, TBE Px : 1 500 F (à déb) Tamby RAMA-SAMY, 20, av. Jean-Baptiste-Clément, 92100 Boulogne. Tél : (16-1) 48.05.06.58.

Vds Mégadrivé jap + 6 ja à 1 500 F file d'état neuf Frédéric MAURI-des-Fossés, Tél : (16-1) 48.83.18.68.

Vds Mégadrivé + 5 ja + 2 joys + 2 000 F Vds mont. Philips 8652 (résolution 640 X 400, TBE + 2 000 F Ach Metaig 2, MSX 2+400 F Eric TACHETTE, Tél : (16-1) 45.26.71.62.

Vds Neo-Geo + 2e joy + Baseball + Nam 75 + Memory Card Val + 5 000 F, obsoles à 2 500 F ou cons + 1 jeu à 1 980 F Thierry WESENFELDER, 16, rue Louis-Darcein, 92170 Vanves, Tél : (16-1) 46.62.61.03.

Vds PC Engine avec super Star Soldier et F1 Circus + 900 F Ach ou éch ja Mégadrivé et Famcom Fabien LORENZINI, 15, rue Pergaud, 90850 Essert, Tél : 84.21.78.70.

Vds Gradus 3, SD Great Battle sur Super Famcom, 350 F 1 un Vds nbx ja MSX MSX1 Sylvain GUFFGQ, 2, allée de Platon, 40000 Mont-de-Méran. Tél : 58.46.44.81.

Vds sur Sega 8 bits : Shinobi, A Kid, W Boy, P Star, 5 Hammer 150 F 1 un ou 250 F par 2 Luper ROUCH, 51, La Riallie, 83300 Draguignan. Tél : 94.68.12.31.

Vds Mégadrivé jap TBE 700 F port compas, vds divers MD 200 F, GB 150 F Pascal VALETTE, Lora, 24800 Saint-Paul-la-Roche Tél : 53.62.50.30.

Vds NEC PC Engine + 6 ja (Cadash, Cyber Combat Police Tiger road, P47, Barumba Kung-Fu) + 200 F Jérôme COHEN, 6, Impasse Geuffron, 94480 Ablon. Tél : (16-1) 45.97.06.52.

Stop 1 Superattaire + vds Mégadrivé + Pro2 + 8 ja (Shadownancer Thunder 3) px réel : 4 045 F cadé à 1 500 F Igor ARVAL, 14, rue de Bert, 75008 Paris. Tél : (16-1) 45.62.23.26.

Vds ja Super Famcom Big Run, Great Battle, Gradus 3, état neuf 1 000 F les 3 ou 350 F pce René WEPPE, 12, rue des Flandres, 62790 Lafresnaye. Tél : 21.77.76.87.

Vds ja Sega 8 bits (Shinobi, Cent Games choplitter, Ultima IV, Ghost House, Affair Burner) 130 l'un 1 Bys I Tél : Mathias AUBERT, 7, rue de Montaine, 13126 Valveyrannes. Tél : 42.66.00.82.

Vds Neo-Geo SNK + man + transfert + jeu Magnan Lord + Mémoire, Cais : le ts se gar. 3 000 F Stéphane TODEUF, 21, allée du Petit Tort, 59840 Louprel. Tél : 20.08.75.18.

Vds Nintendo TBE (janvier '99) + Mano Bros 1 + Zapper + Duck Hunt + Zelda + Faxanadu 1 000 F au lieu de 1 790 F Cédric VALCHUR, 150, cité des Libellules 73290 La Motte Servolex. Tél : 78.25.96.88.

Vds Supergraph + 5 ja (Shinobi, Gouls N Ghost etc.) 2 000 F Vds Lynx + 4 ja (Blue Light) 1 000 F Jean-Philippe COUEGNAS, 15, rue des Escaldas, 86000 Poitiers. Tél : 49.98.98.34.

Vds ou éch ja NEC Battle Ace, Veigs et Pac Lancia 200 à 250 F Ronald BLANCHET, 26, av du Malin, 72530 Yvré-evêque Tél : 40.89.62.88.

Vds ja Sega à 150 F (Black Belt, Affair Burner, Alax Kid) et 2. etc. Poss. vds regroupé (réduc.) Benjamin FENON, 7, av de la Promenade, 91440 Burs-sur-Yvette. Tél : (16-1) 69.28.07.86.

Vds Mégadrivé avec 2 joys + 5 ja et adapt 2 000 F. Laissez riges et tél surrép Sylvain RECLUS, 14, rue de Farners, 58300 Valenciennes. Tél : 27.47.43.31.

Vds ja NEC PC Engine (Rastan, Sega 2) 200 F, (vigilance) 150 F, Cyber Cross 200 F, (Cyber Combat) Police 250 F, Christophe ARTAUX, 7, rue des Ecoles, 83600 Aulnay-sa-Bois. Tél : (16-1) 48.66.42.70.

Vds sur NEC Core Graphics ja Chase HQ, Energy MR, Héh, Lode Runner et Legendary Axe à 200 F le 1 250 F 1 : Mathieu LARCHER, 19 bis, rue de Verdun, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél : (16-1) 48.72.56.51.

Vds Sega 8 bits + 2 ja 550 F + Golden Axe, Altered Beast, Psycho Fox, Y'S C. Games, Golvelius etc. Entre 100 et 250 F Saïd LEHEC, 9, passage Boudin 75020 Paris. Tél : (16-1) 40.30.08.11.

Vds pour Atan 2800 ja (Sodeman, Moonpatrol, Phénix, Jungle Hunt, Mano Bros etc.) 400 F, voir tél : 300 F Xavier LEPELLETIER, 100, rue de Lagny. Tél : (16-1) 40.24.25.36.

Vds Master System + 4 ja (Wonder Boy 3) Cons + Hang-Hon 350 F chaq jeu 200 F ou le tt 755 F TBE Juddi-cahé CHEVREAU, Chemin des Gardonières, 72190 Neuville. Tél : 43.25.51.74.

Nintendo vds NES avec 37 ja + phaser + Duck Hunt + Rob + Gyromet 2 000 F Ach ou vds Sup Famcom SD Guillaume LUSZACK, 47, rue de Bellevue, 02880 Cuffles.

Tél : 23.59.41.05
Vds Life Force sur Nintendo complet avec not. + abonnement : 260 F et Donkey Kong Classic 190 F Cédric COLLEMEINE, 155, rue de Boissac, 77190 Dammarie-la-Lya. Tél : (16-1) 64.39.22.28.

Vds Sega 8 bits + 2 man + 12 super ja + lunettes 3D + phaser val : 4 500 F, vendu 1 500 F Daniel RAMOS, 161, rue Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél : (16-1) 48.82.42.79.

Vds Sega 8 bits + 9 ja val réel : 3 300 F, vds 1 600 F (port compas) a déb. le d en TBE bien sûr (12 ja) Stéphane BONARDI, 17, rue Louise-Michel, 38000 Grenoble Tél : 76.49.57.56.

Vds Cons NES + 2 man + joy + 17 ja + revue 4 500 F ach ja Famcom et Cons, NEC et Neo-Geo. Bas px : Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél : 40.69.68.50.

Vds ou éch ja Game Boy : Fractus of Fear 150 F et Ballon Kid 150 F ou éch contre autre jeu (urgent) merci Stéphane PIN, 140 av de Sarregouisse, 13340 Rognac. Tél : 42.78.64.11.

Vds cause obsolescence portable Lynx Alan + 1 cons gagnée concours jamais servi, 500 F Laurent POL-FLIET, 58, quai de l'Ouest, 59000 Lille. Tél : 20.09.74.25.

Vds MSX2 VG-8235 + écran coul + 32 ja + 2 man, Le t env : 4 000 F Benjamin HIRSCH, 14, rue de la Maison-Rouge, 27400 Louviers. Tél : 32.40.03.82.

Vds Game Boy + Teins + Super Mario + écouteurs + câble vidéo Link TBE (mars 91) val : 890 F, vercu 550 F Laurence RICHARD, 48, rue de St-Cloud, 92000 Nanterre. Tél : (16-1) 47.21.01.12.

Vds Mégadrivé 3 ja Eswal World Cup Soccer etc + man px 1 500 F Urgent Florian VAN CAUWENBERGHE, 4, rue des Palmiers, Chanteloup-lea-Vignes. Tél : 39.74.58.19.

Vds Supergraph + CD Rom 2 + adaptateur SG + 2 ja SG + 8 ja AEC + mont. coul. Px : 8 000 F Zac de la Rotonde-Tradimar, 87180 Moulines-Saint-Pierre. Tél : 87.58.52.56.

Vds NES + Mano 1 TBE 450 F - dble Dragon 250 F - Alphamission 200 F - Excitebike 200 F - Duck 250 F ou 200 F et Yves FELBABEL, Bel Air, avenue du Stade, 38790 St-Georges-d'Espéranche.

Vds Cons Nintendo 400 F + Super Mario Bros 1 Zele dnt 2 Zeld 2, Tiga, Super Mario Bros 2, 250 F Frac Nicolas TROUILLARD, Prasse-la-ville 290, La Soles-sur-Sarthe, 72210 La-Suze. Tél : 40.77.44.11.

Vds Cons Nintendo 4 ja + 2 man (Link Punch Out etc.) Exc. état (about 90) px : 1 100 F du bob Sylvain MOUSSEAU, 9, rue Henri-Dunant, 90800 Eriny-sur-Seine. Tél : (16-1) 48.28.97.94.

Vds NEC Supergrab (mois 01/91) + 1 man + Aldynas, Ghouls'n Ghosts, Ninja Spirit. Px : 2 200 F Cyrill GAS-SIOT, 13, rue de la Capelleire de Grâce, 34590 Marni-langua. Tél : 67.83.10.69.

Vds ja Nintendo 200 à 250 F demi liste en joignant 1 libre a 230 F Cédric GURHANN, 541, Chemin de Boislaîtres, 38310 Vargola. Tél : 66.35.45.76.

Vds Mégadrivé + poignée + ja ou vds ja simple 200 à 250 F et Mégadrivé : 1 ja - poignée 690 F Jacky ou Stany NABRY, 94400 Vitry-sur-Seine Tél : (16-1) 46.81.12.63.

Vds Sega - 21 ja + phaser + lunettes 3D + 2 man + Pad Sport px : 1 800 F Ighor Klok Boxing MB Vincent ou Nicolas MAYEUR, 1, av. Mézieric, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél : (16-1) 46.30.90.73.

Vds Mégadrivé Fr sur Ile-et-Vaine sa gar 10 mois - 3 ja Val - de 2 700 F, vendue 2 000 F Ronan D'HAESE, 24 bis, rue Bernard-Palissy, 35000 Rennes. Tél : 99.51.68.30.

Vds L.P. Sega + rapatrié + 3 ja - Shooting Gallery Rescue Mission-Gangster Town le t cadé a 800 F Eric CAMILLERI, 7, rue de Grammont 06100 Nice. Tél : 83.84.49.52 (A.M. uniq).

Vds NEC PC 1 Gohl 2, possibilité déplacement à Paris, Donn'r Abouster + Corior Parl px : 750 F Sébastien PONCET, 129, chemin de Turly, 18000 Bourges. Tél : 48.65.85.43 (le sol).

Vds Mégadrivé Fr sur Ile-et-Vaine sa gar 10 mois - 3 ja Val - de 2 700 F, vendue 2 000 F Ronan D'HAESE, 24 bis, rue Bernard-Palissy, 35000 Rennes. Tél : 99.51.68.30.

Vds L.P. Sega + rapatrié + 3 ja - Shooting Gallery Rescue Mission-Gangster Town le t cadé a 800 F Eric CAMILLERI, 7, rue de Grammont 06100 Nice. Tél : 83.84.49.52 (A.M. uniq).

Vds NEC PC 1 Gohl 2, possibilité déplacement à Paris, Donn'r Abouster + Corior Parl px : 750 F Sébastien PONCET, 129, chemin de Turly, 18000 Bourges. Tél : 48.65.85.43 (le sol).

Sur ut vas bien ? c'est on destin de ma vendie track and Field II pas trop cher parce que je suis touché Cyrill DH-FALLAH, 19, Impasse d'Aulas, 30133 Les Angles. Tél : 90.25.64.18.

Ach. econ vds nbx ja Mégadrivé Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, Appl. 18, 89300 Joigny. Tél : 96.62.27.39.

Ach. PC Engine GT + 1 Jeu IPC Kid ou Aeroblasteur (si poss.) Px : 1 800 F Ach Adaptateur auto et tranfo Alain SOLIER, 30, chemin des Amaranthes, 74600 Seynod. Tél : 50.45.75.46.

Vds A500 + 1 Mo + 200 D7 - Digital vocal + 3 joys + non coul. Stéreo Px env : 5 000 F Franch BCUYSSOU, 6, rue de l'atelin, 77176 Savignyle-Temple. Tél : 90.63.58.98.

Ach sur STE Asto Manne Corps en ong Px : entre 100 F et 150 F Méro Bop (envoyé de l'argent assuré) Charly FRI-SSON, 375, rue de Saint-Léger, 60390 Amouilly. Tél : 44.47.66.48.

Ach. A500 + ext - joys + souris - ja 2 500 F max Cyril COUSTAN, 244, av du Pin Parasol, 34980 Saint-Clement-de-Riviera. Tél : 67.84.07.79.

Ach. Mori coul 1435 pour ST TBE (sa par s poss.) Px : 1 000 F Sébastien AUGIER, 19, rue des Catalans, Clos des Fontaines, 84000 Avignon. Tél : 90.88.18.63.

gnoux. Tél : (16-1) 69.42.79.21.

Jx utilis, Demos sur STE Env listes rép ass Eddy THER-IE, 68, rue du Four-à-Chaux, 87410 Saint-Pierre, Ile de la réunion. Tél : 19.262.25.46.42.

Ach A500 Gontie 1 Mega + ja + joy + souris - util Px 2 000 F avec mont. 3 000 F Proasseur PHOEUK, 93240 Stains. Tél : (16-1) 48.23.24.79.

Ach pr TBE lect. disk et ong Disk Micro Scrabble Pierre SABOURIN, Ecole, 69380 Aliz. Tél : 78.47.94.99.

Ach dans livres sur Basic ou assembleur pour CPC 6128, rech plates ou Méro : méro Vincent BIREBENT, 4, allée de Touvent, 78320 Le-Mesnil-Saint-Denis. Tél : (16-1) 34.61.09.54.

Ach Emulcam 3.0 Emul minitel pour 1040 STE ou Amiga 1 mega, faire off Christian GOEUL, 5, rue des Ombelles, 57070 Metz. Tél : 87.74.15.12.

Ach PC Engine GT avec ou sans ja Faire off Stéphane PELEGRIN, 32360 Cautillon Massais. Tél : 62.65.57.84.

Ach sur Amiga ts ja Env listes et px. Rech Club vite pas sûr : abs. Benoist ROUSSEAU, 1, av des Cottages, 91150 Elampes. Tél : (16-1) 64.94.64.86.

Cher ATF fran + scénario europ pour ATP Ordina PC Michel COUILLEROT, Besancon, 71480 Bonny. Tél : 85.59.46.73 (ap. 19 h).

Rech divers accessoires pour App'e IIGS (joys, cartes, housses divers) Pascal HOBRE, 26, bd Victor-Hugo, 25200 Montbéliard.

Rech ts ja Adventure - Sierra - avec mt LSL 1 à 3 SOI à 3 CB, Isamman etc) Arnaud DEBONNE, 23, av de Valde-nne, 81450 LE Garnic.

Gameboy J'achète des x Hal-Tun, John LAU, 3, rue Lalande, 75014 Paris. Tél : (16-1) 43.27.95.80.

Ach carte Sound Blaster et 02037 XL à petit px Franck WINANDY, 3, allée des Acacias, 75360 Barentin. Tél : 39.51.35.10.

Cher Demo CPC 6128 faire off Jean-Paul PISSEMBON, av. Louie-Caulin, 08130 Plan de Grasse.

Ach sur STE S O Mookay island avec ble et not. pour 100 F Vds ja pas cher : Christophe GAILLY, 6 allée des Nyssalis 93110 Rosny-sous-Bois. Tél : (16-1) 48.54.25.41.

Cher jeu + Countdown + pour comp. PC VGA 5 à 4 ou 3 à 2. Faire off méro Baptiste DIEU, La Vausserie, 14340 Eyglarès. Tél : 90.57.91.16.

Ach : 6000 GX 4000 Samuel MAZIERES, Amarna, 81170 Cordes. Tél : 83.56.08.00.

Ach ou éch ZZ volume sur Atan ST Oulivier HESSE, 24, rue du Stade 44700 Orvault. Tél : 40.94.21.03.

Cher calculatrice Hewlett Packard HP 28C (C uniq) en TBE Stéphane BAILLEZ, 49, rue du Dr. Vigenaud, 63000 Clermont-Ferrand.

Ach ja sur SMS (pas chers !) Rech Choplitter, Stag Shot, Alax Kid, Wonderboy, etc. Thoma NEDELEC, 91000 Wilhies. Tél : 64.97.57.11.

Ech ou ach ctre Powermonger et M1 Tank Platoon Vds ja Che Sound Blaster Jean-Innocent GUERVAULT, 1, le Champ du Chêne, 50500 Saint-Hilaire du Harcouët. Tél : 33.48.23.27.

Ach ja sur A500 Env liste uniq, en Belgique Philippe FASSOTTE, 9, rue du Congaement, 5360 Mesnil-Eglise (Belgique)

Cher Knight Force (CGA) en 5 - 4 - ou 3 à 3/2 (pas de achat que de la D7 (CGA - Hercules) Frédéric TRACHE-CAULIER, 1, rue du Maréchal-Juin, 62600 Berck-sur-Mer. Tél : 21.08.03.39.

Pour Mégadrivé rech Mickey et Aero Blaster pour 240 F l'un Grégoire GAUDIN, 8, rue de la Mennais, 30400 Villeneuve-les-Avignon. Tél : 90.25.22.02.

Rech pour saël Tuner TV 500 F max méro Faire off Jean-Yves, 27, rue Saint-Ekuperie, 16710 Saint-Vrialz. Tél : 45.92.88.43.

Ach cart sur CRS - Coleco, Gameboy, VCS 2600. Mégadrivé (faire off) Ach console cad (Ventris-Mathé) mer o Emmanuel DESMURS, 12, rue Maurice Bartheau, 91660 Moreville. Tél : (16-1) 64.95.10.35.

Ach Game Boy 400 F avec 1 jeu ou plus ou Lynx : 600 F - un jeu ou plus, Faire off Wilfried Theves, Merrières-sur-Bois, 60610 La Croix-Saint-Ouen. Tél : 44.41.27.95.

Ach Wargames sur CPC, Jonny Reb 1 et 2, etc. (Urgent !) Alain LAURENT, 19, rue Principale-Wuenheim, 58500 Guébillier. Tél : 89.76.70.58.

Rech Arkandoid 1 et 2 pour 520 ST D7 d'ong Laurent TROCHERIS, 16, résidence des Pyrénées, 64390 Sauveterre-de-Bearn. Tél : 59.38.91.21.

Ach ja sur STE (env 100 - 50 - 150 F) max env liste Rép ass Nicolas JOURDE, 3, allée Boileau, 87410 Le Palais-sur-Vienne.

A500 1 000 F, A2000 2 000 F, Disc D 40 Mo 1 700 F, Fliker E 900 F, carte accélératrice 68030 - 2

Hi Quality Verifiable on AMIGALAND.COM



Ach. ech super ja sur Amiga Al Jan : Final Whistle Swiv Great Courts 2 Grand px 500 Frédéric FABRE, 4, Impasse Charles-Richel, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél : 69.88.86.23.

Ach Magazine Nintendo, ach notice de Dungeon Master

Mc 13 500 F Franck DUTOURON, Castellarnau, 82100 Castellarnau Tél : 063 95 45 46.

Cher je et accès pour Vic 20, Sega, Nes, Vcs, Mss, CPC, et contacts sur A500 Siegfried MOUNISSENS, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadoinac - Pont-de-La-Maye

Ch moni Mono Alan Faire off Thierry BELLUT, 7, allée Saint-Hubert, 84440 Villecrozes Tél : (16-1) 45.89.37.44

Ach jeu Tou pour Sega ou 520 STE entre 150 et 200 F Mathieu SANTIN, 45, rue de la Glacière, 91180 Saint-Germain-la-Pajon Tél : (16-1) 64.30.33.25

Ach ou éch. Popopus, Gynoug et Megadrive, Fabre dit Samuel BOUTET, La Tuilerie, 23600 Boussac. Tél : 05 65 12 89.

Rach Bomber ou F16, Combat Plot pour Alan, Marc-Denis LOUX, K - osiner, STR 6, D-7500 Karlsruhe

Ach cartouches Megadrive et Gameboy, Roland, Tél : 02.02 06 04.

ECHANGES

520 ST cher contact rapide pour l'im Penseur env. liste Régis BOTTIEREAU 13, rue de Champagne, 49000 Angers Tél : 01 34 81 54

Ech je Nintendo (21 j) cher Burtichter, Grunletz str. Valentin CHRA, Immeuble Limbourg, n°10, rue Albert-Lamotte, 76370 Neuville les Dieppes Tél : 33.02.14 76

Amiga cher contact sympa env. listes ou tél. Christophe JONGES, 24, av. Jean-Moulin, 17360 Saint-Aquilin, Tél : 46 04 88 32.

Vds ou éch. jx Amiga, Dab, acc Rép ass. Pas sûr s'abat. Max LOUARN, 217, chemin de l'Oratoire, 84300 Mazan.

Ch cont sur STF pour éch. jx. Acc d le monde Rép ass. Gérard FONTAINE, 3, résidence Pri des Mars, 71000 Saucy Tél : 05 28 91 71.

Salut l'ch contacts sur A 500 (nbx jx) amic Sabat Rép ass. A bentiol. Christophe CUCETTO, 15, voie Romaine, 57117 Nousseville Tél : 07 76 78 65

PC 5 1/4 et 3 1/2 éch. jx et util env listes rép ass. syvalin DEMOYER, 17, basse rue, 59253 La Gorgue Tél : 28.48.56.58

Ech jx sur STE env liste ou tél. Mickaël BORGUET, 5, rue Minonaam, 59610 Fourmies Tél : 27.60 44 15

Ch contacts pour vds ou éch. sur 1040 STE. David RO-BELL, Route de Paris, 82350 Albiac

Ech. Vds Mss jx eng. PC 5 1/4, Eye Belcodier, Unimag, Monkey tel. imp. ché j-rôle : 503 000 F Joël CAVARROC, 53, domaine de Montane, 33320 Eysines Tél : 56.05.26.00.

A 500 je rech. contact sur ANGERS en Actéonours Pas sûr s'abat. merci Rodolph GERMAIN, 2 place Romain, 49100 Angers Tél : 41.87.19.46.

Ech. log sur PC 5 1/4 et 3 1/2. Rép. ass. Env. listes. Pass Prince Savage empire, Maar Streets Frédéric CANEVET, 55, résidence de Kerfouren, 29170 Fouesnant.

C64 Dab éch. Softs, Pas sérieux s'abat. Amiga aussi Rép ass. Env liste Olivier WERY, 77, rue de Wasmuël, 7390 Duaringon (Belgique) (Mailnuil).

Ech. Synthé multiformes (MSE) val. util 520 F titre 1040 STE tout. Faire offre Michel BENECHAL, 9, Sq des Gantois, Cressay. Tél : 98.52.90.88.

Ech. jx, demos, info sur STF. Ch. contacts à la langue et cert. Digit Audio Bas p+ Sébastien PERNET, Les Jacquiers, 73420 Méry Tél : 79 61 25 14

Ech. jx et util sur PC 5 1/4 et 3 1/2. Env. liste. Jean-Claude LEFRANC, 53, rue de Beccies, 76650 Pelli-Couronne.

Ech. jx et util sur STE et PC log en VGA pas sûr s'abat. rép. ass. Christophe AMOT, 10, av. de la Suisse Normande, Résidence St-Georges, 61100 St-Georges-des-Groselliers.

A500 Ech. Softs, Franck ZAMMIT, Résidence La Grand Lorge, Chemin des Ouilles, 34250 Sète.

Ech. jx et util sur PC 5 1/4 et 3 1/2. Rép. rapide ass. Env. listes. Régis FOINET, 3, rue Eusebe-Bombel, 87100 Limoges

Ech. et vds jx sur Amiga. Ch. contact monde entier. Pascal

BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-les-Vallées.

Vds ou éch. jx. Demos, util, plans, doc, émul. sur Amiga. Vds en Shadow of The Beast: 1 : 1200 F TBE Ch. déb. A bentiol Julien PENEL, 18 allée des Phloxes 82360 Meudin-L'Abbé. Tél : 21.83.42.42.

Rech contact sér sur A500 (pass Leminga Wings) Amiga s'abat rép ass. Cyril BLIN, 18, rue des Étangs, 85290 Morlagne-sur-Sèvre. Tél : 01.65.21.80.

Ech. ou vds jx sur A500 Dab blem Patricia MELEKIAN, 33, rue de la Chaine, 38230 Charvieu.

Ech. jx et Compis ou vds sur 520 ST Olivier FENDELIER, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél : 84.29.56.46

Ech. jx et Dab sur STE-STE contacts rapides et durables. Ech. jx sur Lync et GLE Jean-Yves EVAS 8 bis, rue des Roziers 31000 Toulouse. Tél : 61.62.29.85.

Ch contacts pour éch. et vds de copier Rép ass. Christophe CASULA, Rés. Bernard-Palissy, B.E.F. 13700 Mignone.

Pass. nbx jx et util sur PC 5 1/4 et 3 1/2 env. listes rép ass. merci Jonathan PERSOD, 32, avenue Jean-Jaurès, 95230 Sables-sous-Morlaix. Tél : (16-1) 39.89.56.03.

Ech. jx ou util contre Tils de 58 à 71. Freddy ROBERGE, Côte des Châtaigniers, Saint-Laurent de Brévedant, 76700 Harfleur. Tél : 35.20.33.76.

Ech. ou vds nbx jx sur Atari 520 ST (30 M) ou Atari RASLE Karvas, 22170 Plougat. Tél : 96.74.38.32.

C64 éch. Demos, DP, util sur Amiga env. listes. Rép. ass. n'hésitez pas ! Christophe CATILLON, 9, allée Paul-Verlaine, 68330 Jonage

Ch. contact sur Amiga rép ass. Env. liste. Yannick HANNON, 18, rue Belle-vue, 59222 Tournai. Tél : 27.88.72 75.

Ech. jx Game Boy (Alleyway, Kwork, Super Mario Land et Solar Striker) World Cup, Bersafigher Jonathan DES-TALLEUR 995, av. de la République, 58700 Marçay-en-Bardou. Tél : 29.89.27.88.

PC 5 1/4 (vds) contact sympa pour éch. jx. Jean-François VALACH, 2, avenue du Château, Domaine de Grandchamp, 78230 La Perce.

Cher contacts sér pour éch. jx ou util sur 520 env. liste. Pascal FAVIER, 27, rue J.-J. Rousseau, 82580 Gignac.

Tel : 21.74.02.09.

A500 Ch. contact pour éch. jx et util. Env. liste ou tél. Frédéric COUDRIN, Les Mûres 85130 La Verrie Tél : 51.65.90.14.

Ech. jx sur Amiga rép ass. à 100 % Jérémie GROSSZISKO, 12, rue Honoré-de-Balzac, 62730 Marck. Tél : 21.87 95 15

Ch. contact sur A500 Déb. acc. Env. liste. Fernand TA-VARES, 30, rue de Châteauneuf La Vercosa 2, 26200 Montlaur.

Ech. jx sur Amiga rép ass. Bénédi LANDRE 101 ter, av. de l'Europe, 81200 Albi-Mons. Tél : (16-1) 69 36 85 83

Ech. jx sur Amiga (Prehistorik, Shadow Danger, Monkey Island, Demos (Analog, Budbrain, Rebels, Salut à Sylvain) RBATOLIC, 10, rue des Petites-Huilles 74160 Saint-Julien.

Ech. ou vds jx sur ST (contact sér et rapide) env. listes. Roman GLET, Karvas, 22170 Plougat. Tél : 96 74 17 68.

PC VGA cher contacts avec passionnés Joaëlle HAYOL, 5, imp. des Pradelles, 31140 Saint-André.

Ech. ou vds jx à très bas px pour 520 STE. Ch. émul Amiga pour ST Rép. via. Michaël FOURNEL, 4, rue Francis-que-Voytier, 42100 Saint-Etienne.

Ech. jx util. Demos env. Amiga expert et util. acc. Rép. à 100 %. See You Later Stéphane FOURNIER (Amiga-wrestler), 11 bis, rue de l'Eglise, 93410 Voujours.

PC 5 1/4 et 3 1/2 ch. contacts sér. et rapides pour éch. jx et util. pass. nbx log. (FD3, FS4 Bluemax) Env. liste. Alexandre DARANI, cher. Bellevue 7, 1026 Echandens Veud (Suisse) Tél : 021 701 38 64.

Muséum Amiga cher contacts aussi que log. DP, Demos (Musics on Diskalyzer, Noisetracker) Erwan, 5, rue Saint-Etienne, 67200 Strasbourg.

Ech. jx et util. sur Amiga et ST, util. sur PC 5 1/4. Rép. ass. Patricia FARNEY, 8, Ker an Coz, 56690 Noerang Tél : 97.63.72.22.

PC 5 1/4, 3 1/2 cher contacts sér pour éch. Rép. ass. env. liste. Damien PONTHER, 43 bis, voie Grange des Prés, 80260 Lamorlaye.

Ch. contacts pour Nintendo si poss. C64 Durables et ser. env. liste. Merci Mehdi DAQUEL MAKANE, 43, bd Lah-

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h / 19 h Dimanche 14h à 18h

520STE + 10 Disquettes	2490F
520STE 1M Ram	NC
520STE 2M Ram	NC
520STE 4M Ram	NC
1040STE + Tapis 10 Disquettes	3290F
1040STE + SM124	3990F
AMIGA 500	2790F
AMIGA 500 1M Ram	2990F
AMIGA+ & 50 Disquettes	3290F
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 1083S Commodore	1990F

PROMOTIONS	
STAR LC2410	2990F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect. Ext double face	
ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA	390F
Horloge/Interrupteur	
512K pour STE	390F
512K pour STF	590F

ATARI LYNX	SEGAGEAR
+ Pare Soleil	1 jeu au choix
790F	990F
GAMEBOY	MEGADRIVE
+ 1 jeu	+1 jeu +1 joy
590F	1290F
NEC GT	NEO GEO
+ 1 jeux	+ 1 jeu
2490F	3990F

Konica 3,5 DF DD
175 Frs les 50
325 Frs les 100
1500 Frs les 500

Jeux
Megadrive
depuis
1 90 F

ELECTRON MONTPELLIER
7 rue Raoux (Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom :
Adresse :
CP : Tél :
Ville :
Mode de règlement : Chèque Bancaire
CB : N°
Date Validité : Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qty	Montant
.....
.....
.....
.....
Signature	Total Port.....	
Total Commandé.....		
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F		

petites annonces

can ou l'Idger Casablanca (Maroc) Tél. : 02.31.17.88.

Ech ou vds px sur Amiga rép. ass. déb. acc. **Bruno MORVAN**, 11, allée des Arquibuses, 93320 Pavillons-Sous-Bois.

Ch doc. Dupauc 2 + sources Vds DP, Damos Drach est parmi vos montés demander Theodor Muscadisk 1 grande. **Richid QUADAH**, 59, av. Jean-Mermoz 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 40 36 69 16

PC 514 Ech jx poss. Sim Earth/Kick Off 2/Kick Bounding etc. Env. liste local s'abst. **Berla ULTRA SENSATIONS, MAGGIA**, 9, av. Fr.-Besson, 1217 Meyrin, Genève (Suisse).

Ch contacts sur A500 env. listes Rép. ass. **Yannick BETHGNIS**, 31, rue Jules-Mousseran, 93282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.43.46.73

A500 + Morech contacts pour éch. uniq. de logs anciens et récents **Franch DUPONT**, 17, rue Jeanne-d'Arc, 77144 Montevrain

T080 ch contact pour éch. jx util. Ach. livres sur ass. Nu déb. Ch pers. pouvant m'aider en assembl. **Serge DOMINE**, 17, rue de la Paix, 93260 Les Lilas.

T080 ch contact pour éch. jx util. et autres PRG livres ch. Digital/Sabot (19001). Ch. Extensions **Serge DOMINE**, 17, rue de la Paix, 93260 Les Lilas.

Club Techno Sch. propose éch. sur Megadrive. NEC SGX CX, CD Rom, PC, 520 STF et App's 2 GS vils. **Océrid MARION**, 2, rue Frédéric-Mistral, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.66.71.89.

Contact pour jx A500 **Emmanuel CÂMAIL**, 42-48, Court Saint-Luc.

Ech. sur Megadrive Batti Squabron, Gandg, Mickey, c're Thund 3, Raginhow Island, Sandow, Dancer, ou autres. **Marc PÉROTTIN**, Bd du Nord, 84150 Cucuran. Tél. : 90 77 23 56.

Ch contacts ser. et durables sur STE rép. ass. **Gregory HENNEQUIN**, 1, impasse des Francs-Tireurs, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.06.98.

520 STF ech. Softs des catégories ultra rapid. et sans mauv. vases surprises. **Jean-Stephan YOZA**, 20, rue Saint-Léon, 31400 Toulouse. Tél. : 61 52 58 26

Ch contact sur Amiga pour TTS séries d'éch. jx. Demos etc. Rép. ass. env. listes **Romain BOULLE**, Tél. : 15, rue de Rimont, Bâtiment D, 31100 Toulouse. Tél. : 61 44 13 30.

Ch contacts sur A500 pour éch. util. jx DP poss. **Christophe MAUPÉ**, 19, av. d'Alsace, Rép. ass. **Olivier LEVAN**, 8, rue des Acacias, 77178 Saint-Pierre.

Attention attention ! Ech. ou vds px sur la France (sur Paris) Rép. ass. alors vite ! **Lagrange RAJAU**, 12, rue Brancas, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.90.33.

Ech. PC 514 et 31 2 poss. Silent Service, T03, Budokan, Indy 500, Loom, Fantavision déb. acc. **Benoît MOULIN**, 114, rue Louis-Caty, 73390 Quarennon (Belgique). Tél. : (065) 79.31.86

Ech. Demos Lar sur Gameboy Poss. vite. Rech. Batman, Castlevania, Lode Runner ou autre. **Alain THIA**, Réa. La Penant, Art 473, Bâti 2, 1, rue de la 8 mai-45, Maredock, 33000 Bordeaux.

ST Ech. jx poss. Takl Stinder 2 Lemmings, Pang, Turcan 21 Amag. Goot 1 Ch. Zoul et Fire and Bastorm. **Guillemet NICHOLS**, 6, rue Ledoux, 14000 Caen. Tél. : 31 85 32 83.

Cher disks instruments pour Soni et Soundtracker. Ech. jx sur dép. 12, 48 (A500) **Jérôme GIBERGUES**, 38, rue du Champ des Chartroux, 12200 Villefranche de Rouergue. Tél. : 65 45 25 16.

Ch contacts sér. et durables sur Amiga pour éch. de jx Demos etc. (de prêt dans l'Est) Liste ou tel. **Amadou KOLEL**, Lorraine N 321, Kellermann 88100 Saint-Dié. Tél. : 29.55.13.18.

Cher contact Amiga pour éch. jx et Dom-Pubair reg. Tam et Midi-Pyrénées. Déb. accept. (m Club) **Eric VABIRE**, 45 bis, av. de Reval, 81700 Puythlaurens. Tél. : 83 70 27 23.

Vds. Ach. éch. jx pour STE. Sega Megadrive. Sega Gamegear. Ach. Superfamicom et jx (à bas px) **Marc PETITIER**, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chevilly. Tél. : (16-1) 47.50.84.73

Ech. jx sur ST Env. liste **Yannick BERTHOU**, 87, route d'Arbouville, 87120 Rambouillet.

Gamegear éch. SGP Monaco c're autre jeu. Ech. aussi util. jx. éch. sur ST. Par offre **Sylvia MICHEL**, Réa. Loreatio, Bâti A, route du Village, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.55.48

Site Amiga ch. CTC jx Europe. Déb. acc. env. Demos ch. Amiga jx. A biemôt **Eric SASSINI**, 35, rue des Tillau, 84300 Pernes. Tél. : 38.93.61.58

Ech. jx util. mug. sur ST Env. listes rép. ass. Déb. bienv. **Roland EVANS**, 38, rue de Saint-Claud, 92410 Ville-D'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.14.99.

Ech. jx util. et docs sur T040 rép. ass. Env. listes **Pascal**

LICROIX, 32, av. d'Occitanie, 11600 Malves-en-Minervois.

A500/2000, MSX Turbo-R Software, ch. contacts sympas, sér. Déb. bienv. **Lionel BENESTI**, Cité Les Chartroux, B1 C2, 80, rue Atbe, 13004 Marseille. Tél. : 81 66 30 74

Vous rech. des super jx sur Amiga pers. sans plus tarder. contactez moi **Nicolas NOUZAREDE**, Centre hospitalier, 19208 Ussel-Cedex. Tél. : 55 96 40 34.

A 500 ech. tres r'bx jx Softs, util. s, Games, 1 contact acc. Vie pos. **Stéphane BOUTQUET**, Brouse Condal, 47500 Fumel.

Amagatril ch. contact posséde, jx et prog. Mid. Seneuse et rapide. Neheitez plus ! **Véronique BAS**, 351, rue des Roquettes, 59460 Jeumont. Tél. : 27 39 42 64

Amiga ech. Dip. ite série, Fish Uiga, Cam. Tbag et Damos Music Disk, env. listes **David GAUSSINEL**, 18, rue Fekelon, 24200 Sarlat.

Amigalien cher contact 62, 58 et env. Déb. acc. 1 entrée ére rapide. Env. liste **Roger DEMASSIEUX**, 25, rue d'Alger, 62100 Calais.

Ech. jx util. PC 3 1 2 720 K 1.3 Mo poss. Staller 7, Kingquest Links, Red Baron, FS4, Explora 3, Mystical etc. **Fabrice MOULIN**, 8, rue de Marseille, App. n° 9, 59820 Gravelines. Tél. : 28 85 37 56.

Ch contact sur T040 STF. Env. liste Rép. ass. Vds. Ampl. Guitar et pédale Ultra Metal. **Franch PANEL**, 4, rue Roger-Vinceneux, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62

Amiga éch. jx **Guillaume SAUZON**, 194, chemin de Berlinguery, 30100 Ales.

Ech. jx sur PC 3 1 2. Contact surable et sympa. Etrangers bienv. **Mickey MEES**, rue de Huy, 46 4280 Hannut (Belgique). Tél. : 019.51.30.51.

Ech. ou vds Demos sur ST STE. Px exceptionnels (MINO-BOMB, BATOANCE, DELIRIOUS 3) **Grégory BELZ**, 16, rue des Roses, 91540 Marne-la-Vallée. Tél. : (16-1) 64 99 87 21.

Ch contacts sur Sega 8 bits surciel sur Phantasy Star m. jeu de rôle. **Michael PONSARDIN**, 11, route de Saint-Priest, 69960 Corbas. Tél. : 72 50 01 21.

Ech. ou vds jx sur PC 3 1 2. Colonel's Request 199 F. Ineul 424 F., Voyag. Tps, Lord of The Rings, Camelo. **Fabian MIRA**, 14, Jardins de la Licorne, 83240 Cavalaire. Tél. : 94.64 10 95.

Cher Demos jx util. pictures Ts Pl acceptés **Benoît LANGRAND**, 141, rue d'Alsace, 75014 Paris.

Ch contacts sur Amiga (reg. Nord, Pas-de-Calais, jx poss.) Env. listes, Salut **Jérôme DUBOIS**, 3, rue de Nazareth, 62320 Rouvroy.

Ch contact pour éch. util. jx STE. **Gilles LEANDRI**, 65, bd Palatin, 83000 Toulon.

STE 1040, ch. contacts sér. poss. Gods Tak Great Court et autres. (éch. et vie) env. liste **Sylvain BUI**, 88 bis, rue Pasteur, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.77.08.58.

Ech. Softs sur ST. Vendeurs s'abst. (poss. Turcanz, Lemmings, Goos, Prehistoric Metal). **Françoise CORMIER**, 22 bis, rue Vantrasson. Tél. : 58.44.08.17.

Ach. Vds. ech. jx Neo-Geo. Nam. Base Ball Magician. **Valentin GRANIER**, 30, Square du Roussillon, 95620 Parnain. Tél. : (16-1) 34.73.20.36.

Ech. jx et util. sur Amiga Rép. ass. ech. rapide et durable souhaité pas achat n. vis. **Emrick CHARPENTIER**, 88, rue Emile Curieque, 54920 Villers-La-Montagne.

PC 386 VGA ch. contact pour éch. logs (jx util.) Poss. SS 2, Budokan Xenon 2, P. Of Persa, Sim City, **Jacky GUILLON**, 22, cité de Carrouard, 22700 Lounaëc. Tél. : 96 23 06 91.

Ech. util. DP sur A500 **Dominique GWIZDEK**, 80, rue Madame Pierre-Curie, 59620 Aulnoye-Aymeries.

Ch contact sur A500 pour éch. D7 jx (Beasi 1, Ninge), **Thierry TSAGALOS**, - Les Fontaines - 65400 Mairalles. Tél. : 68 83 18 15.

Ech. n'bx jx ST poss. env. 60 Tel. ou env. liste **Sébastien ESMAILY**, 35 rue Jean-Marce 53000 Laval. Tél. : 43.90.75.65.

Amigalists vous a meez les jx ? alors achévez moi ! **Xavier BOURGEOIS**, Borde-Haute, 82210 Castelmayran. Tél. : 63 95.40.39.

Se util. éch. Demos sur Amiga + de 250 titres. Env. listes Rép. ass. Nce swapping. **Jérémie TOLLIN**, 128, rue Paccard, 74400 Chamonix. Tél. : 50.53.27.88.

Ech. Road Blazers sur Lynx c're bi autres jx sur Lynx. **Urgem 1 Yohann ELBILJA**, 258, rue Lacourte, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 40 80 67 88.

Rech. disc. DP, musique (processus + sons, ut s) Pour Amiga ans. que Demos **Fabrice SCHULLER**, 5, rue Saint-Bruno, 87200 Strasbourg.

Ech. jx sur Amiga, Dom-Pub, util., Demos. Env. listes ou télé. Bye A+ **Frank ROBERT**, 6, rue Ballier-Oudouvre, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 48 88 75 78 (ap. 18 h).

PC 514 + 3 1 2 cher. contacts pour éch. jx + util. j'ai tendis vos listes salut à bientôt ! **Olivier INDEURUYST**, Av. Opereveld 64, 1800 Vilvoorde (Belgique).

PC AT 3 et 5 - ech. logs (jx et util.) Ech. poss. sur A 500 avec. **Sébastien SANCHEZ**, 18, allée Boulleong, 76400 Saint-Aubin-les-Elbeuf.

PC cher. contact pour éch. Poss. n'bx softs env. liste **Franch THOMASSIN**, 2, av. Marcelin-Berthelot, 39100 Grenoble. Tél. : 76.07.56 14

Cher contact sur Atari XL disk, Interface Vds Tit. Génération 4, Soft et Micro. etc. Demandez liste **Gerard OLIER**, 150, rue de Saint-Avald, 57880 Porcellet. Tél. : 87.93.17.27.

Rech. correspondant(s) pour éch. Ch. jx sur ST ou autres récents Nord Pas de Calais. **Amaud LEROY**, 2, rue des Mathieus, 62840 Fleurbael. Tél. : 21 27 62 14.

Cher contacts sur Amiga env. liste merci **Jerome RAMELET**, Route du Signal 31580, Avenches (Suisse) Tél. : 037 75.20.39.

Mac User cher jx en cour. Only sur Mac 2 ou Mac LC. Env. liste en proposition SVP. Bye **David FOREST**, 153, av. du Maine 75014 Paris.

PC 514 éch. n'bx (jx util) contacts sér. et durables At + fibres optiques. **Vincent DEVIN**, Maclamad, 74650 Charvonnod. Tél. : 50 69.14 59

Ech. n'bx Softs sur 520 ST Rép. ass. Filles bienvenues ! **Gregory BENJELIEU**, 19, rue Parmentier, 95330 Domont.

Ech. Neo-Geo + Magician Lord (gar. 7 mois) etc. A500 - pr se péir. ou mari. et n'bx jx. **François GARRRET**, 12, rue Jeanne-d'Arc, 62100 Calais. Tél. : 21.34.86.37.

Rech. contacts sur Atari ST poss. n'bx logs. Rech. aide à la p'gron. **Roger LABOZ**, 19, rue des 3 points. Tél. : 91 45 02 13.

Cher prog. (C. Assembleur) sur Amiga. Prouvez moi que vous avez bien ? (pour éch.) **Marc ZIMMERT**, 28, rue du Tisser, 57960 Miltenthal. Tél. : 87 96 84 08.

ST Ch. contacts dans le 92, 78. Peux me déplacer pour éch. rapides. Tel. ou env. liste Rép. à 100 %. Bye **Olivier DASSONVILLE**, 27, av. des Cèdres, rd. de la Ronce 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47 09 60 20.

Ch contact ST pour éch. jx et CD. Ech. aussi sources ASM. **Karim ZOUANI**, 12, résidence des Châtaigniers, av. des Alpes, 77270 Villeparisis. Tél. : 64 27 66 80.

Cher contacts s'entra sur 520 ST. Posséde n'bx jx (Flanzy, Lotus, Metal Master) reg. **Pascaline Cedric JODUET**, 9, rue de l'Industrie, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.68.54.29

Ech. n'bx jx sur Megadrive et Super Famicom. **Frédery CHELLAOUH**, 106, av. du Marechal, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.04.91.

Ech. jx sur ST n'bx jx. Poss. OP STE Alth Lotus Kickbox reg. Hatrid, Delta, Epant. Env. liste rép. ass. **Olivier LE-COMTE**, 16, bd Jean-Jaurès 45000 Orleans. Tél. : 38 62 76 30

PC Cher contacts sur la Normandie. Mero d'avce **Franch WINANDY**, 3, allée des Acacias, 76360 Baramin. Tél. : 35 91 35 10

Ech. jx sur 520 STE poss. (Goos, Braj) env. liste **Anthony DELHOMEL**, 10, rue de Oual, 62300 Lens.

A500 cher. contacts pour éch. déb. bienv. env. liste **Olivier MOUNIER**, 36, rue Ambroise Paré, 42240 Urieux.

Ech. jx sur Amiga + F29 P. m'bx's Quest, Le Monde des Merveilles, Tennis, Cup etc. vite ! **Cédric LEMIRE**, 5, rue de l'Eglise Bouslétrés sur Sambre, 59330 Hautmont. Tél. : 27.66.18 85

STE et Amiga cher. contacts sympas pr éch. jx util. éduca. env. listes **Jean-François BERTHEAUX**, 1, rue des Mythes, 57420 Flumry. Tél. : 87 52 54 01.

PC 3 1 2 et S 1 4 ch. contacts pour éch. jx util. env. listes **Damien COURRONNE**, 6, lot - Les Haute-de-Si-Paul -, 31190 Aularive. Tél. : 61.50.84.09.

Ch contacts sur Amiga pour éch. vite et ser. rép. ass. **Stéphane PEYRACHE**, ZI de la Plaine, 42240 Urieux.

Débutant Amiga cher. autre débutant pour contact et éch. Amag. et clubs s'abst. **Anthony BAUCHER**, 242, av. du Général-de-Gaulle 18000 Bourges.

Ech. jx Mega Drive (Elemental Master, Thunder Force 3, Vermilion, Ginoug, Hard Driv n. etc.). **Sébastien BAUDOUIN**, 29, rue des Rufins, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48 54 68 78

Ech. (PC 514) seul Wargames et jx de Stratégie ou économiques. **Guillaume DEFONTAINE**, impasse du Castel-Park, 17700 Surgères. Tél. : 46 07 38 18

Ch poss. A500 pour éch. jx Tj rép. acc. (pas s'entraux s'abst) env. liste **Didier TIBERI**, 23, rue des Bégonias 54100 Billerupt.

A500 cher. contacts sympas et durables. Pas s'entraux pas s'abst. Instructeur 107. Déb. acc. **Christophe ALBERT**, 31 A, route Nationale, 57450 Saingbouse. Tél. : 87 88 60 87

(ap 19 h)

Env. vds jx sur C64 (contacts rapides et sympas exigés) P'x bas. cools pour vite. **Philippe SCORAU**, Vernour-Bine, 79170 Brioux. Tél. : 48 07.54 53

Ech. Demos sur 520 ST rép. ass. s'liste (na pas tel. merci) poss. Fish n. Ships, Pohergesi, Dark Side, **Guillaume STRUNCK**, 70, rue de Lagrange, 57100 Maron.

Vds n'vds à bas px sur Amiga. Déb. acc. rép. ass. liste disp. sur Disk. **Chris PEKAR**, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32 21 95.94

PC 514 éch. jx et util. cher. contacts durables et sérieux. Env. listes. **Kosila STECKMEYER**, 11, Hameau des Grands-Champs, 37033 Chaumetel. Tél. : 50.68.78 50

Hey Mec ! tout l's. tu as la vraie Ninter domaine alors n'hésite pas. env. moi. Vds ou éch. K7 100 - 200 F. **Cyril DIFALLAN**, 19, impasse D'Aulia, 30133 Les Angles. Tél. : 90.25 64 18

A2000 - AT Rech. contact seneux pour éch. divers. **Thierry DAGNAUD**, 24, rue Jules-Ferry, 87000 Limoges.

A500 ech. contacts sympas-sérieux et durables pour éch. (Val d'Osé). **Pascal DUBASQUE**, 12, chemin de Paris, 95630 Marol. Tél. : (16-1) 34.21.63.28 (ap. 18 h).

Stop l'ech. sur ST n'bx jx env. liste. Déb. adms. **Norbert LEMIRRE**, 5, Hameau du Sahler, 40100 Adx. Tél. : 58.74.53.55.

Ch contacts sympas sur ST Rép. ass. Vos jx orig. Salut ! **Amaud SALTRE**, 26, rue de la Procession, 78400 Chailly. Tél. : (16-1) 30.71.58.53.

Rech. contact sur Atari ST J'ai de n'bx jx env. liste. Amag. s'abst. **Fabien WASCHEUL**, 44 H, rue Roger Salengro 59233 Maing. Tél. : 27 24 46 88

Ch contacts sur Amiga (sa. Elyra) Final Whistle et n'bx autres; déb. bienv. **Alexandra PAPULI**, 78, place de l'Hotel de Ville, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.28 04

Ech. jx sur PC 514 + Rép. ass. cher. jx d'Arcade. Sinder etc. Amag. s'abst. Mero. **Pierre FOURNIER**, 44, rue des Fossés, 55170 Ancerville.

Rech. contact sur Atari ST J'ai super cars 2, Midwinter 2 etc. Env. liste. Amag. s'abst. **Fabien WASCHEUL**, 44 H, rue Roger-Salengro, 59233 Maing. Tél. : 27 24 46 88

Ech. jx et Demos s'entra. durable rapide. **Roger MANCHETTI**, Quartier Saint-Joseph, 94250 Courcouronnes. Tél. : 90 70 73 07

Poss. n'bx Amiga et CD. Env. listes 2. **Geoffroy Prince Of Pr.**, Inc. 5001, 50 F. rue Sébastien SKOCZEK, Acti ou Hameau de la Pie, 27800 Brionne.

520 ST ech. contacts sér. et durables pour éch. prog. env. listes. **Jean-Paul VACQUE**, 4, rue Michelat, n° 4, 47205 Mermont-Cedex.

A500 ech. contacts pour éch. déb. bienv. env. liste **Christophe CUSTAL**, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. Tél. : 68 32 68 31

Ch contacts pour éch. jx sur Amiga. Rép. ass. **Stéphane TIGE**, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer.

Ech. jx Megadrive. Jao et Fr. ech. 2 jx MD che. Cona G'p'ch + jx **Frederic TOURNIER**, 259, rue Saint-Martin, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.02 70

C64 - éch. Softs che. Softs C64 PC, ou autres (livres, disques, B.D. etc.) s'entra. (Machettes etc.) **Laurent GUY**, Résidence - Les Vignes de Marus -, Bâti 9, Jaa-de-Boullan, 13080 Aix-en-Provence.

Demandez le catal. des Meilleurs logs du Dom. pub. pour Atari (che. t're à 3.80 F) Dom. Pub. Diffusion. Résidence du Parc-Les-Boisiers, 38430 Moirans.

Salut ! ch. contacts sympas sur Amiga pour éch. jx Filles et déb. acc. Salut à ts **Grégory OLIVAN**, 5, quai des 2 Emmanuels, 66300 Nîze. Tél. : 93 26 84 22.

Ech. jx sur 520 1040 ST cher. contacts a'ir. rapides durables. **Christian SABAROT**, 8, résidence des Châtaigniers, 72720 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.60.88 70 (ap. Midi).

Ch contacts sympas sur Atari STE (F) ech. jx util. et docs. Env. liste Rép. ass. **Bruno LOUBET**, La Chamerose, rue Paul-Loubet, 26200 Montlimar.

Vds Langage Amos V1 2 (not. anglais) jamais servi ! 300 F. Vds jx et Demos sur Amiga. **Laurent BOSC**, 18 bis, av. du Chamlin de Fer, 78480 Vernueil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.58 60.78.

STE déb. cher. contacts pour éch. jx, acc. bi pas px, rép. ass. et rapide. **Abenthi Dary ROTSBAERT**, 18, rue Georges-Rouault, 93730 Mont-en-Barrois.

Cher Coders et Musiciens pour créer Demos-égales. pas sér. s'abst. **Abenthi Dary ROTSBAERT**, 18, rue Jacotot, 73100 Aix-les-Bains.

Atari Mega STE ch. contacts sur STE pour éch. Demos, sources, Soundtracker, util. jx. Rép. ass. **Jean-Philippe OLSCZYWY**, 44, rue des Glaiéus 03410 Dornet.

Stop l'vds n'bx jx C64 (disk) Last Ninja 3, S'wiv, Golden Axe, etc 10 F jx + vds orig. Thomson K7 s'entraux. **Olivier**

DESMARS, 2, impasse des Courtes, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.68

Ech. jr sur C64 (disk) contacts sér. env. liste. Xavier **PERNET**, Rue du Collège 14A, 1870 Montrey (vs Suisse). Tél. : 029.71.87.83.

Ech. jr et autres sur Amiga. Verideurs s'abat. A bientôt Marilyn **HERPEL**, 104 bis, bd Pinaud, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.73.40.

Ech. Cons. Nint. + 8 jr + Wes Advantage + Pipisteel + Robot ché Megadrive Fra. avec 2 jr + Vds MOS + 10 lect. 800 F. Emmanuel **ROSELLE**, 26, rue de Clermont, 60380 Cresvieux-le-Grand. Tél. : 44.46.81.03.

Vds ou éch. jr sur Amiga env. 1 disk pour liste rep. ass. env. listes. Philippe **LAMOLIE**, 32, rue Edmond-Rostand, 44000 Nantes.

Rech. correspondant pour éch. jr sur PC et comp. poss. Eye Of The Beholder, Battle Chess 2. Maurice **NGUYEN**, 8, rue Jean-Antoine de Baill, 69780 Mions.

Cher. contact pour éch. ou vie sur Amiga. Vds action replay 4 et sous pour C64. Herve **LE GUIFFANT**, 12, rue des Thermes, 78230 La Pecq. Tél. : (16-1) 30.87.03.89.

Ech. jr ST Cher. Game Adventure (Serra, Lucas, Delphine etc.) (prél. Aquitaine). Cyril **SOUBIRAN**, 13, rue des Feuilles, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.65.44.

STE Ech. jr Demos et util. Rép. rap. ass. David **BOMASSI**, impasse Ponceillon-les-Amandiers, bat. B, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.04.38.

PC1640 Ega. cher. contacts ds Domarvas-Poss. également Atari 1040 STF avec lect. 3 1/2 et 5 1/4. Jean-Jacques **LE BOFF**, Allée Méhoux-Guerem, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.07.32.

A500 éch. logs. env. liste. Déb. acc. surtout util. Philippe **RODIER**, 31, rue Lamartine, 79230 Airfres.

PC 3 1/2 et 5 1/4 éch. nba jr et util. contact sérieux cool et durable. Rép. ass. Frédéric **THEYTAZ**, Chemin Bellevue, 1971 (Grimisuat (CH/VS)) (Suisse). Tél. : 027.38.27.52.

A500 vous voulez des jr ? Demos ? util. ? env. listes pour éch. jr. Nicolas **JURALINA**, BP 94, Lupino, 20611 Bastia (France).

Ech. jr sur Amiga (Gods, Disc, Super cars 2, Toki, An-nourgeodons (the secret of Monkey Island, Wings, etc.))

Sebastien RAULT, La boulog, 78160 Bois-d'Ennebourg. Tél. : 35.23.46.53

Ech. vds éch. jr sur ST vds 520 ST Ach. A500 bas px. Samir **MESTARI**. Tél. : (16-1) 47.82.19.68.

Amiga éch. nba jr et autres (ex. : Switchblade 2, Sh. Dancer). Vds jr à bas px (10 F). Tél. vite ! David **DAVEZAC**, La Sagesse, 57290 Saint-Paulin. Tél. : 53.01.78.44.

Ech. Nintendo nouve. encod. ss. gar. + 5 jr (Tmht, Zelda II, Kid, Ikarus et Soccer) ctre Coregraph. Julien **LOPEZ**. Tél. : 61.74.15.68.

Ch. contact sur Amiga. Contactez-moi sur 38 14 Rte2 Bal Yygraic (Dép. 60 ou 27)

Vds ou éch. Super jr. Ghoulis N. Ghosts + 300 F (Jap). Laurent **DELCHARD**, 33, av. du Général de Gaulle, 72000 La mans. Tél. : 43.23.16.45.

PC Rech. Scénario d'Un 1 et Zona 11 de Fly Simulator Marc. o av. José **ROGERS**, 1, allée Costes et Bellefleur, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 45.88.78.32.

Ech. (ST) vds. jr (Monkey Island) utilis. (Briz Turbo + Plan Câble ou deupac II ou finition à l'assembleur) Amélie **BACHELAY**, 9771 av. de la République, 97200 Maroon Baroeul.

Ech. jr ST (Cwane Vaxine Tsueuk, SB2 Trecaal Pang, Narc, H.O.rvin2, Disc Swiv, Swind Beast, Patrol, Nitro) Julien **OKARO**, 55, route de Saint-Germain, 78200 Nantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.02.83.

Amiga cher. contact jr éch. Poss. nba jr. Contact cool et rapide. Rép. ass. Frédéric **LAVIE**, 11, av. du XIV-Juillet, 64000 Olaron Ste-Marie.

Sauti. Ste. tech. Coder. Ch. sans contacts : sér. et durable. Sylvain **BUSCATO**, 3, place des Pins, 33450 Izon. Tél. : 57.74.80.50.

Ech. jr sur Amiga, env. liste pour rép. pas sér. s'abat. à pus Raphaël **TALLEU**, 145, rue Jean-Rostand, 62400 Behuine. Tél. : 21.56.19.87.

Ech. jr sur STE-STF (env. liste) Laurent **DEBUIRE**, 29, av. du général de Gaulle, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 38.46.78.22.

Amiga user cher. contacts très sér. et rap. Possède nba jr. Env. liste exc. usivement. David **FOREST**, 153, av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.31.89.

Ech. du vds jr ang. Amiga. Jinxter Kick Off, Pacmana FFI, Battle Chess, Crazy Cars 2, Marble M. etc. Patrice **GROSSI**, 6, rue Pasteur, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 43.50.73.48.

Ech. vds jr sur Amiga Atari ST PC dans le monde entier. Mohamed **ALIOUANE**, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.32.68.

Ech. jr ou ST. E. poss. Toki Swiv, Rick2 Lotus. Vds Nes + jr ss. gar. 9 ms. 1 200 F. Alexandre **DE MAENECH**, 13, rue des Sentiers, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.59.85.06.

1040 STE Cher. contacts musique. Educ-util. Patrick **RAYNAL**, Domaine de Gaudières, 58000 Saint-Eloi.

A500, cher. contacts pour éch. Salut à tous ! French **PORTZ**, rue Guynemer, Appl. 18, n° A3, 79000 Niort. Tél. : 48.33.52.29.

Rech. contact sur STE et org. env. liste à util. éd. c. Demo ech. Reynald **BIAU**, 15 place de l'armillage, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.32.80.

Rech. su PC (5 1/4 ou 3 1/2) jr du Backgammon urgent poss. éch. ou achat (tr. sér. eux) Dan **SEBAGH**, 223, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.68.92.

PC 3 1/2 et Atari ST éch. tres. nba jr Softs Ultra rapid. et sans mauvaises surprises. Jean-Stephan **VOZA**, 20, rue Saint-Léon, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.59.26.

Amigams déb. ou pas vds éch. jr. Rapide-honnête. Px ss. concurrence. Christian **GUGNAUD**, 42, av. Docteur-Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29.

Amiga éch. jr Demo. env. listes rép. ass. Bruno **DELANOIT**, Rue Pont-d'Ancre n° 198, 7880 Lesmaes. Tél. : 068.33.74.95.

Ech. Sega. 8 bits + 10 jr contre Game Boy + 55 jr (si poss. avec Tennis, Mario, Side, Pocket, Contra, Gargoyles Quest) Emeric **HENDRICKX**, 40, av. de Menival, 68005 Lyon.

Ech. ou vds à bas px jr sur Amiga. rép. ass. Contact sér. et durable. Christian **ACHARD**, Résidence Antares, bât B 113, rue Fontigleuve, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.31.25.91.

A500 éch. ou vds. x. déb. ne pas s'absnt. Rép. ass. Jerome **HURE**, 3, rue Jean-Giraudoux, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.39.96.

Cher. contact sér. pour éch. jr sur ST (si poss. dans le nord). Eric **DENIS**, 10, rue du 8 mai 1943, 59113 Seclin. Tél. : 20.32.68.45 (à laisser sans).

A500 cher. contacts sér. et rapide. Env. liste France en tête acceptée. Rép. ass. Philippe **RODIER**, 31, rue Lamartine, 79230 Airfres.

Ech. nba jr sur Atari STF dem. liste urgent ! Vincent **FELTESSE**, 18, chemin des Dames, 78400 Chateaufort. Tél. : (16-1) 30.63.43.32.

Sébé. rech. contact A500 surtout util. et autres. Eric **Chaplin**, 32, rue Pierre-Lagrand, 59800 Lille. Tél. : 20.47.77.10.

Ech. jr et Demos sur Amiga ou sur ST env. listes rép. ass. et rapide. Laurent **TAULET**, 24, rue de Fieuu, 7390 Ourenghem (Belgique).

Ech. Amiga Softs. Contacts sér. et rapides. Déb. accepté s. poss. Jérôme **AMOT-CHANAL**, 4/9/61 Pl. Gentil-Muiron, 59800 Lille. Tél. : 20.49.50.00, postal 75.99.

Ech. jr sur A500 ctre P.n.s. Ecrivez, je vous enverrai ma liste de jr. Don 1 Phone. Christophe **POINTEAUX**, - Pulket - 37220 Brizay.

520 STF Cher. contact sér. dans le rég. Nord. Rech. Sierra Eureka env. liste ou tél. Patrick **PIVERT**, 197, rue de la Plaque, 59310 Auchy-les-Orchies. Tél. : 20.71.03.54.

Ch. tes. musiques Soundch p. de tous compositeurs. N. he-shai pas j. env. des tonnes ! Ch. divers contacts. Karim **LOZES**, 5, allée Barloz, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.08.65.

Cher. contacts sur A500. Cher. docs sur Langages C. Rép. ass. Marc **ZIMMERT**, 29, rue Durlezer, 57960 Malen-lhal.

Ech. jr sur PC 5 1/4 ou 3 1/2. Poss. Prince, Crime Wavel. Env. liste rép. ass. déb. acc. Frédéric **CANEVET**, 55, résidence de Kerloquen Bag-Mell, 29170 Fouesnant. Tél. : 98.94.97.77.

Frontman 242 rech. contacts sur Amiga unq. reg. thionvil-loise pour jr et autres déli. res. Jean-Yves **THIRY**, 2, rue de Guyenne, 57190 Florange. Tél. : 82.57.33.42.

Jr. Mégadrive. Sh. Dancer, Shirob, Th3, GOF, Catch, Rambo3, Populous, W3, Klax. Yves **KNOCKAERT**, 11, rue du Château, 82340 Guiné. Tél. : 21.35.27.71.

Ech. jr sur 520 STE. env. Toki Super Cars 2, Metal Mutant.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

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

Emul Amiga pour PC Stéphane DEMEURE, 9 rue de la Fontenaille, 5300 Senlées (Belgique). Tél : 085 82.60.66

Ech. ou vds jx util env disk Rép. ass. S-A500 Jean SAUDINE, 9, rue Schoufletan, 59560 Comines. Tél : 20.39.11.62

Ech Mégadrive 16 bits + jx gal. 2 ans, ctre Nintendo avec plusieurs jx récents Fabrice LEBRUN, 10, rue du Chêne-Travicy, 02800 La Fère Tél : 60.77.86.33 (ap. 20 h 30)

Cher cont pour achat ou écn de log (Sim Role, Avent) sur A500, rep. ass. env. stas Laurence DACHEVILLE, Résidence Lesnec B&I A, app. 18, rue Pierre-Brossolette, 59120 Loos

Ech Mégadrive - 7 jx (Sonic) ctre superdram.com - 1 jx val MD + jx - 4 320 F Adrien THOMAS, 113, rue d'Alsée, 75014 Paris. Tél : (16-1) 45 42 18 46

Ch. doss Amour Geddon, Seuck 20 cons, Kit Bomber (cause perte déménagement) possible photocopies mer. David CANO, Logis des Argues, 43, rue Ancienne d'Illefilène St N° n° 11, 34400 Lunel

PC 3 1/2, 5 1/4 ch contacts jx - util déb. bien Possède un très bas px sur Amiga. Romuald HAMON, La Barre, 63600 Clermont-Ferrand. Tél : 73.27.93.66

A500 cher contacts ser pour éch jx vendeurs s'absi (rép. ass.) Merc à ts et res. Bruno KARGER, 18, rue Marville, 69330 Meyzieu. Tél : 78.31.70.45

Pass - 700 Softs Cher contacts très fourni en vds jx Ultra à très bas px sur Amiga. Romuald HAMON, La Barre, 22510 Trebray. Tél : 96 42 60.90

Croc ech demos utiles Slide etc. env listes rép. ass. Déb. acc. poss. vite 10 F Christophe (dit Croc) CATILLON, 9, allée Paul-Verlaine, 69330 Jonage, Tél : 78.31.06.72

Amiga ech jx poss Eye of Baholder disc shadow Dancer env. 1 stes pas sér aux Cust Mickaël HOUET, 36, rue de Jean-Chouan, 53410 Saint-Ouen des Toits. Tél : 43 37 16 92

Ch. contacts ser pour C64 / Disk; Possède The Last Ninja 3, Sinker M4, Chase HQ2 Rép. ass. romuald BROCHE, rue Emile-Vandervelde, 76, 7080 Frameries (Belgique) Tél : 065 66.06.35

Cher contact A500 pour éch Demos, Rep. ass. Raphaël HOET, 93, rue du Nord, 5160 Courcelles (Belgique)

Tel : 071 45 82 44.

Ch. contact sympa PC Commodore 3 1/2 jx util Trués Je suis débutant. Merci pour votre aide. Pascal AUBERT, 4, rue de Bourgogne, 78690 Les Essarts Le Roi. Tél : (16-1) 30.41 70.28

Déb. A500 cher contacts tra la France pr éch de jx, déb. bien. Rencontre possible à Bordeaux. Laurent BARAUD, 38, Cne Edouard-Valliant, 33300 Bordeaux. Tél : 56.43.24.74.

Cher contact pour éch Soli sur Amiga. Vds jx org. mystic. Destroyer jeu educ Fabien JOUETTE, 32, rue Léon de Méjeville, 82000 Montauban.

Ech jx Mégadrive (Strider, Monaco GP) ctre jx A500 (Maup), Baas 2, ect. Thierry GARCIA, 3, allée Camille-Pissaro, 79500 Sartrouville. Tél : (16-1) 39 14 11 01

A500 jx mega! Ech. vds jx util, Demos av libre - 1 disk. Rép. ass. Alexandre BRICOUT, 29, rue Edouard-Flament, 59610 Fourmes. Tél : 27.60 04 18

Ech jx sur C64 Env liste Rép. ass., contact sérieux. Roméo RITZ, Les Caribées, Apt 114, 4e étage, 110, rue Pierre Brossolette. Tél : 66 51.46.34.

Jx Amiga éch ou vte bas px de 30 à 120 F. DEGRELLE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehles. Tél : 27.57.32.64 (soirs WE)

Ch. contacts sur STE pour éch déb. et possesseurs Mega STE bien! Christophe GANZITTI, 39, rue d'Amiens, 80260 Rainneville. Tél : 22.83 42 70

Cher contact A500 pour éch de Solutions jx util, Demos pas sér. ou vieux passez. Marc BERETTI, 26, Me de Bencignu-La-Trinité, 20137 Porto-Vecchio. Tél : 95 70.24.22.

STE cher contacts sér. et sympa pour éch de Softs jx (de 200) et Demos. Xavier DROUGARD, 7, rue du Général-Giraud, 56000 Vannes. Tél : 97.47 43 90

Amiga cher contacts cool pour éch jx utiles. Pars ou Bailleurs de pref Frédéric FORTIN, 3, rue de l'Hon, 78200 Mantes-La-Ville

1040 STE Ech nbx jx util rapide, sympa et sérieux. Env liste, rép. ass. Emmanuel DESCAMPS, 44-46, rue de Selve, 59730 Solesmes. Tél : 27.37.38.49 (ap. 19 h).

Help! Mon Amiga a faim. très laim de jx de qualité pas chers à env. listes ou tél. moi. Cedric DE-CROZANT, 47,

bd Garrison, 82000 Montauban. Tél : 63.66 28.81.

Ech. ers du domi pub. éch jx à bas px sur Marseille à très bientôt Jean-Robert NOUGARET, Rés. La Mail, Bt. G, Bd Jourdan, 13014 Marseille.

Ech. ou vds jx sur Amiga. Vds ong - compte chèques 100 F les voyageurs 130 F, F29 - 10€ F Richard REISMAN, 39, rue du Mal Joffin, 78100 Saint-Germain-en-Laye.

Rech contact rép. Lille pour éch jx. Demo, util sur ST contact poss. env. 300 log. Olivier VAN CAMELBECK, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél : 20.91.46.60

Ech. Ach. jx PC CGA EGA VGA 5 1/4, 3 1/2 HD ou DD poss. nbr. jx Didier OUVRE, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre

PC AT VGA Sound Blaster cher. config. identique pour éch. fruitueux déb. s'absi. env. liste rép. ass. Christian MAGNAT, 4, rue Jules-Ladoumègue, 69780 Mions.

Amiga jx utiles. Si ces mcts résonnent dans ton oreille, alors téléphone moi (ech. un.). Thomas. Tél : 23.08.18 67 (ap. 19 h).

Ech. 19 jx sur SMS Mickey, Heavyweightchamp Papeyot Sébastien CHANTELOT, 2, cité des Sports, 31270 Lagnoux. Tél : 61 92.16.63.

Cher contact sér. A500 Possède Drive 5 1/4 Rech. ém. C64 Serge FIGUET, 16, hameau du mail, 44700 Orvault. Tél : 40 94 97 61.

Amiga Girl éch. Softs déb., vendeurs s'absi. contact ser. et durable souhaité. Marilyn HERPEL, 104 bis, Bd Pinal, 69003 Lyon. Tél : 72.33 73.40.

Ech. ou vds nbx jx util. Demos sur Amiga liste sur dem. cher. contact Régis et rapide. Fabrice GASNIER, 8, rue Lamarline, 47200 Sarreguemines. Tél : 87 89.67.26.

Atari ST cher contacts sér. et rapides pour nbx éch. suisse de préf. déb. bien. Nicolas PETITAT, rue Marcello 3 1700 Fribourg (Suisse).

Ech. jx PC VGA poss. Golden axe, Lemmings, Risk2 Wing Commander, King Quest IV, Space Quest IV, env. liste. Johann LAURENT, 35, rue de l'Ange Brys 6222 (Belgique). Tél : 071 81.48.58

Cher contacts cools sur A500 ou 2000 Non sérieux s'absi. Env. liste complète (jx util. del. Sébastien SIMON, 13, bd Gustave-Roch, 44200 Nantes

Cher contacts PC AT VGA 3 - 4 - 5 - (HD + DD) pour éch de jx et util. (Prêt. de 90 à 91) Jérôme GUILLAUME, 19, rue des 50 mines, 29310 Janville. Tél : 37.90.05.46 (ap. 20 h).

Rech sources assembleur diffus. env. vos créations sur ST. Ach. ntés. Pas sérieux s'abs. Olivier SAVAILL, 54, rue du Bois Bourgeois, 25200 Montbéliard

PC 5 1/4 éch. jx. Pos. crime Wars, Lnx Risk 2, Prince, SO 3. Env. listes rép. ass. Emmanuel CAMPUZAN, 691, rue du Docteur Marcel, 80500 Montdidier. Tél : 22 78.89.64

Ch. routines et programmes en Sios et correspondants pour éch. listing Jérôme RAYMOND, La Gines d'Ompa, 15290 La Rouget. Tél : 71.64.71.53.

Ech. jx sur Amiga 1 Mo. Rép. ass. env. listes. Jean-Yves CALAIS, 12, rue Martin-Elou Dieu + Les Tengels - 80000 Amiens.

Cher contact sér. sur Amiga rép. ass. et rapide (accepte avec joie les débutants) Carole TEJERA, 29, rue Benoist, 77140 Nemours. Tél : (16-1) 64.29.26 47 (ap. 7 h30).

PC 3 1/2, 5 1/4 cher contacts pour éch. rép. rapide Stéphane OUAL, 9, rue G. Davoigne, 81100 Oit

Hello Every door! Ach. ou éch. Golden Ace ctre TB jx. Liste sur dem. Vds pouvez m'en env. Olivier BIFFAUD, 18, place de la Liberté, 42400 Saint-Chamond. Tél : 77.22.38.48.

Cher contacts sympa pour éch. vds jx sur Amiga Si poss. en Bretagne. Ronan LE ROUX, Goa, An Morvan, 22110 Gloguel. Tél : 96.29.31.87.

ST cher contact sér. sur France, Suisse ou Belgique. Env. liste (pos. Elvira, Lemmings) Mehdiou TANGUY, 1, rue Jean-Pligat, 29200 Brézet. Tél : 98.03.75.11.

Ch. contacts sympas sur A500 pour éch. vtes, ach. de Log. sur orange et athenoux Rémy REMUSAN, Quartier Bulsersen, 84890 Camaret. Tél : 90.37.29.30

Ech. jx et util. sur 520 STE Séneux. Karl HEMET, Quartier Toulain-Rauville, 76210 Bolbec. Tél : 35 31.64.49.

Cher contacts CPC 6128 pas sérieux pour jx (rép. des ass. sez vite) Jean TRIFU, 7, rue Jean-Rostand, 02430 IGALUCHY. Tél : 23.68.24 56.

A500 Ch. contacts pour éch. ou vte de jx. Rép. ass. Blaise

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

binaire

INFORMATIQUE

AMIGA
ATARI
STAR
VIDEO
PC-COMPATIBLE

Département
VIDÉO-INFORMATIQUE

Neuf & Occasion
Logiciels Vidéo
Moniteurs
Caméras
Micros
Genlocks
Transcodeurs
Magnétoscopes
Tables de Montage

DES OCCASIONS
jusqu'à
50%
du prix du neuf
en

*Amiga, Atari,
PC, Mac,*
Vidéo et accessoires

Facilité de paiement

DÉPÔT-VENTE
Toutes nos occasions
sont garanties
6 mois
(pièces et main d'œuvre)

BINAIRE
rachète votre
ancien ordinateur.

(Amiga, Atari, PC, Mac)

Facilité de paiement

283, rue du Fg 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

petites annonces

à Christophe CASULA, Rez. Bernard-Pelbaix, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.28.83.

Déb PC XT 514 ch contacts Cool Ech je et util surtout simulation Thierry MICHEL, 221, av de Fay, 45450 Donnery. Tél. : 38 57 02 79.

Rech contacts sér sur A500 pour éch je et super démos Rech fans de Kick Off Eric BARILLER 4, rue de la Maréchal-Frère, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34 13 43 27.

C64 éch ou vds je possède Shadow Of the Beast, R Type, Robocop 2 etc Int. env liste (contact durable) Jérôme BUALET, 78, allée du Verger, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.51.34

Ech je sur STF liste SVP rep ass dans les pays Frédéric CHANEZ, Vaurines 1, 1564 Dondidier (Suisse). Tél. : 37.75 10 63

Ech ou vds Mégadrive fran (Man + 1 je) Adaptateur cart cap) 1 500 F ou éch drs Mégadrive Jap Pascal SAVARY, 31, Route Nationale, 82160 Nempont Saint-Firmin. Tél. : 21.21.20.28

Ech je pour ST et ch Dungeon Master Band 3 Tais II et III ainsi que P5 II Gio F. Xavier LESBRE, La Bretonnière. Tél. : 22.42.41.43.

Cher contacts pour éch nba je sur Amiga Rép ass Fabrice ZECCHIN, rue de la Moysa 8, 1920 Marligny (Suisse). Tél. : 025 22 07 18

PC VGA à Formats éch log nba je Rép ass env liste Antonio LOPEZ, La Camarosa 81 B1, 83130 La Thiéry.

NEC Cool rech des éch cool sur STF Rép ass Thierry SENECHAL, 32, rue Victor-Hugo, 58111 Bouchain. Tél. : 27.34.84.63.

PC AT VGA éch ts types de log tech. désespérément Gursip 2000 Golden Axe, etc Mathieu GUIARD, 106, Faubourg Chartrain, 41100 Vendôme

1040 STF, cher contacts durables et sympas pour éch je et util env listes Vincent GOUSSÉAU, 7, rue de la Plaine-Vrines, 79100 Thouars

PC 5 + 3 éch, vds je + util env liste rap ass 4D Sports Driving Explora II, Centuron + 200 Olivier BROUHAN, 137, av Général-de-Gaulle, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.24.07.

Cher contacts sympas pour éch Softs et Demos sur 520 STE Bertrand LE MEITOUR, Guenic-Surzur, 56450 Par. Thal. Tél. : 97.43 03 42

PC je Amiga éch ou vds pas sérieux abst Gérard PELLETIER, rue du Tabac, 13100 Marseilles. Tél. : 90 50 27 98

Ch contacts sur Amiga Env liste rep ass William LE MENEC, 39, rue Anatole-France, 92370 Chaville

Ech je, Demos util, anciens Tit, chre Fin's télécantons o rsk vsr Pas de vie Cher Demos Johann FAILLARD, 27, rue des Neyers, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48 39 36 06

Ech disks Amiga et TOB + Jean-Michel EDEL, 15300 Chambeuil, 15300 Murat. Tél. : 71.20.04.14

Ch contact Atari ST je util sur Metz et environs (+ 50 km) Marie-Eve LAGNEAU, 31, rue Saint-Michel, 57157 Marly. Tél. : 87 56 92 46

Cher contacts sur Amiga pour éch je util demos (rép ass) Christophe URBAIN, 12, rue de la Weiss, 58125 Houssein. Tél. : 83 24 14 03

Ech je sur C64 Yves BUCHER, 1588 (Cudratin) (Suisse). Tél. : 037.77.28.51.

Ech je sur Amiga ts pays acceptés rép ass si liste je Richard PANG 46, rue François-Lesautier, 97410 Saint-Pierre

Ech vds Demos Dornipub util en ti genre pour Atari PC Mac rsta sur Disc etc 5 titres 20 F disc Christian DYON, Domaine Universitaire, Village 5, Bat C, Ch 11, 33405 Talence.

A500 éch sér et durables je util, educ Env liste Rech je Philippe DUBREUIL, L école au Bourg, 42140 Viricelle. Tél. : 77 54 25 34

Rech docs Fetsche Maya, Zack Mc Kracken, Amos, Mois possède docs F29, Beast, Capone, Seuck Power Mon god David BLAISE, 18, rue Malouine, 68850 Stettel-Felden.

Amiga cher contacts pour éch je Demos util rép ass Contacts ser Emmanuel FORGUES, La Barrs, 85210 Sainte-Hermine.

Ech je ou util sur PC ou PS 2 loc 720 ou 1,44 Contact sér tel ou env liste Yannick BARREAU, 74, rue Ourcampois, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42 77 05 15 (ap 20 h)

Ch contacts sur CPC 6128 rapide et sér env liste rép ass cher loc 514 Kona + notice Guy GUEBELS, 43, rue Champêtre, 6792 Malarzy (Belgique). Tél. : 63.67.27.80.

Ech je sur ST env listes SVP rep ass déb ach Stéphane BARRE, 47, bd Marlier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.06.57.

Cher contact pour PC et par modem dans le monde entier Michèle GABRIELLE, 42, rue des Billodes, 2400 Le Locle (Suisse).

Atari ST, éch je + util poss Toki F29 Captive etc Env liste rép assuré Laurent MASSON, 2c lot Aragon, rue des Forrières, 27460 Alizay. Tél. : 35 02 16 00.

Ch contacts sur ST pour éch je poss Shadow Dancer, Fira and Brns Tome, Lemmings Turcan 2, etc David SCHUWER, Les Hameaux du Château-vert, Placette Colibri n° 38 Tél. : 94.74.09.28.

Rech contact sérieux pour éch je sur CPC 6128 (poss bat, Sturt Car, Nord et Sud) Rég Yvelines Nicolas AUFFRAY, 23, rue des Précheurs, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 38 65 24 08

Ch contacts sur A500 pour util Demos je Mecs Coals bienv l env listes Dem EAGLE, 42, route de la Madeline, La Vieille, 85330 Noirmoutier.

Ech ou vds pré A500 je dém liste des Soft et je abonne mam a bientôt Jean-Charles (Leavingsoft) MACRIS, 114, rue Wergilosse 4630 Soumagne (Lige) Belgique

Ch contacts sur Amiga poss je util et demos Sér et rapide déb ach env listes Sylvain SANCHEZ, 1, raiiden-on les Hautes Plaines, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 68 62 98 79

Ch contact sur ST possède nba je Rép ass Alexandre FORTIS, 2, rue du Linc, 44700 Orvault. Tél. : 40 40 16 55

Cher contacts sur CPC 6128 env listes rép ass Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor-Deroode, 59800 Lille.

Je PC VGA cool (Wing-Command + SM) SS1 Italy 90 Figh-Sim3, F19) Liste sur dem Pr à déb Jonathan GROSSIER, 28, rue Francis-Poulenc, 88320 Aubrivies. Tél. : 24.41.68.59

Rech contacts sur PC 514 Env listes Rép ass (amaq s abst) Stephane HAZIZA, 2, rue Ernest Renan, 84700 Maréaux-Affort. Tél. : (16-1) 48 92 30 60

Ach je ST ou éch Env liste sur DK ou feuille Rep ass cher pris pour un Club Laurent BERNE, 7, place Deschamps, 42510 Balbigny. Tél. : 77.27.21.49

Ech nba je sur Amiga éch copies K7 audio (Rock Classical, etc) contact sympa et durable Johannes ROGER, 37, allée Theodore-Dubois, 51200 Epéranay

Ch contacts sur Amiga Possède Super je The le rap est en version Philippe LUCA, Rue Steffanoid 2, 4326 Ech Metz, Lutzembourg. Tél. : 55 76 31

Ech je sur Amiga pas sérieux s abst, Faites vite Bruno BONIFACE, 20, rue Bonneville, 33130 Begles. Tél. : 56.85.50.28

Amiga éch Mega je et util Env liste rép 100 % Transformeur Amiga en Mac IBM + Atari (util) Michel CHEN, 27 bd Viollette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42 06 92 15

Ech je sur A500 Mega ts pays Luc PLATBROOD, 17, av de Pragug, 6183 Trazegnies (Belgique)

Vites je suis en manque 1 éch Lyris + je + Eric (pas trop) chre Mégadrive + je Vite il Mero il Pas d'amaq Marc Ibruno VALLETTE, 210, route du Baaba, 88400 Konrapp-Longemer. Tél. : 29 50 03 18

Contacts débles sur A500 pour Eurybody Env listes Rép ass Noël HOUARD, 31, rue de Conny, 81230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69 42 55 49

Ech ou vds ntes sur PC et Amiga Rép ass Déb acceptés Philippe BOUCHARD, 2, Trae de la Chapelle, les Carmines, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.00.16

ST et Amiga cher contacts sér pour éch Demos util je rep ass Bienv à is James GEDOUB, 234, av Bouloche, 95279 Loon-Plage.

Ech log Midi pr ST Midison Pao Ta et Scrs pr Roland Série + D + Rép rapide Edward GROSPRON, 37, Montée Saint-Marcel, 38200 Vienne.

Rech contacts sér sur A500 part dans le monde (rép ass) Miguel DISCART, 25, Chasse-Isabeau, 7334 Haurfrage (Belgique). Tél. : 65.62.14.25

Amiga cher contacts sympa pour éch ntes env listes rép ass Jean-Jacques BLYARD, 117, allée François-Rude, 60100 Craill. Tél. : 44.25 40 05

Ech Mega pp + 8 je + 2 je, 8 bits + adapt, 8 bits - SG Fglr contre 520 STE Gorilla ou 1040 STE Yves JANNIC, 12, rue Théodore-Boitel, 29790 Pont-Croix. Tél. : 88.70 47 70 (ap 19 h)

ST Man éch nba je et util sur éch centre pos Je log Midi, util Déb acceptés (si sérieux) Cédric PORTRON, 50, route d'Orléans, 45170 Saint-Lys-La-Foirit.

Ech logs sur 1040 STF Cher Rédacteur 3 + docs divers Env liste Thierry BOUVER, 38460 Saint-Maire-de-Brenne. Tél. : 74 92 83 68

Ch contacts sér sur STF 520 pour éch Rép ass, ach ou éch Ph s publicitaires Eric AUGU, 4, allée Saint-Just, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.28.56 (ap 18 h)

Ech je NEC (Atari Beast) Mi Hebi, Barumiba, Victory Rum, Thales of MPI cre ti autre jeu Nec Mero. Vidéo

DÉRUBE, 103, route d'Evry, 91630 Laudeville. Tél. : (16-1) 64.56.27.11.

Amigan isolé veut éch Soft je + cher Club Amiga dans le 13 Vive l'Amiga ! Romain GORA, Villa n° 4, les Colombs de Veille, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.11.61.

Vds je sur Amiga px démos Déb ou confirmés téléphone-moi Eric PIVET, Aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzériat. Tél. : 74.45.16.77 (W.E. unlg)

Ech je C64 (disk) poss nba je Turcan 2, Total Rec Lotus Esprit Robocop 2 etc Rép ass Ludovic MODE, 11, rue des Brazeries, 7340 Paturages (Belgique). Tél. : 069 67.62.05

Amiga cher contacts unig régl Nantaise(44) pour éch des + et util François-Xavier GALLON, 33, rue Alexandre-Olivier, 44220 Coulbran. Tél. : 40.86.13.23

Ech je sur Gameboy (Dragon s Lar, World Cup Soccer, Coa Kwak) ch autres je Urgent Pierre SCHNEIDER, 10, route de Pfaffenhofen, 67170 Brumath. Tél. : 88.51 12 66.

Rech et éch prog pour calculateur HD-48 SX (surt le - Speed-+) + cartes d'application d'occas Lilian MORNON, 48, av du 8 mai 1945, 69660 Carbas

Club CPC 6128 - Tige - éch je util je Rapide, sérieux jdre 1 titre pour rép Eric KONSTANTY, Blesma, 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél. : 28 73.78.12

Ech sur SNK + Riding Hero et ML la SNK puivense la SFC Guillaume, 16, Square, N-Balzac, Soisy-sur-Seine. Tél. : 60.73.20.76

Nouveau Journal dispo sur ST il est sur Disks) Bye (hebdo ou 2 fois/mois) Alexandre Tél. : 40.48.03.16

PC 514, 312 cher bon contact surtout intéressé par util (et je récent exclusivement) Eric EMBID, 10, av de la Source, 34280 Sète. Tél. : 67.51.08.87

Ech je sur NES Cher SM8 3 (version fran) pour max : 100 F Rép sur 36 15 Tél à prose ou éch Christian MELD, 17, av des Pyloles, 91170 Viry-Chatillon.

Ech je VGA 3 1/2 sur PC AT env liste vous avez un ST ? Ech croisées pour Jérôme ANDRE Marmoulin, route d'Ambonil, 26800 Montolieu.

Amiga ch contact pour éch log et util pas sérieux s abst Alan LE GOCÉ, 11, rue de l'écluse, 27930 La Vieille-Evroux. Tél. : 32.67.80.89

Rech Dragon s Lar Let II et Autres env liste unig Rép ass et Franck FONTAINE, 110, rue Roger-Salengro, 91150 Gargny.

Ech nba je et util sur 520 STF Env liste Rapide Etienne MEIGNAUD, Les Pra-La-Juenné, 51180 Hautvillers. Tél. : 26.59.41.15

PC 286 EGA VGA éch je et util ts formats Env liste Rép ass (post SS2, Tennis Cup) Nicolas ROBIN, Chemin du Château, 21110 Magny-sur-Tille. Tél. : 80.31.38.34

Ech sur NEC Download + Netmap il Re + Vgplane + Alice + Shinob + Rastan II + Sonson + Banwa chre CDROM seul Wilfried LECHEBRIIONNET, 11, rue de Yuranne, 95560 Mont-Cuit. Tél. : (16-1) 34 68 68 54

Ech vds Demos, Freewares sur ST Rép ass Amaq s abst Vieu-Long KONG, 20, rue de la Procession, 93250 Villecoublé.

Ech ou vds Power Glous sur Nintendo chre 2 K7 ou 500 F Benoît MONTESSU, route des Bouvales, 74410 Saint-Sortex. Tél. : 50.68.67.26

PC 514 éch Wing-Comm, Eye Of Beyolder, Sam Earth, Mods Kick Off 2, King Quest 4 et 6 d'ocures Patrick NEBOT, 33 bd, Charles-de-Gaulle. Tél. : (16-1) 34 10 14 58

Ech je sur CPC 6128 Pos Pnncs Cl, Panza, North and South Rech Kick Off 2 Anthony AUFFRET, 9, Hameau de Karlec, 29170 Saint-Everzec. Tél. : 98 56 25 09

Ech nba je sur ST déb ne pas s abst Vds aussi de matériel Stéphane EYDELY, 12, rue du Barillet, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72

Cher Contacts sur ST pas nba Softs Vds ans Vidéopac + K7 + vds MSX Sony MB 500 F Max POWER, 37, rue Maneau de la Plaque, 59710 Ennevelin.

Cher contacts sérieux sur Amiga Rép ass Bienv et rég parisienne uniquement Patrick POITE, 10, rue Sainte-Genève, 94400 Viry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82 20 69

PC 286 VGA 3 1/2 Ch contacts sér, ts pays Ech prêt un poss nba Softs Env listes, Amaq s abst Frédéric DONADI, Rue Fassin n° 8, 4030 Liège-Grivegnée (Belgique)

Ech je sur Amiga poss Env 250 (ts genre) Julien PARIS, 28, rue François-Trahu, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99 56.64.84

A500 éch, simul en ts genres Ch Désespérément Crazy Cars 2 Env liste Mero d'avance Gilles MATRINO, Les Tours Machilly, 74140 Douvaine.

Vds éch je sur CPC 484 pos. (Puzznic etc) et pour Atari STE et STF (Super Monaco Swu) Dem Ludovic Ludovic STASIACZYK, 266, rue Maurice-Garin, 80470 Saint-

Sauveur. Tél. : 22.51.91.14.
ST 1040 520 éch ts (je, util, docs Hard) env liste ou tél (music Master, Cal SL, obliemus 106) J. Charles HUILIER, 1, ch des Charmettes, 26200 Montellmar. Tél. : 75.53.07.54

Ch contact sér pour éch sur STF Env liste Laurent LAGNEAU 13, rue Robert-Fontesse, Trejon. Tél. : 27.57.00.89

Ch contact sur STF je et util Poss nba je env liste Jean-Philippe DELATTRE, 26, rue de Six, 59150 Waireloa.

Ech je sur A500 Poss nba je préféré, je d'av mais accauss Arcade et autre Stéphane BLOT, 6, rue des Marais, 76120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.19.75

Déb Rech util sur A500 (bureautique + PAD etc) Mero d av Eric CHOPIN, 32, rue Pierre-Legrain, 59600 Lille.

Amiga cher corresp pour éch je Bienv aux déb Rép ass Daniel RENARD, 9, rue Georges-Bernard, 27000 Evreux. Tél. : 32.31.85.16

Urgent Ech je Demos sur C64/28 Disk et sur Amiga Env liste ou tél Rodolphe BLOT, 3, résidence La Rhune, 84100 Bayonne. Tél. : 59.52.04.80

Ech je sur ST (Tok, Gods, Greats Courts 2) cher je de cal chre de Cheval Stéphane GASC, 16 allée de la Planchette, 45580 Saint-Cyr-en-Val. Tél. : 38.76.21.50

Ech Mégadrive 3, Supra 2, Jayspad adapt Jac cre Nec, Coragrad 3 je I men Stéphane ABDELL, 180, rue Professeur-Bauvissage, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.08.25

Rech corresp Atari pour éch de logs Vendours s abst Ghislain LETELLIER, 3, rue Saint-Antoine, 53100 Mayenne.

Ech je A500 (Tok Préstronk Jerry Liste Cher carte béla (cre je) Richard FANCELLO, 4, av Foch, 43170 Neuville. Tél. : 38.75.51.73

A500, cher contacts pour éch util, sources GFX, SFX et divers Rép ass Xavier DUSSIER, 13, rue Franche-Comté, 57525 Tielange. Tél. : 87.80.60.56

Poss nba Demos, je, util, Docs, j'attends liste pour éch sér rép Laurent FUMOUCX, La Croix Saint-Bonnet, 63290 Puy-Guillemé.

Amiga éch je util Demo Env liste Raphaël HORTS, 51, rue Saint-Antoine, 3651 Somzes (Belgique). Tél. : 011.21.65.71

Vds ou éch sur C64 et PC nba je Back Future 3, Prédateur 2, Grémis 2, Scobly Dog etc Bye I Thomas QUAILL, 10, av Saint-Foy, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.81.51.04

Ech Explora II sur Amiga chre jeu d'av (Zack MC Kraken, voyages du I, Lpom) Sébastien GRENIER, 36 bis, avenue d'Azaraz, 65000 Tarbes.

Ech je sur Amiga (ts niveaux acc) Poss ntes Hervé LE GUIFFANT, 12, rue des Thermes, 78230 La Pecq

Ech Super je pour A500 Tok, Pergas etc I Rubin TAL, 66 bis, Rue de Rocheloange, Résidence Chabla, Villa D, 34300 Agde. Tél. : 67.21.28.14

Ch contacts sympas et dur sur ST pour éch env liste Rép ass Frédéric BOURLI, 14, rue Villars-Prés, 55400 Buzy

Ech Vds je sur ST Cyril JARNIAS, 24, chemin-des-Grèzes, 26200 Montellmar.

Atari ST cher contacts rap et sympas env liste Rep ass Michel BARBIER, 37, rue Vincent-Auziel, 44800 Saint-Herblin.

Sharp PC-E500 ch confrères pr éch. Pgm, Basic et astuces, évènementiellement création Club Jean-Yves GOURDON, 65, rue des France-Bourgeois, 91630 Cheptainville.

Rech contacts sér et durables sur A500 et PC Philippe LAFFRAIE, 12, rue de Font-Saint-Martin, 03400 Yzeure. Tél. : 70.44.38.31

Rech contact poss, Predator 2-Narc, Vds Game Boy + je 600 F sur CPC 6128 Damien BANCAL, 446, av Louise-Herbaux, 59240 Dunkerque

Vds ou éch Demos ST LES + reconstitués Env disc + titre 3.80 F Ch auteurs Shareware, CTC Mod I David DUCASOU, Route de Monsegur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58 79 43 01

PC 312 rech Demo unig VGA cool, si poss pas sér s abst Jacques BARTHES, rue Victor-Hugo, 16450 Saint-Claud. Tél. : 45 71.43.60

T'es un mordu du STE) ? Tu en veux toujours plus ? Alors contacte-moi (je ai Demos) Déb bienv Sébastien TRUTTER, 72 bis, rue Anatole-France, 59184 Salignin-en-Weppe. Tél. : 20.58.51.28

Cher pmeurs assembleurs et C sur Amiga I Manifestez-vous Rép ass Marc ZIMMERT, 29, rue du Tisser, 57960 Meisenthal

Ech ou vds nba Demos et util sur A500 Demo et env liste rap assur unig Dept 27.28, 76, ngolo s abst Valérie LAURENT, 2, résid. Bellevue, 27120 Manille. Tél. :

32.36.12.82.

ST ch contacts pour éch jr et util rép. ass. si liste jr Paris et rég. Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre Tél. : (16-1) 47.25.38.11

STF ch contacts sympas pour éch log. rapidité et sérieux ass. poss. nbx jr Bruno TRIART, 245 Av. de l'Adour, 64600 Anglet. Tél. : 59.63.01.38.

Vds jr Amiga Toi, Eye Of the Beholder, Kick Off 2, Winning Tactics Cher Demos Laurent DUREUX, 5, rue Jean-Mermoz, 74400 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.

Ch contact sur C64 (éch., ventes) Env. lésas Amag Sabat (Ironrod Turbostron) Laurent CASAROTTI, 3, rue de champagne, 57190 Florange.

Ech sur PC AT TT Format jr et util Rép. ass. à bientôt (VGA de préférence) Gilles HERVE, 40, rue Auguste Ripail, 76600 La Havre. Tél. : 35.25.32.56.

Ech jr PC Poss. nbx jr (Eye Of the Beholder, Space Quest 4) Deb. acc. 3 1/2 ou 5 1/4 env. listes Eric THOMAS, 6, allée des Messanges, 44350 Guérande. Tél. : 40.24.96.65.

Rech contact sur Amiga pour CP, Demo, utils, bureau-tique, pirçon Didier COLL, 84, rue Barbouze, 59490

Ech nbx jr et util sur ST Env. listes Bruno LOUBET, La Charentaise, rue Paul-Loubet, 26200 Montellmar.

Ech. Pansa KB - opt Blood ou jr NEC Barumba, SPC Inu 90 ctre 3D construction Kit vds Core GFX 60HS : 650 F Mohand CHAALAL, 83, av. du Temps Perdu, 95000 Jouy-Le-Moutier. Tél. : (16-1) 30.32.12.69.

Ech jr sur Atan ST Rép. ass. env. listes Jérôme QUENEMET, 12, Rte. Bel-Air, 56890 Nuaucourt. Tél. : 97.60.80.37.

Cher contact sur Amiga pour éch d'idées solutions Marc BERETTI, 26, route de Benclugny La Trinité, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.22.

Ch contacts s'et rap pour éch jr utils Demos. Env. liste rép. ass. sur STE no probl Olivier L'ESSEGE, 51450 Belhany.

Ch contacts sur 1040 et 520 ST accepte b e monde, rapide Nicolas KLOPFENSTEIN, 14, Hameau des Rigoureux, Ch de Pascal, 83140 Siécoura. Tél. : 84.34.42.56.

Amiga éch jr cher Snow Bros + Nebulus 2 + Hydra + Epic

Poss. disc + Toki + Chuck rock + Préhistoric Env. liste Fabrice HELCH, 8, rue Salvador-Allende, 54850 Mezeveln.

Ech ou vds jr sur Amiga. Ch contacts rap et dur sauf Larmes Benjamin RASSCHAERT, 9 3, rue des Anges, 59300 Valenciennes. 27 33 47.02 (la WE).

Déjà en Turbo Pascal cher contacts prog. etc. sur PC Gui RULMONT, 119, Chauvenoid, 84987 Chevron (Belgique).

Ech. vds jr Megadrive (19 1) Poss. JBlaster Boxing, BurdoKan M Resistencia Ambition Of Caesar etc Rép. ass. Francky DHEUX, 15, rue du Pressoir, 10320 Bouilly Tél. : 25 40.29.47.

Ech jr sur STF Poss. Serv. Risk Dangerous 1-2, Kick Off 1-2, Car Vup Team Suzuk, F29, F16, ADS ATF 2. Arnaud BELLET-ODENT, 10, rue de l'égalité, 34290 Servian. Tél. : 67.39.24.65.

Ech jr sur Megadrive ou Jap (Midnight, Super Volley). Ech jr sur Game Boy (torques, Mario) Alain BOUGAULT, 17, place Jacques-Brel, 78410 Aubargenville. Tél. : (16-1) 30.95.74.29.

Vds ou éch jr Toki, Supercars 2, GreatCourts 2, Wrath Of The Demon, Préhistoric, Lemmings, Michalil MSIHD, 151, rue Léon-Maurice-Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.07.

Amiga éch jr Poss. Toki, Gods, PGA Golf, Shad Dancer Env. liste Rép. ass. Jean-Jacques BLARY, 117, allée François-Rude. Tél. : 44.25.40.05.

Genial ! Les Hds, sur C64 (disk) à 10 F par l Bat., Serv. Back To Future 3, Sku: 2 Cross, Olivier DESMARS, 2, Impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08 (ap. 18 h).

Amiga ch contacts pour éch: Sois rapide et sérieux Rép. ass. Jean-Roch AMILLY, 14, rue de Boulogne, 62520 La Touquet.

Ech jr NEC : Blodia, Chan & Chan Al Bumar 2, N-Zealand etc. Cher Super volley Ball, Aero Blaster, FI Circus Vincent. Tél. : (16-1) 50.11.69.91.

Ech jr sur Amiga Pas sér s'abst. Christophe PASIAK, 29, chemin du Marais 60510 La Neuville-en-Hez. Tél. : 44.51.68.85.

Ech jr util sur STF rép. ass. Bruno GRATTEPAIN, 4, rda. La croix des Ormes, 95500 Gonesse.

Ech sur PC 5 1/4 ou 3 1/2 jr 15 genres déb Welcome sur VGA Env. listes rép 100 % Didier OLIVRE, 24, rue André-Sabaillar, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 42.04.76.53.

Vds ou éch log sur PC 5 1/4 ou 3 1/2 poss. Sim City, Last Ninja 2, tortues, Xenon 2. Env. liste rép. ass. Patrick BRUGEL, Peirube, 12110 Aubin. Tél. : 65.43.32.92.

Vds et éch jr Megadrive Rech Knock Out (Boxe) Psa Gynoug Mickey Dynamika Duke Shinobi Améd LECOMTE, Faszhotel, rue de la Porte de Lille, 59760 Grand-SYNTHE. Tél. : 28.21.98.20.

Ch contacts sur Amiga pour éch jr Ch. GFX et musiques en vds Création Demo Cher Modem pour Amiga Nihaenael, 74, rue Michelet, 62800 Lévign, 38.14 RTE2-Bal Speedy-Boy.

Cher contacts sur CPC 6128 poss. F16, Combat Pilot, Super Monaco GP et d'autres Thierry FRACHE, 1, allée des Melites, 91150 Etampes. Tél. : 80.36.09.53.

PC VGA 3 1/2, 5 1/4 Ch. contacts pour éch jr Poss. KO 5 FS4, F19, TD3 D Boot, Red Baron Benjamin LEROY, 11, rue de Bourgogne, 21560 Coulmeron. Tél. : 80.36.09.53.

Ech jr sur Megadrive et Game Boys sur MD poss. GPMorgooParus II sur GB (Gargoylesquest) Frédéric BEDOUE, 6, rue de la Noie, 45380 La Chapelle-Saint-Mermin. Tél. : 38.88.26.80.

Ech jr sur PC 5 1/4 et 3 1/2, sur Lyon Env. liste Maxime ROCHE, 42, av. Leclerc, 69007 Lyon. Tél. : 72.73.16.54.

PC 5 1/4 et 3 1/2 éch jr (Populus, Ultima 6 TD 3, Wonderland Env. listes Amag s'abst. Jonathan PERRÉ, 16, rue de la Belgique, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.54.78.

Cher contact super Cool pour éch. (jr, Demos) sur A 500 env. liste rép. ass. Thierry MAIRE, 13, place-de-Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.

Ech. Logs ts genres. Env. liste. Rép. ass. (PC), cher contacts sur et sér Emmanuel SIMON, 96, rue Hoyoux, 4040 Merstal (Belgique).

STE avec carte XT cher contacts ST et PC pour éch env. listes bienv à ts Thierry PINNA, 7, rue de l'Isard, 68340 Osnabje.

Cher contact sér sur 520 STE env. liste didier VEREECKE, 30, rue Charles-Dumyvicq, 62320 Rouvray-aous-Lens.

Déb Amiga ch contacts, poss. Running Man Hybris Indienapolis, Cadaver Docs et utilis (15 jr), Jérôme ROLLIN, Rue du Docteur-Lionnel, 15100 Saint-Fleur. Tél. : 71.60.40.81.

Sela I The New Group. Exch. Soft Ware only EGA/VGA I All Sizes. Send your Post (not For Novices) to D. OEBUSS-CHERE, av. F-B-Kalken, 5 De : 50, 1070 Bruxelles (Belgique).



Groupe legal ST rech. T. bon GFX Mands le 06 de prêt Env. réalisations, rép. ass. pas sér d'abst The CONCEPTORS, BP 112, 06220 Vallauris.

Vds CPC 6128 + Pistolet + 100 jr + Éditeur copieur Gép-Patrice GOMER, 6, rue Blon-Blum, 02840 Athies-sous-Lyon.

Super Club Dompibus 100 % sur ST et PC. Call sur dem. cher contact sur 800 XL Laurent MATHOUT, THE COMPUTER'S DROMPUBS CLUB, 1, rue Alix-Marquet, 59700 Premery. Tél. : 88.37.95.58.

Ech jr et dems sur STE Jap (Sh. Dancer, Lotus, Speedball 1-2, Gods, Leming Pang, Cabal, F 28, Gojaxe Michal GALLICOT, 14, rue Deirance, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.07.17.

Diffuse nbx Dom-Pub sur Amiga Catal, ctre 2 litres à 2,30 FRK.A. Domaine Public, BP 35, 95560 Montsoult.

Micro Mag le Super Fanz CPC-ST, Son Son N° 4, en sept 1 Tests de jr ST 1 CPC Listings Pirçon CPC, Fanz nes Env. titre 3 80 FMICRO MAG, 123, av. des Saules, 59910 Bandevae.

Club C64/128 diffuse des tonnes de dom. Public Import USA et Allemagne Yannick BOCHET, Club CCCU, BP 36, 48110 Saint-Pierre-Montlimart. Tél. : 41.73.16.56.

Rech Club STE jr sur Paris Reg. Ch contact sur STE jr Vincent, 105, rue Ernest-Savari, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 88.51.65.40.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publions 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 pi-

rates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est 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° 94

RUBRIQUE

CHOISIE :

Form with checkboxes for RUBRIQUE CHOISIE (ACHATS, VENTES, ÉCHANGES, CLUBS) and fields for NOM, PRÉNOM, ADRESSE, and TÉL.

Enquête "Machines" - Tilt

Si nous parlions de vos machines? Nous vous avons certes déjà demandé avant les vacances qui vous êtes, où vous habitez, l'âge du capitaine... Pour mieux vous connaître et mieux vous satisfaire, Tilt vous demande encore un peu de votre temps. On y va?

Renvoyez ce questionnaire dûment rempli à:

Tilt - Enquête machines
9-13, rue du Cl Pierre Avia
75754 Paris CEDEX A5

Qui êtes vous?

A- VOUS ETES DE SEXE :

Masculin: Féminin:

B- QUEL AGE AVEZ VOUS?: _____

Vous possédez:

1- Un micro-ordinateur:

A- AMSTRAD:

CPC cassettes
 CPC/CPC+ disquettes

B- APPLE:

Mac mono:
 Mac Couleur:
 Apple II:
 Apple II GS:

C- ATARI:

520 ST/STF
 1040 ST/STF:
 520 STE ou 1040 STE
 Mega ST:
 Mega STE:
 Disposant d'un disque dur:

Votre ordinateur dispose au total de _____ de mémoire vive.

D- COMMODORE:

C64/128:
 AMIGA 500:
 AMIGA 1000:
 AMIGA 2000:
 AMIGA 3000:
 Disposant d'un disque dur:

Votre ordinateur dispose au total de _____ Mo de mémoire vive.

E- PC et compatibles:

AMSTRAD PC 1512
 Autres PC AMSTRAD:
 ATARI:
 COMMODORE:
 COMPAQ:
 IBM:
 TANDY:
 THOMSON:

Autres, précisez: _____

Votre PC est équipé:

d'un microprocesseur:

8088 ou NEC V20:
 8086 ou NEC V30:
 80186:
 80286:
 80386sx:
 80386:
 80486sx:
 80486:

cadencé à quelle fréquence? _____ MHz.

d'une carte graphique:

CGA couleur:
 HERCULES monochrome:
 EGA:
 VGA ou VGA étendu:
 Tandy:
 Amstrad 1512:

de lecteurs de disquettes:

5" 1/4 de 360 Ko:
 5" 1/4 de 1.2 Mo:
 3" 1/2 de 720 Ko:
 3" 1/2 de 1.44 Mo:

d'un disque dur:

de quelle taille? _____ Mo

d'une souris:

d'une carte sonore:

AdLib:
 Sound Blaster:
 Roland MT 32:
 Autres, précisez: _____

Hi Quality Version Available on ATTIGALAND.COM

Votre PC dispose au total de _____ de mémoire vive

F-. Autres micro-ordinateurs, précisez:

Utilisez vous votre micro-ordinateur pour (plusieurs réponses possibles!):

- Jouer:
- voire travail:
- dessiner:
- faire de la musique:
- programmer:
- apprendre:

Que manque-t-il à votre ordinateur pour que vous puissiez le qualifier de "parfait"?

A votre avis, quel est le meilleur micro-ordinateur du marché?

2- Des périphériques:

A-. Imprimante:

- à marguerite:
- matricielle 9 aiguilles:
- matricielle 24 aiguilles:
- jet d'encre noir et blanc:
- jet d'encre couleur:
- laser:

B-. Scanner:

- à niveaux de gris:
- couleur:

C-. Ecran:

- monochrome:
- couleur:

D-. Modem:

- interne:
- externe:

3- Une console de jeu:

A-. AMSTRAD GX 4000:

B-. ATARI:

- 2600 VCS:
- 7800 VCS:
- Lynx:

B-. NINTENDO:

- Game Boy:
- NES 8 bits:
- Super Famicom (Super NES):

C-. SEGA:

- Megadrive (Genesis):
- Sega 8 bits (Master System):
- Game Gear:

D-. SNK Neo Geo:

E-. NEC:

- Core GrafX (8 bits):
- Super GrafX (16 bits):
- Turbo GT:

F-. Autres, précisez:

Décrivez votre (vos) machine(s) en quelques mots:

Quels sont les qualités / les défauts de votre console?

Quel(s) matériel(s) envisagez-vous d'acheter avant Noël (micro, consoles, périphériques)? Indiquez le prix que vous comptez y mettre:

Sid Meier's
CIVILIZATION™

Build An Empire To Stand The Test Of Time



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

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

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAYTM



OCEAN SOFTWARE LIMITED
6 CENTRAL STREET MANCHESTER M2 5NS
TEL: 061 832 6633
FAX: 061 834 0650



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Ljn[®] is a registered trademark of Ljn Ltd.
© 1991 Ljn All rights reserved.

© 1991 Caraioca International N.V. All Rights Reserved



CBM AMIGA
ATARI ST
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE