

# TOUT

MICROLOISIRS

**MICRO KID'S**  
3 Megadrive,  
2 Game Boy, 1 SuperGrafX!  
**A GAGNER**  
tous les mercredis et dimanches  
sur FR 3!!!



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**CAMESCOPE ET MICRO: créez votre film** ● **Concours**  
**Another World: gagnez un Amstrad PC286 VGA avec carte**  
**sonore!** ● **Nouveau: la rubrique création graphique de**  
**Jérôme Tesseyre** ● **Super Games Show: tous**  
**à l'Espace Champerret du 6 au 9 décembre!**  
● **Jeux du mois: AGE, First Samurai...**





# VOUS AVEZ TOUJOURS REVE

## TERMINATOR™ 2 JUDGMENT DAY



## WRESTLE



© 1991 TitanSports, Inc. TM Trademark of TitanSports  
Hulkamania™ and Hulkamania are Trademarks of TitanSports  
Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc.  
Trademark of Titan Sports Inc. All rights reserved.



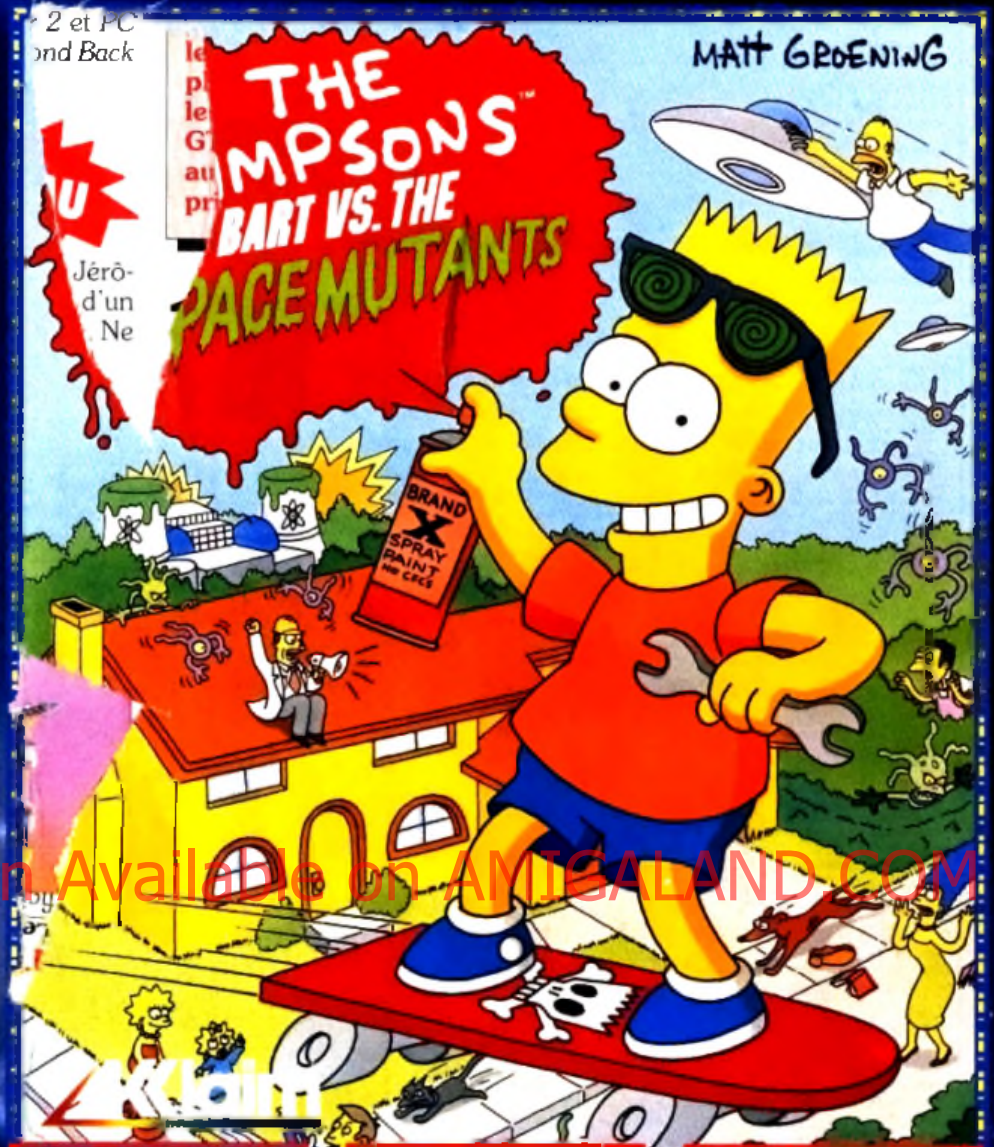
# OCEAN VOUS OFFRE CH

AMSTRAD  
ATARI ST - CBM AMIGA  
AMSTRAD/IBM PC & COMPATIBLES





# DEVENIR UNE SUPERSTAR?



# UNE CHANCE UNIQUE!!!



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

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



## TILT MICROLOISIRS

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

### RÉDACTION

**Rédacteur en chef**

Jean-Michel Bkérière

**Rédacteur en chef adjoint**

Jean-Loup Renail

**Directeur artistique**

Jean-Pierre Akhech

**Secrétaire de rédaction**

Philippe Seller

**Chef de rubrique**

Mallory Brisou

**Rédacteur**

Gaël-Jean Le Penner

**Maquette**

Christine Gourdal et Marie-José Fournier

**Photographe**

Fric Ramaroson

**Secrétariat**

Juliette van Papschen

**Ont collaboré à ce numéro**

Francis Blanchard, Adeline Bezzi, Morgan Camuset, Menna Capela, Jean Jacques Caron, Daniel Claret, Daniel Claret, Laurent Decembre, Laurent Delrance, Hervé Ducamps, Yannick Dupre, Pierre Fajoulet, Jacques Harboun, Olivier Hauteville (chef de rubrique PC), Emmanuel Hermelin, François Hermelin, Jean-Loup Jovanovic, Jiji, Piotr Korolev, Véronique Lamour, Olivier Martinerie, Dogue de Maupe, Fabrice Merilhon, Alex Munsch, Annette Najac, Marie Page, François Paupert, Jérôme Perria, Bruno Reitel, Brique Soudakoff, Spirit, Damien Téné, Jérôme Tesseyre, Tilkete dit Filé, Pierre Truchet, Emmanuelle Viquer.

**MINTEL 3615 TILT**

Marie Poggi et François Julienne

### ADMINISTRATION-GESTION

9 11 13, rue du Colonel-Avra, 75754 Paris Cedex 15

Tél. (1) 46 62 20 00

**Directeur de la publicité**

Aurélien Thomas

**Chef de publicité**

Silvia Roussy

**Assistante commerciale**

Claudine Leclercq

**Ventes**

Synergie Presse, Philippe Brunie, Chef des ventes,

9, rue du Colonel-Avra, 75754 Paris Cedex 15. Tél. 46 36 13 96

**Service abonnements**

Tél. (1) 64 38 01 25.

France : 1 an (12 numéros) : 929 F (TVA incluse)

Etranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (air / bateau)

(tarifs avec nos conseillers). Les règlements doivent

être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement

postal (3 virements) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) : 2 000 FB.

Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Societe

Générale à Bruxelles : 210 0083593 31.

**Promotion**

Marcelle Briza

**Directeur Administratif et Financier**

Margaret Figueiredo

**Fabrication**

Jean-Jack Valet

### Éditeur

Tilt Microloisirs est un mensuel édité par

**Éditions Mondiales S.A.**, au capital

de 10 000 000 F R.C.S. Paris B 320 508 799.

Dirigée par la société : 99 ans à compter

du 19/12/1980. Principal associé : Séguir

Siège social : 9 11 13, rue du Colonel-Avra, 75754 Paris Cedex 15

**Président-Directeur Général :**

Francis More

**Directeur délégué :**

Jean Pierre Roger



La reproduction, même partielle, de tous les articles publiés dans la publication (imp-  
rimé) Tilt est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Tilt  
Microloisirs sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont dis-  
ponibles à Tilt/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exem-  
plaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F non compris). Règlement  
antiripage par chèque ou mandat à l'ordre de TILT, BP 53, 77932 Perthes Ce-  
dex.

Tirage de ce numéro : 120 000 exemplaires.

**Couverture :** Jérôme Tesseyre, Imariel.

**Directeur de la publication :** Jean-Pierre Roger

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

**Photocomposition et photographie :** Digitec Graphotec.

**Photogravure de l'Ouest.**

**Imprimeries :** Sima-Torcy-Impression, 77200 Torcy.

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

## Micro Kid's et SuperGames Show !

Du 6 au 9 décembre à l'espace Champerret, les ama-  
teurs de jeux micro et console se retrouveront pour le  
SuperGames Show, en particulier autour du stand

Tilt ! Le prix d'entrée est de 30 F pour une journée, de

10 F pour les quatre jours. Vous voulez faire des

amis ? Facile ! Il suffit de ne pas manquer

Micro Kid's du 4 décembre. Un mot de pas-

sera communiqué. Si vous le murmurez à l'hô-

teuil du SuperGames Show, l'entrée ne

sera plus que 15 F pour la journée et 20 F

pour les quatre jours ! Merci qui ? Merci Micro Kid's !

## AVANT-PREMIERES

Les croquis de Mark Jones,

le dessinateur qui monte, illustrent  
soigneusement ses prochains pro-  
jets : *Darkmere*, un jeu d'aventure/ac-  
tion, exploite la veine inépuisable de  
l'heroic fantasy : *Space Hulk*, adapta-  
tion micro d'un jeu de plateau, oppose  
des aliens à des marines futuristes. *Sha-  
dowlands*, un jeu de rôle, propose une  
nouveau graphisme. Basé sur la  
lumière, il imite le photosca-  
pe, un jeu qui est peut-  
être à la grande avenir.



## 22 TILT JOURNAL

CDI, enfin !

Présenté officiellement au Japon, il offre une nouvelle dimen-  
sion à l'univers ludique. Micro & Co - le salon micro vraiment  
micro - souligne les difficultés des français à organiser des  
manifestations. *La Lynx 2* veut se faire aussi grosse que les japo-  
naises. Jérôme Bonaldi parle de ses projets.

## 34 HITS

First Samurai, jeu complet,

début dans le Japon médiéval pour un extraordinaire voyage  
dans le temps. *Supaplex*, un excellent jeu de réflexion, s'inspire  
de *Boulder Dash* tout en sachant innover. *Jimmy White's Whirl-  
wind Snooker*, simulation de billard, est dotée d'une animation  
3D étonnante. Les autres hits : *Starush*, *Double Dragon 3*, *Rugby*,  
*The World Cup*, *Hudson Hawk*, *Rolling Ronny*, *Last Ninja 3*, *Les*  
*aventures de Moktar*...

## 58 ROLLING SOFTS

Hard les Rollings ?

Pas du tout ! La preuve, ce mois-ci nos testeurs vous ont dégotté  
tout un tas d'adaptations de Hits et autres jeux qui gagnent à  
être connus...

## 76 CREATION

Sons, images et PAO.

Les sons sont sur *ST* avec *Digital Impact*, qui traite des sons  
numérisés : les images sur *Amiga* avec *Colorimage*, un logiciel de

Ce numéro comporte un encart abonnement non isolé entre les pages 66 et 69 et  
un poster entre les pages 132 et 133





### Les Tilt d'Or Canal + !

Les traditionnels Tilt d'Or Canal + récompensent les meilleurs jeux de l'année. Cette année, outre les Tilt d'Or de la rédaction, deux prix sont décernés par les lecteurs : les Tilt d'Or Micro Kid's ! Retrouvez-les dans le Guide annuel de Tilt, en compagnie de plus de 1 000 tests de jeux, des matchs entre consoles 8 bits, Megadrive contre SuperFamicom, Turbo GT contre Game Gear et Lynx, et micros, 50 joysticks au banc d'essai, les adresses utiles et quelques surprises. En vente depuis début décembre.

essin pour enfants. le déjà célèbre *Deluxe Paint IV* et le modelleur *Polymorph 4D 2.1* : la PAO sur *Amiga* avec *Page Setter 2* et PC avec *Finesse 3.10*. Quelques utilitaires pour finir : *Diamond Back*, *Neodesk 3 (ST)* et *Discoscopie Pro 3.0 (Amiga)*.



## 88 PAINT BOX

Les graphistes du mois

disparaissent au profit d'une nouvelle formule. Le grand Jérôme Tesseyre donne désormais chaque mois les conseils d'un vrai pro. Il piaffe d'impatience dans l'attente de vos œuvres. Ne vous décevez pas.

## 92 DOSSIER

Micros et camescopes.

membres d'une même espèce technologique, les micros flirtent tous plus ou moins avec les camescopes et les magnétoscopes.



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

First Samurai va-t-il remplacer le dernier ninja ?  
Graphismes, animation, bande-son, les ingrédients sont tous réunis pour le passage du flambeau.

Et pourtant, leur mariage pose des problèmes qui paraissent insurmontables. C'est actuellement l'Amiga qui tire son épingle du jeu. Mais les autres, jaloux, se préparent dans l'ombre à reprendre l'initiative...

## 104 SOS AVENTURE

AGE est presque parfait :

graphismes à couper le souffle, animation 3D renversante et intérêt de jeu incontestable. Moins brillant, *Suspicious Cargo* offre toutefois un scénario bien charpenté. Action, aventure, rôle, *Leimdall* réunit tout cela en un cocktail corsé. Si *Conan the Cimmerian* manque de jouabilité, *Another World* s'impose en digne successeur de *Prince of Persia*. Très beau, *Martian Memorandum* est légèrement décevant à l'usage. *Fascination*, combinant amour et humour, est un jeu surprise.

## 124 MESSAGE IN A BOTTLE

Terminer une aventure

est parfois une épreuve difficile. Voici des conseils utiles à ceux qui se tapent la tête contre les murs. Et si vous ne trouvez pas l'indication dont vous avez besoin, vous pouvez toujours consulter le 36.15 Tilt (\*SAV).

## 128 FORUM

Vidéo et cartes graphiques.

ST, Amiga ou PC, CDTV ou CD-I, comment installer *Wing Commander II*, des questions par milliers traitées avec humour et compétence par nos spécialistes.

## 134 TELEMATILT

36.15, code Tilt,

ou comment utiliser au mieux notre nouveau serveur. C'est ce que vous propose cette nouvelle rubrique qui simplifie l'accès à un univers où fanatiques de jeux et aficionados de la manette conversent, échangent leurs trucs et astuces, bref, communiquent.

## 138 INDEX

Bientôt Noël et les cadeaux !

C'est dans Tilt, avec plus de 1 500 annonces, que vous avez les meilleures chances de trouver ce que vous voulez offrir – ou vous offrir !

## 154 PETITES ANNONCES

Tous les hits de l'année,

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

## 156 TESTEZ LES TESTEURS

Votre avis nous intéresse !

Il vous intéresse aussi, puisque c'est à partir de vos observations que nous pouvons faire évoluer Tilt vers une (encore) meilleure qualité. Et puis, il y a des cadeaux à gagner...!

de des prix utilisés 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.



# ATARI LYNX : LE JEU VIDEO AIT UN BOND PRODIGIEUX!

## Tout nouveau, tout beau et déjà 24 jeux disponibles. En couleur.

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique. Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 24 jeux passionnants au catalogue.

En couleur et avec un son stéréo qui chahute.

Jouez avec vos amis:

le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



**nouveautés  
octobre 91**



**NINJA GAIDEN**  
Accède au stade ultime "Ninja Gaiden" en naviguant les quartiers les plus mal famés de la cité. Sur ton passage récupère les armes et les bonus. Ils te seront utiles contre les monstres de fin de niveaux.



**PAC LAND**  
Pac Man est de retour dans une nouvelle aventure très originale. Visitez Pac Land et ramenez la tée chez elle en évitant les fantômes plus fous et plus Pacvoriens que jamais!



**BLOCK OUT**  
Le challenge infernal pour les réflexes et l'esprit. Agence les cubes dans cet espace 3D afin de tenir le plus longtemps. Facile à comprendre, difficile à maîtriser, impossible à quitter.

**BLUE LIGHTNING**  
A fond les manettes, tu pilotes ton FIS Eagle en rose-mottes au dessus de paysages escarpés, détruisant les tanks et radars ennemis.

**GAUNTLET**  
Virée massacre sur 40 niveaux pour 4 aventuriers qui dénichent perles et autres trésors.

**Ms PAC MAN**  
Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la déesse des labyrinthes, est de retour. Avale les pilules énergétiques et gobe les fantômes.

**ROAD BLASTERS**  
Dans un monde ravagé par un conflit atomique, tu joues le Mad Max, l'accélérateur collé au plancher, durant un long rallye de 50 étapes.

**RYGAR**  
Tu es l'Élu, Rygar le guerrier. Tu dois débarrasser la terre des Hordes du Mal qui l'ont envahie. Il te faudra pour cela traverser les 23 paysages.

**SLIME WORLD**  
Tu vas t'aventurer dans un monde gluant, spongieux, verdâtre, inquietant. N'hésite pas, grâce au Comlynx, à entraîner 7 amis en expédition.

**ZARLOR MERCENARY**  
Si ça bouge t're dessus, si ça reste fixe t're quand même. Et grâce au Comlynx, 3 amis peuvent t'aider dans ta mission-massacre.

**ELECTRO COP**  
Flic du XXI<sup>e</sup> siècle, mi-homme mi-robot, te voilà chargé de délivrer la fille du président enfermé dans un complexe à plusieurs niveaux.

**CHIP'S CHALLENGE**  
Seu es ton astuce et ton adresse te permettant de te frayer un chemin et d'éviter les pièges et obstacles des 144 niveaux de ce jeu.

**GATES OF ZENDOCON**  
Muni d'armes multiples et dévastatrices, tu conduis ton vaisseau à travers 99 mondes étonnants, en repoussant les incessantes vagues d'aliens.

**PAPER BOY**  
C'est ton premier job: livreur du Daily Sun. Il s'agit de faire bonne impression, mais difficile de distribuer le journal en évitant les obstacles!

**ROBO SQUASH**  
Le tennis de l'an 2000 se joue en solo. A la fois servit, ton adversaire est le Lynx ou un autre joueur connecté grâce à Comlynx.

**SHANGAI**  
Inspiré de l'ancien Mah-Jong chinois, Shengai éprouvera tes facultés de réflexion, de stratégie et de concentration. Tu peux y jouer seul ou à 2.

**XENOPHOBE**  
Il te faudra manger du Xenos dans plus d'une vingtaine de stations spatiales. Un conseil, ne t'y aventure pas seul. Entraîne avec toi, trois amis.

**KLAX**  
Pour maîtriser Klax il faut une bonne dose de dextérité, de logique et de self-control. Osez relever le défi!

**RAMPAGE**  
Inutile de gravir le building pour le détruire. Un coup de poing te suffit. Et si les soldats viennent te chatouiller les doigts de pieds, mange-les.



**WARBIRDS**  
Affronte le Baron Rouge et les autres os de la première guerre mondiale sur ce spectaculaire simulateur de biplan. Ajuste ta lunette, décalage immédiat.



**APB**  
Jeune bleu, tout juste sorti de l'école de police, te voilà en charge de la surveillance de la ville à la poursuite des chauffards et des escrocs. Mais attention aux innocents piétons.

**A découvrir bientôt!**

- TURBO SUB
- CHEQUERED FLAG
- HARD DRIVIN
- STUN RUNNER
- SCRAPYARD DOG
- BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE
- VICKING CHILD

# LYNX 790<sup>F</sup> TTC



ATARI FRANCE 79, av. Louis Roche 92 230 Cennevilliers - Tél: (1)40.85.31.31 ou 3615 ATARI

\* Prix définitivement constatés au 01/10/1991



# Mark Jones 2: le retour!

**J**e vous l'avais annoncé dans le précédent numéro, la rubrique change de visage. Ce mois-ci, nous avons choisi de nous concentrer sur trois grands produits en préparation : Darkmere, un superbe jeu d'aventure-action conçu par Mark Jones.

Shadowlands, un nouveau jeu de rôle doté d'un système de jeu original.

Enfin, Reach for the Skies s'annonce comme l'un des simulateurs les plus intéressants de cette fin d'année. Et pour ceux qui veulent tout savoir, la section « News » récapitule toutes les sorties à venir. Moi, je repars traquer la nouveauté en Allemagne. Au mois prochain et que le Mauve soit avec vous !

Dogue de Mauve



Malthar, votre mentor dans l'art de la magie, est l'un des personnages clef de Darkmere.

**Vous vous souvenez peut-être de Cybernoid, qui fut un hit il y a quelques années ? Ou du plus récent Stormlord, très remarqué ? Sans oublier Rubicon, dont je vous parlais il y a peu dans cette même rubrique ? Dans tous ces jeux, le nom de Mark Jones, le graphiste, apparaît en bonne place.**

**Tilt :** Bonjour, Mark. Alors, il paraît que tu as de nouveaux projets ?

**Mark Jones :** En effet. J'ai fini les graphismes de *Rubicon* il y a quelques mois déjà et j'en ai donc profité pour commencer à travailler sur deux autres jeux : *Space Hulk*, tout d'abord, qui est l'adaptation du jeu de plateau du même nom. Je précise que les graphismes n'en sont qu'au stade de la préparation.

**Tilt :** La mise en scène graphique me fait penser à celle de *Dungeon Master*...

**Mark :** En effet, cela permet de rendre l'ambiance angoissante du jeu de manière plus crédible. Votre équipe de marines explore d'immenses

épaves de vaisseaux spatiaux infestées d'aliens agressifs qui peuvent surgir à tout instant d'une course latérale. Ceux qui ont aimé l'atmosphère du film *Alien* devraient apprécier *Space Hulk*. Je pense que ce sera l'un des produits les plus marquants d'Electronic Arts pour 92.

**Tilt :** Parle-nous un peu plus de *Darkmere*.

**Mark :** *Darkmere* est un projet personnel que j'ai conçu il y a plusieurs années déjà, à l'époque où je travaillais sur les 8 bits pour Ocean. N'ayant pas eu l'occasion de le

développer sur CPC ou C64, je me suis tourné vers les machines plus puissantes.

**Tilt :** As-tu écrit un scénario ?

**Mark :** Oui, bien sûr. En fait, j'ai même conçu la totalité du jeu. Le système, la bande-son, la taille et le nombre de sprites. Tout est prêt... sur le papier. Reste maintenant à le programmer. N'ayant aucune compétence en la matière, j'ai demandé à Stewart Gilray, le programmeur de *Rubicon*, d'assurer la partie code.

**Tilt :** Comment se présente le jeu ?



*Space Hulk* : de beaux décors.



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

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

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

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

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



**Mark** : Bien, j'espère... (rires). Le jeu est en 3D isométrique, un mélange entre le côté statique des jeux d'aventure et l'action répétitive des jeux d'arcade. Le joueur dirige Ebryn, un prince elfe armé d'une épée enchantée, dont le royaume est sous l'influence d'un mal étrange : le Darkmere. Ebryn va en chercher la cause et, si possible, la détruire.

charge son fils de sauver le pays du Darkmere, la malédiction qu'il n'a pas su enrayer. Il lui confie son épée, Dragon's Bane, et le recommande à la fois aux dieux et à Malthar, un puissant magicien. Cette épée, magique, apporte à son porteur force et vitalité. Mais s'il s'en sert pour une action mauvaise ou dans un combat déloyal, il verra ses forces s'épuiser rapidement. Le personnage est donc tenu d'agir de manière juste et courageuse s'il veut pouvoir mener le jeu à son terme.

**Tilt** : Quel genre de mission devra-t-il effectuer ?

**Mark** : Il devra venir en aide à plusieurs personnages : Malthar le magicien, mais aussi les nymphes qui habitent les bois alentour et les habitants du village. Il devra aussi défaire, entre autres, des orcs, des squelettes et de petits dragons. L'aventure sera longue et variée...

**Tilt** : Ok, Mark, je ne t'en demande pas plus. Merci pour toutes ces informations et bonne chance pour ce projet qui s'annonce grandiose. En espérant que vous trouverez vite un éditeur. Que le Mauve soit avec toi !

**Mark** : J'y compte bien (rires). En fait, plusieurs maisons d'édition se sont déjà montrées intéressées et je pense que nous devrions signer un contrat très bientôt...

*Darkmere* et *Space Hulk* ne seront probablement pas disponibles avant l'année prochaine. Mais soyez sans inquiétudes, nous vous en reparlerons probablement quand les jeux seront plus avancés. En attendant, admirez donc les toutes premières photos d'écran.

Dogue de Mauve

**Tilt** : Quelles sont les différences par rapport à des jeux comme *The Immortal* ou *Cadaver*, par exemple ?

**Mark** : Si la mise en scène est identique à celle de *Cadaver*, nous allons travailler au maximum sur l'ambiance et le côté aventure du jeu, avec de véritables missions à accomplir. Il y aura une multitude de bruitages digitalisés (vent qui souffle, bruits de village, craquements du feu de camp...) et l'interaction avec les personnages sera très poussée. Les lieux seront plus nombreux et plus variés que dans *The Immortal*. De plus, *Darkmere* comportera une bonne dose d'action grâce aux combats contre les monstres qui envahissent la région.

**Tilt** : Peux-tu nous en dire plus quant à l'histoire ?

**Mark** : Eh bien, je préfère ne pas dévoiler trop de choses... Au départ, le père d'Ebryn, Gildorn, aux portes de la mort,



**Le COCOCLUB c'est trop SUPER!**  
de nouveaux copains, des réducs pas possibles, des échanges...!

**Pas de problèmes, tu achètes une machine et COCONUT t'offre la carte club !**

**Tous les magasins COCONUT sont ouverts les Dimanches 15 et 22 Décembre**

## LES CONSOLES

SEGA GAMEGEAR	SEGA MEGA DRIVE japonaise	COREGA FX II +1 jeu + 2 manettes +Quintupleur
990 F	1190 F	1290 F
MEGADRIVE	NEC	GAMEBOY
Centurion 475	1941 SGX 445	Castlevania II 245
EA Hockey/NHL Hockey 475	Caddash 390	Megaman 245
El Viento 449	First Match Tennis 340	Revenge of the Gator 197
Myrcos 449	Legend of Timna 390	Robocop 195
Phantasm Star III 595	Neotopia II 390	Rc Pro Am 269
Road Rash 449	Ninja Spirit 340	Spiderman 195
Shadow of the Beast 445	Panza Kick Boxing 390	Super MarioLand 195
Speedball II 445	PC Kid II 340	The Simpsons 269
Street of rage 395	Populous 340	Tortues Ninja 219
Toe Jam and Earl 445	Super Long Nose Goblin 340	Tortues Ninja II 269

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

## LES MICROS

ATARI ST	AMIGA	IBM PC
3 D Construction Kit 325	Aminios 245	Crusiere pour un Carleve 345
Deuteros 285	Battle Isle 295	Eye of Beholder II 295
Final Fight 245	Deuteros 285	Leisure Suit Larry V 395
Formula One Grand Prix 345	Intelligent Strategy Games 269	Lord of the Ring II VF 345
Megalomania 280	Latus Turbo II 245	Mega Fortress 349
Populous II 285	Return to Europe 149	Night and Magic III 395
Silent Service II 345	Rugby The World Cup 225	Police Quest III 395
The Simpsons 245	Shadow of the Beast III 345	Secret Weapon of Luftwaffe 395
Tip Off 245	Silent Service II 345	Willy Beamish 395
Utopia 245	Tip Off 245	Wing Commander II 395

**AMIGA 5000 +. 1 MEGA RAM NOUVEAU WORKBENCH 2990F**

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

**Nom :** .....  
(en majuscules)

**Adresse :** .....

**Code Postal :** .....

**Ville :** .....

**Tel :** .....

**Votre machine :** .....

BON A DECOUPER ET A ADRESSER A :  
**COCONUT VPC**  
13, BOULEVARD VOLTAIRE  
75011 PARIS

TITRES	PRIX
.....	.....
.....	.....
Frais de port	+ 20 F
- par chèque	
- contre remboursement	+ 30 F
Console (forfait de 100 F)	

DECEMBRE 91

UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES, JUSQU'AU 15 DEC 91



# Shadowlands : d'ombre et de lumière

**Après la conversion de Pitfighter, les programmeurs de Teque London se sont lancés dans un projet plus personnel et plus ambitieux. Amateurs de jeux de rôle, fans de graphisme japonais, toqués de la 3D isométrique, ce jeu est fait pour vous. Permettez-moi de vous présenter Shadowlands.**

L'idée qui sert de base à *Shadowlands* est assez simple. Le joueur incarne une entité quasi-divine qui a été défaite par une autre créature maléfique. Esprit désincarné, il va devoir guider une équipe de quatre champions qu'il aura créés afin qu'ils puissent retrouver ses restes funéraires et, à l'aide d'une puissante magie, le ramener à la vie. Plutôt que de recopier (bêtement) le communiqué de presse, je suis allé interroger les auteurs : Barry Costas, programmeur, et Mark Anthony, graphiste.

**Tilt : Salut à vous deux. Avant de parler du jeu, j'aimerais en savoir un peu plus sur vous.**

**Mark :** En ce qui me concerne, *Shadowlands* est mon tout premier jeu. J'ai envoyé quelques disquettes à Teque et ils m'ont engagé.

**Barry :** Pour ma part, ça fait environ cinq ans que je programme, un peu sur toutes les machines. *Shadowlands* sera d'abord développé sur *ST* puis adapté sur *Amiga*.

**Tilt (insidieux) : ce sera une adaptation ou juste un simple transcodage ?**

**Barry :** Non, non, ne t'inquiète pas, le jeu tiendra compte des possibilités de l'*Amiga*. Il y aura plus de couleurs et le scrolling devrait être au pixel près.

**Tilt : As-tu réalisé des jeux, récemment ?**

**Barry :** Je n'ai pas participé à *Pitfighter* mais, en revanche,

J'ai programmé *Escape from the Planet of the Robot Monsters* qui profite du même genre de mise en place graphique.

**Tilt : La 3D isométrique ?**

**Barry :** C'est ça. De plus, nous utilisons un nouveau système baptisé Photoscape, qu'il appelle la lumière. Le monde de *Shadowlands* est un monde d'obscurité. Les personnages sont les porteurs de lumière. Au-delà du symbole, cela a une influence sur le jeu. Ainsi, la torche d'un personnage éclairera autour de lui pour lui permettre de voir les obstacles qu'il n'aurait pas repéré dans le noir...

**Mark :** Attention, cependant, car la lumière peut également déclencher des pièges et attirer les monstres qui errent alentour. Le joueur devra gérer ses torches avec précaution.

**Tilt : En tout cas, le rendu à l'écran est réussi et le système est original. Cependant, votre jeu me paraît inspiré à la fois par *Dungeon Master* et *Cadaver*, non ?**

**Barry :** C'est un peu vrai. Je dois dire que *Dungeon Master* est un de mes jeux préférés. Pour ce qui est de *Cadaver*, je le trouvais trop statique.

L'avantage de *Shadowlands* est que, grâce au scrolling, on se rend mieux compte de l'immensité des niveaux.

**Tilt : Combien de temps as-tu mis pour mettre au point ce nouveau système ?**

**Barry :** Pour le Photoscape lui-



Attention au squelette qui vient d'apparaître.

même, environ un mois.

**Tilt : Vu que chaque mur peut à tout instant être éclairé ou plongé dans le noir selon les déplacements des personnages, es-tu obligé de réafficher tout l'écran à chaque fois ?**

**Barry :** Pour gagner du temps, j'ai choisi un système plus complexe. Je ne redessine que les blocs qui changent de couleur. Pas facile à programmer mais cela me permet d'animer les sprites de manière fluide.

**Tilt : Dis-donc, Mark, ça n'a pas du être facile de faire les graphismes... ?**

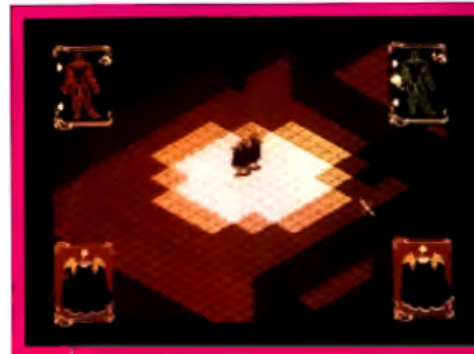
**Mark :** En effet. Le plus gros problème a été de concevoir la

palette. Etant donné les différentes nuances de luminosité, la plus grande part en est réservée aux murs et au sol. Cependant, je dois conserver un minimum de cinq couleurs pour le visage et les ornements des personnages. Crois-moi, il y a des jours où j'aurais préféré travailler sur un *Amiga* ou un *PC*.

**Tilt : Tu parlais des personnages. A quoi ressemblent-ils ?**

**Mark :** Etant un fan de dessin animé et de mangas japonais, j'ai essayé d'utiliser le même style. D'autre part, nous avons prévu que le joueur puisse créer ses propres visages en en choisissant la forme, les

Dans *Shadowlands*, vous pouvez séparer votre équipe en deux groupes distincts, chacun ayant la possibilité d'explorer une zone différente du labyrinthe qui compose le jeu.





yeux, la bouche, les cheveux, etc.

**Tilt : Et pour les sprites ?**

**Mark :** J'ai beaucoup bossé sur les sprites. S'ils sont assez petits, ils se déplacent dans huit directions, se baissent, bougent les bras, invoquent des sorts, etc.

**Tilt : Comment fonctionne le jeu ?**

**Barry :** Nous avons essayé de rendre le maniement très intuitif. Tout se fait à la souris. Pour se déplacer, il suffit de cliquer sur la jambe d'un personnage. Pour agir, appuyer sur son bras et l'objet que vous voulez manipuler, etc. Mais nous allons continuer à travailler sur l'ergonomie durant les prochains mois. A noter également que l'on peut scinder l'équipe en deux groupes distincts qui devront agir de concert pour surmonter certains obstacles.

**Tilt : Ok, merci pour tous ces détails. La sortie de Shadowlands est prévue pour la première moitié 92.**

Dogue de Mauve

# Reach for the Skies : et c'est reparti comme en 40 !

**Voici venir le nouveau simulateur de vol de chez Mirrorsoft. Il retrace la lutte entre les as de la RAF et les pilotes de la Luftwaffe lors de la fameuse bataille d'Angleterre en 1940. Dogue de Mauve, notre grand pilote de chasse (à la nouveauté) est allé interroger Rod Hyde, chef de projet de Reach for the Skies chez Mirrorsoft.**



Vous le savez peut-être, je ne suis pas un grand amateur de simulateurs de vol. Pourtant, lorsque j'ai vu tourner *Reach for the Skies* sur un PC 386sx, je n'ai pu m'empêcher d'admirer la présentation à base de digitalisations

*Reach for the Skies* met en scène des graphismes 3D très détaillés, surtout en ce qui concerne les différents appareils. A noter que l'animation reste souple même sur une configuration modeste. Un bon point pour les programmeurs...

graphiques et sonores ainsi que la qualité de l'animation 3D. Le démonstrateur n'étant autre que Rod Hyde, concepteur et programmeur du jeu, il n'en fallait pas plus pour que j'enfile ma casquette d'interviewer...

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

## Le BIOGAME

Découvrez le Biogame avec Armaeth

UN NOUVEAU CONCEPT DE JEU !



En français



En vraies 4-D

PRIX EXCEPTIONNEL DE LANCEMENT

375 F

(AU LIEU DE 500 F)

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 15.01.92

Imaginez un royaume, des races, des légendes et des règles de jeu, comme dans un **JEU DE RÔLE**.

Placez-y des personnages **AUTONOMES** et **INTELLIGENTS** : chacun a sa propre logique, ses buts, un comportement personnel, chacun sait réfléchir et s'adapter aux situations de rencontre... **ET LE BIOGAME VIT...**

Car ses personnages pensants vont librement agir, animer, **CRÉER** le jeu par leurs campagnes, leurs combats.

**ARMAETH**, le jeu, n'intervient jamais sur la partie en cours. **CE SONT VOS ACTES ET CEUX DES AUTRES PERSONNAGES QUI CRÉENT ET RÉDEFINISSENT LA PARTIE A CHAQUE INSTANT.**

Nul ne peut prédire comment évoluera la partie ni de quelle façon vous atteindrez vos objectifs (votre scénario personnel).

**A vous de jouer... une infinité de parties toutes différentes.**

ARMAETH requiert un PC compatible 480 K de RAM et une carte vidéo EGA/VGA/SVGA 128 K

Vente par correspondance. Recopier ou envoyer ce bon aux EDITIONS DU DOLMEN, 2 rue de l'Eglise, 89760 VAREILLES

Prix unitaire 375 F + 20 F pour port et emballage. Ajouter 30 F pour un envoi contre-remboursement.

Nom et prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Indiquer le format de disquette :

5" 1/4 ou  3" 1/2

gg  
II



**Tilt : Bonjour, Rod. Peut-être qu'une petite présentation serait utile pour que les lecteurs sachent à qui ils ont affaire.**

**Rod Hyde :** Eh bien, je fais partie de Rowan Software, qui développe ce simulateur pour Mirrorsoft. Il y a quelques années déjà, j'ai conçu et réalisé *Strike Force Harrier*. J'ai également travaillé sur *Spitfire 40*, *Falcon* et *Flight of the Intruder*.

**Tilt : Jolies références ! Alors, quoi de neuf sur votre nouveau simulateur de vol ?**

**Rod :** En fait de simulateur de vol, *Reach for the Skies* est surtout un simulateur de combats aériens. L'enjeu est la domination de l'Angleterre. Le joueur peut choisir d'incarner les pilotes et contrôleurs aériens britanniques ou leurs homologues allemands. Nous avons essayé de coller au maximum aux faits réels. Cependant, il est tout à fait possible de réécrire l'Histoire en faisant gagner la Luftwaffe.

**Tilt : Tu parlais des contrôleurs aériens. C'est un rôle dont on entend rarement parler dans les jeux...**

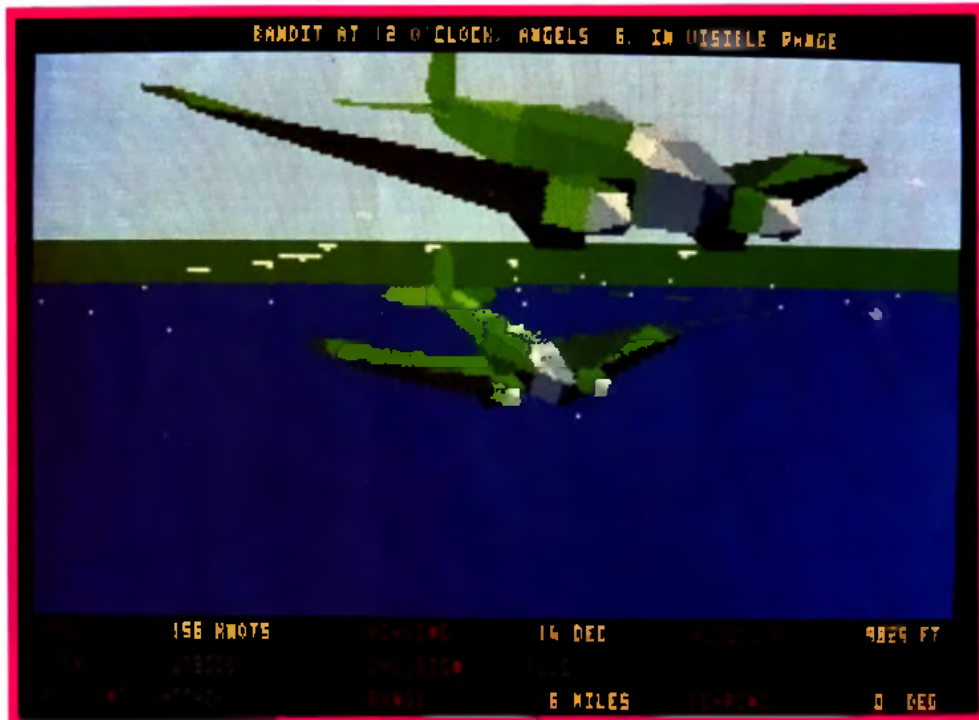
**Rod :** En effet. Mais nous avons voulu faire de *Reach for the Skies* un jeu accessible à tous. Si le joueur souhaite simplement affronter des fous volants à bord de son propre coucou sans avoir à se préoccuper du reste, il est libre de le faire. Dans ce cas, il laisse à l'ordinateur le rôle du contrôleur (définitions des missions, répartition des forces en présence, etc.). Cependant, une personne qui veut mettre au point sa propre stratégie pourra choisir de tout gérer elle-même. Elle peut ensuite mener à bien ses missions sur l'appareil de son choix

(Spitfire, Hurricane, Me 109, Me 110, Ju 87, Ju 88) ou laisser à l'ordinateur le soin de piloter.

**Tilt : Tu veux dire que tu n'es pas obligé de diriger toi-même ton avion ?**

**Rod :** Non, pas si tu n'es intéressé que par l'aspect stratégique. En fait, tu peux même demander à l'ordinateur d'organiser des raids à ta place. Tu regardes alors l'action se dérouler comme un véritable film en 3D.

**Tilt : Et au niveau de la technique ?**



Deux bombardiers s'apprêtent à vider leurs soutes sur les objectifs désignés par la Luftwaffe. A vous de tout faire pour enrayer leur mission de destruction.

**Rod :** Nous avons amélioré nos routines de 3D. Comme tu as pu le voir sur la version en démo, les graphismes sur PC supportent le mode VGA. Les avions sont très détaillés, car ils constituent le moteur du jeu. Pour ce qui est des décors au sol, par contre, nous avons volontairement choisi de les simplifier afin de gagner en rapidité d'affichage et donc en

qu'aujourd'hui. Les avions ne disposaient pas de missiles à longue portée et on laissait plus volontiers parler les mitrailleuses. Ici, plutôt que de cibler un petit point sur le radar, il faut sans cesse guetter le ciel alentour pour s'assurer qu'un ennemi ne se profile pas à l'horizon. Pour les pilotes de 1940, avoir une bonne vue était primordiale.

menus déroulants. Mais il a également la possibilité de passer la main à l'ordinateur pour qu'il élabore une stratégie. Dans *Reach for the Skies*, tout est paramétrable. Quoi qu'il en soit, le joueur anglais aura surtout à organiser des raids anti-aériens défensifs tandis que l'allemand définira, lui, des objectifs au sol à détruire pour affaiblir son adversaire.

**Tilt : Et comment remporte-t-on la victoire ?**

**Rod :** Pour l'instant, le but du joueur anglais est de maintenir en place 70 % de ses effectifs. S'il n'y réussit pas, la Luftwaffe lancera l'assaut et la face de l'Histoire sera changée. Je tiens cependant à préciser que ce chiffre de 70 % pourra être modifié dans la version finale...

**Tilt : ... que nous testerons, j'espère, dans notre prochain numéro. Merci, Rod, et à très bientôt.**

*Reach for the Skies*, annoncé sur PC, Atari ST, Amiga pour décembre, s'annonce comme l'un des simulateurs de vol marquants de l'année à venir. Il faudra cependant attendre le test final pour savoir si ce nouveau logiciel parviendra à détrôner ceux qui servent aujourd'hui de référence. Nous vous donnons donc rendez-vous dans un prochain numéro de Tilt...  
Dogue de Mauve



**Vue de l'intérieur de votre cockpit : vous survolez la mer, escorté de deux autres appareils. Absorbé par les messages radio, vous remarquerez peut-être la ligne d'horizon en dégradé de bleu (mode VGA sur PC).**

fluidité. D'autre part, nous faisons également attention à ne pas surcharger le processeur afin d'être sûrs d'obtenir une animation correcte pour les versions ST et Amiga.

**Tilt : Est-ce suffisant pour ressentir le grand frisson du combat aérien ?**

**Rod :** Je pense que oui. En effet, il faut savoir qu'à cette époque, le « dogfight » était beaucoup plus courant

Chuck Yeager, par exemple, était l'un des tous meilleurs grâce à sa remarquable acuité visuelle. A notre époque, il serait sûrement un bon pilote mais rien de plus...

**Tilt : Quel genre de mission doit-on effectuer ?**

**Rod :** Là encore, cela dépend du style de jeu que l'on a choisi. Il n'y a pas de missions prédéfinies. Le joueur les crée lui-même à l'aide d'un système simple et ergonomique de



# LE TEMPLE DES COMPILS



ST-AMIGA-PC



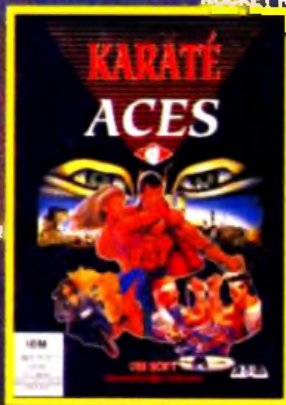
ST-AMIGA-PC  
ZAC MC KRACKEN / MANOIR DE MORTEVILLE  
ROCKET RANGER / IRON LORD



CPC\* D/K7-ST-AMIGA-PC  
CPC : + ASTRO MARIN CORPS



CPC D/K7-ST\*-AMIGA\*  
(\*8 sur ANDY CAPP et POPEYE 2



CPC D/K7-ST\*  
AMIGA\*-PC\*  
(\*ORIENTAL GAMES  
remplace SABOTEUR 2

ET PLUS  
DE 20 AUTRES TITRES  
A DECOUVRIR



CPC\* D/K7  
ST-AMIGA-PC  
TORTUES NINJA  
GREMLINS 2  
BACK TO THE FUTURE 2  
DAYS OF THUNDER  
\*CPC: INDIANA JONES  
LAST CRUSADE  
remplace DAYS OF THUNDER

CPC\* D/K7-ST-AMIGA-PC  
\*CPC GEE BEE AIR RALLYE\* FLIGHT  
SIMULATOR\* SPITFIRE remplace FALCON

CPC D/K7-ST-AMIGA\*-PC  
\*AMIGA : WINGS remplace F 15



## EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

02 HIRSON : MAMMOUTH Av. de Verdun  
06 NICE : SEQUENCE NEWS 4 rue de Lepante  
13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gemenos  
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Ferréol  
13 VITROLLES : HYPERMEDIA C.C. Carrefour Quartier du Grillon  
28 CHARTRES : SEQUENCE NEWS 10 rue Noël Balay  
31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bld de l'Europe  
33 BORDEAUX : AUCHAN LE LAC Quartier du Lac  
33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta  
44 NANTES : SEQUENCE NEWS 21 Place Marma  
44 NANTES : GAME OVER 12 rue J.J. Rousseau  
49 ANGERS : GAME OVER 19 rue St Julien  
50 CHERBOURG : AUCHAN LA GLACIERIE C.C. du Cotentin  
54 HEILLECOURT : CORA HOUEMONT RN 57  
57 WOIPPY : MAMMOUTH 1 Rue Abbé Grégoire  
59 HAUBOURDIN : AUCHAN ENGLOS C.C. Englos les Géants  
60 BEAUVAIS : L'INFORMATIQUE FACILE 7 rue P. Jacoby  
60 COMPIEGNE : CONFORAMA C.C. de Jaux  
62 CALAIS : MAMMOUTH Route de Boulogne RN 1

62 VENDIN LE VIEIL : CORA LENS II RN 347 Route de la Bassée  
67 MUNDOLSHEIM : CORA STRASBOURG RN 63  
67 STRASBOURG : AUCHAN C.C. Haute Pierre  
68 COLMAR : CORA 12 rue Timken  
68 WITTENHEIM : CORA 130 Route de Scholtz  
69 LYON : SEQUENCE NEWS 7 cours Gambetta  
69 ST PRIEST : AUCHAN zac du Champ du Port  
74 ANNEMASSE : PICA WORLD SYSTEM 1 rue du Parc  
75 PARIS 4ème : B H V RIVOLI 52 rue de Rivoli  
75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées  
76 GRAND QUEVILLY : ROND POINT C.C. du Bois Cany  
76 MONTIVILLIERS : MAMMOUTH C.C. La Lézerde  
77 DAMMARIÉ LES LYS : CARREFOUR C.C. Villiers en Blère RN 7  
77 TORCY : CONTINENT RN 13  
78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13  
78 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161  
80 AMIENS : CONFORAMA C.C. Route de Doullens  
91 LES ULIS : CARREFOUR C.C. Les Ulis 2  
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Av. Charles Garcia



**Psyborg**, de Loriciel sur *ST* et *Amiga*, est un jeu de réflexe-reflexion original. Le joueur se déplace à travers un vortex représenté en 3D. Il devra suivre un chemin pavé de cases lumineuses en collectant bonus divers et « vies » supplémentaires (sous la forme de psyborgs). Test très bientôt...

Chez Mirrorsoft, on annonce l'arrivée pour 92 de **Lure of the Tempress** sur *Amiga*, *ST* et *PC*. Il s'agit d'un jeu d'aventure animée reprenant le meilleur des systèmes de Lucasfilm, Sierra et autre Delphine Software. Le nom de ce « nouveau » concept : Virtual Theatre.

**G-Lac**, de US Gold, est toujours en développement. La préversion que j'ai pu voir sur *Amiga*, si elle n'avait pas les graphismes extraordinaires de l'arcade, en conservait du moins la jouabilité. Annoncé pour « incessamment sous peu » sur *ST* et *Amiga*.

Les concepteurs de chez Gremlin ne restent pas inactifs. Outre **Space Crusade**, l'adaptation du jeu de plateau sous la forme d'un jeu d'action en 3D isométrique, ils annoncent un nouveau jeu basé sur Nigel Mansell. Peu de choses ont filtré à propos de ce soft, si ce n'est que Gremlin espère en faire le meilleur logiciel de conduite de F1 sur micro. A suivre... On continue d'attendre la sortie

« imminente » de **Tip Off**, d'Anco sur 16 bits. Ce jeu devrait être au basket-ball ce que **Kick Off** était au football. Test, heu... imminent. Après

l'épopée fantastique de **Conan**, les gens de Virgin vous convient à un voyage dans l'espace avec **Space Shuttle**, un simulateur de navette spatiale. Annoncé sur *ST* et *Amiga* pour février 92. Très attendu également à la rédaction (enfin, pas tant que ça, en fait...) le jeu basé sur le fameux groupe de hard-rock **Motorhead** (à dire vrai, il n'est attendu que de Doguy. NDSR).



1. **Abandoned Places** accuse une légère ressemblance avec **Dungeon Master**.

Il sera théoriquement réalisé par les responsables de **Golden Axe** sur micro. Un bon présage ? A voir...

Chez Microids, on met la dernière main à **Killerball**, un jeu de sport très violent, et **Super Ski 2**, la suite, plus variée, du premier du nom. Du ski également chez Accolade avec **The Games : Winter Challenge**, une série d'épreuves sportives pour « ceussent qui aiment la neige ». Ils annoncent aussi **Les Manley 2 : Lost in L.A.**, un jeu d'aventure des plus délirants.

**Abandoned Places** est le prochain gros projet d'Electronic Zoo. Il s'agit d'un



2. **Space Shuttle** dispose d'une 3D de grande qualité.



4. **Lure of the Tempress** sur *PC* dispose d'un système de jeu très convivial.  
5. **Tip Off** : l'ultime basket sur micro ?



3. **Psyborg**, un jeu original.

immense jeu de rôle mélangeant habilement le style *Ultima* et celui de *Dungeon Master*. Un grand jeu en perspective, annoncé pour la fin de l'année sur *Amiga* et *ST*. Dogue de Mauve



# CONCOURS TILT-DELPHINE

Devenez  
les Maîtres de l'Aventure  
et gagnez :

**1er PRIX :**

1 GAMESPACK AMSTRAD PC 286,  
16 MHz avec carte sonore intégrée,  
affichage VGA 600x800, disque dur  
40mo, d'une valeur de 9 990 F  
+3 jeux et la compilation DELPHINE  
"LES MAITRES DE L'AVENTURE"

**Du 2ème au 5ème PRIX :**

la toute nouvelle compilation  
"LES MAITRES DE L'AVENTURE",  
comprenant MAUPITI ISLAND,  
LES VOYAGEURS DU TEMPS  
et OPERATION STEALTH  
de DELPHINE

**Du 6ème au 20ème PRIX :**  
un pin's TILT

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



Répondez  
aux quatre questions suivantes,  
sur carte postale uniquement, en indiquant,  
pour chaque question, son numéro et le choix a, b, ou c.,  
ainsi que vos nom, prénom et adresse.

Votre réponse doit nous parvenir avant le 31/12/91, cachet de la poste faisant foi, à :  
CONCOURS TILT/DELPHINE - 9/13 rue du colonel Pierre AVIA - 75754 PARIS CEDEX 15

## Question n°1 :

Qui a développé le dernier DELPHINE, ANOTHER WORLD ?

- a/ Patrick BAUDRY
- b/ Jean-Michel BLOTTIERE
- c/ Eric CHAHI

## Question n°2 :

Comment le savant LESTER a-t-il basculé dans "L'AUTRE MONDE" ?

- a/ En ouvrant le dernier numéro de CONSOLES +
- b/ La foudre est tombée sur son laboratoire
- c/ Il s'est fait piquer par un moustique tropical

## Question n°3 :

Le PC AMTRAD GAMESPACK a quelque chose de particulier :

- a/ Il a une carte sonore intégrée
- b/ Il est en plastique comestible aromatisé à la fraise
- c/ Il a été conçu dans l'espace

## Question n°4 :

Le + de CONSOLES + représente quelque chose :

- a/ Les flèches d'une manette de console
- b/ Le proverbe : " Plus on est de fous plus on rit "
- c/ Une lettre de l'alphabet Japonais du XV avant J.C..

Le règlement complet du présent concours est déposé chez Maître OUAZAN, huissier de justice à PARIS, et peut être envoyé sur demande au tarif lent  
en écrivant à : CONCOURS TILT/DELPHINE 9/13 rue du colonel Pierre AVIA 75754 PARIS CEDEX 15



**NOUVEAU**

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

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



**Manette Pro 2 125F**  
NOUVEAU Le stick adaptable livré GRATUITEMENT

### TOP 20 MEGADRIVE

- |                                   |      |
|-----------------------------------|------|
| Teen Jam and Barf (Arcade)        | 449F |
| Street of Rage (Arcade)           | 395F |
| Sonic Hedgehog (Plateforme)       | 395F |
| Super Monaco GP (Course F1)       | 395F |
| Mickey Mouse (Plateforme)         | 425F |
| EA Hockey (Sim.)                  | 475F |
| Road Rash (Moto)                  | 475F |
| Fantasia (Plateforme)             | 425F |
| Alien Storm (Arcade)              | 395F |
| Phantasy Star 3 (Aventure)        | 599F |
| Out Run (Course Auto)             | 449F |
| World Cup Italia 90 (Sim. Foot)   | 315F |
| Spiderman (Arcade)                | 425F |
| Lakers VS Celtics (Basket ball)   | 449F |
| Thunderforce 3 (Arcade)           | 449F |
| Revenge of Shinobi (Kung Fu)      | 395F |
| Centurion (Stratégie)             | 475F |
| 688 Attack Submarine              | 475F |
| J Buster Boxing (Sim.)            | 449F |
| Wrestler War (Sim. Catch)         | 449F |
| Street Smart (Arcade)             | 449F |
| Populous (Stratégie)              | 449F |
| J. Madden Football (Foot Améric.) | 449F |
| Abraham Lincoln (Action)          | 449F |
| After Burner 2 (Arcade)           | 395F |
| Air Buster (Aéroplan Améric.)     | 449F |
| Arms Odyssey (Action)             | 499F |
| Batman (Plateforme)               | 449F |

**SONIC HEDGEHOG 395F**



**DONALD DUCK Q.S. 449F**

### ACCESSOIRES

- ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 329F
  - CONTROL PAD MEGADRIVE 149F
  - ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 379F
- DEMENT !!!**
- ADAPTEUR CARTOUCHES JAPONAISES 99F
  - CONTROL PAD PRO 1 195F
  - CONTROL PAD PRO 2 125F

### TITRES A VENIR

- DONALD DUCK Q.S. 449F
- GOLDEN AXE 2 449F
- ROLLING THUNDER 2 449F
- Marcus (Arcade) 449F
- Shadow of the Beast (Action) 449F
- Speedball 2 (Arcade) 449F

## LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°3

Les 30 meilleurs Hits Megadrive présentés sur cassette vidéo !!!

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

- Black Out (Bélier)
- Bonanza Brothers (Arcade)
- Buskiken (Arts Martiaux)
- Crackdown (Labyrinthe)
- Crossfire/Super Air Mail (Arcade)
- Dark Castle (Arcade)
- Demigott (Arcade)
- Devil Crash (Arcade)
- Disk Tracy (Plateforme)
- Dynamite Duke (Arcade)
- El Viento (Arcade)
- E-Swat (Arcade)
- Fairy Tale Adventure
- Fatal Reward (Arcade)
- Fire Mustang (Arcade)
- Golden Axe (Arcade)
- Golf (Sim.)
- Gradius II (Ghosts) (Plateforme)
- Hard Drivin (Course Auto)
- Jewel Master (Arcade)
- Joe Montone Football (Foot Améric.)
- Martin Land (Arcade)
- Might and Magic
- Mighty Resistance (Arcade)
- Mis Pisman (Arcade)
- Monomiker (Arcade)
- Muska (Arcade)
- Mystic Defender (Arcade)
- PGA Tour Golf (Sim. Golf)
- Raiden (Arcade)
- Rambo 3 (Action)
- Shadow Dancer (Arcade)
- Shinrai and Dinkers (Dungeons)
- Super Basketball (Sim.)
- Super Baseball (Sim.)
- Super Thunderblade (Arcade)
- Super Volleyball (Sim.)
- Sword of Vermillion (Arcade)
- Turmoil (Arcade)
- Velis 3 (Arcade)
- Vegon Trail (Arcade)
- Wings of War/Synrag (Arc.)
- Wonderboy 3 (Plateforme)
- Wonderboy V (Plateforme)

**SUPER GENIAL !**  
**MICROMANIA**  
ouvert tous les jours en décembre



**La montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE (\*) pour 500F d'achats ou plus !!!**

**OFFRE EXCLUSIVE**

Au choix: Tennis, Course Auto, Football



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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

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

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

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réole  
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

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

## L'ESPACE DE JEUX LE PLUS DELIRANT DE PARIS !!!

PLUS DE 5000 JEUX EN STOCK

Venez tester le 1<sup>er</sup> jeu vidéo 32 Bits: le "RAD MOBILE"

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

## Un nouveau magasin Micromania ! MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Commercial Nice-Etoile  
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

**NOUVEAU à NICE**

## La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid + 1 Manette de Jeux 490F



**NOUVEAUTES**  
Sonic Hedgehog World Class. 345F  
World Class. 295F  
Bubble Bobble 295F  
Sega Chess 385F  
Populous 295F

**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  
Tombat 99F  
World Grand Prix 99F

**TOP 20 SEGA**  
Mickey Mouse Castle. 345F  
World Cup Italia 90 285F  
Moonwalker 345F  
Pacmania 305F  
Double Dragon 345F  
Golden Axe Warrior 345F  
Speedball 215F  
Spiderman 345F  
Super Monaco GP 345F  
Summer Games 315F  
Wonderboy 3 345F  
Sindbad 345F  
Ace of Aces 345F  
Cyber Shinobi 345F  
World Soccer 285F  
Heavy Weight Champ. 345F  
Tennis Ace 325F  
Submarine Attack 285F  
Dannan 285F  
Gowlett 345F

**CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS** (avec pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf 890F

**PISTOLET SEGA** 265F

**CONTROL STICK SEGA** 139F

**RAPID FIRE SEGA** 109F

**MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)** 199F

**CONTROL PAD SEGA** 99F

**ADAPTEUR SECTEUR** 175F

After Burner	325F	Double Hawk	285F	Dar Win 3D	315F
Alex Kidd in Sh.W.	245F	Dynamite Duke	245F	Protonik	315F
Alex Kid Lost Star	295F	E-Swat	295F	Phantasy Star	315F
Alex Kid II 1	255F	Fantasy Zone 2	295F	Psychic World	315F
Altered Beast	345F	Forgotten Worlds	245F	Psycho Fox	315F
American Pro Fast	245F	Galactikon	245F	Narcis 3	315F
Baldie's Nightmare	295F	Galaxy Blast	345F	Mirage	315F
Berko and Kur	245F	Golden Axe	345F	Master Sigs	315F
Black Ball	285F	Golf Maria	345F	Ducky	315F
California Games	255F	GoldenVox	325F	4 Top	315F
Castle Games	295F	Grand Prix	285F	ThunderBolt	315F
Chase HQ	325F	Impresso Master 2	325F	Tron Solides	315F
Crash Master	295F	Indiana Jones	345F	Vigilante	315F
Crash Party	285F	Jack the Ripper	345F	Wonderboy	315F
Crackdown	345F	Lord of the Sea	285F	Wonderboy II L.	315F

## Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

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

**BON DE COMMANDE EXPRESS** à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

T2	TITRES	PRIX	Nom
			Adresse
			Code postal
			Ville
			Tél.
			<b>PAYEZ PAR CARTE BIEUE / INTERBANCAIRE</b>
			<b>Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA</b>
			Date d'expiration
			Signature

**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:  Sega  PC COMP.  Atari ST  Amiga  Nec  Lynx  Gameboy  Megadrive  Gamegear



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

# MICROMANIA

**990<sup>F</sup>**

**Titres disponibles**

- Chase HQ (Arcade) 295F
- Devilish (Casse-Brique) 245F
- Dragon Crystal (Réflexion) 245F
- Galaga 91 (Arcade) 245F
- Gear Stadium (Baseball) 245F
- Garby 245F
- Griffin 245F
- Head Buster 245F
- Junction (Arcade) 245F
- Kinetic Connection (Réflexion) 245F
- Magical Puzzle Poppis (Arcade) 295F
- Nappy (Plateforme) 245F
- Pengo (Labyrinthe) 215F
- Papo Breaker (Arcade) 245F
- Pro Baseball (Sim.) 245F
- Psychic World (Arcade) 215F
- Putter Golf 215F
- Shangai 2 (Arcade) 245F
- Sokoban (Réflexion) 245F
- Spara Harrier 3D (Arcade) 245F
- Waggon Land 245F

**Titres à venir**

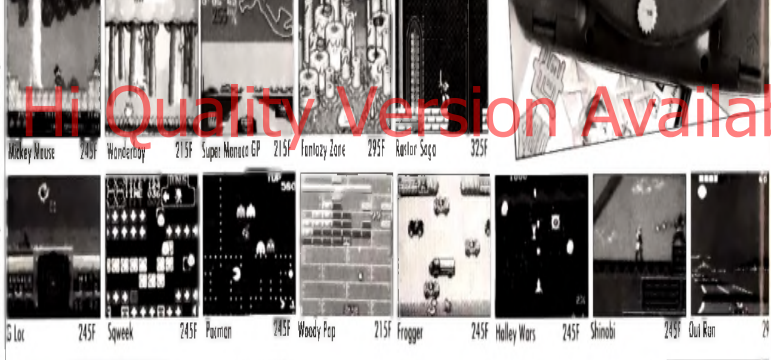
- Ninja Gaiden (Arcade) 245F
- Donald Duck (Plateforme) 245F
- Golden Axe (Arcade) 245F
- Rainbow Island (Plateforme) 245F
- Crackdown (Arcade) 245F
- Dynamite Duke (Arcade) 245F
- US Mahjong (Réflexion) 245F
- W.C. Leaderboard (Golf) 245F



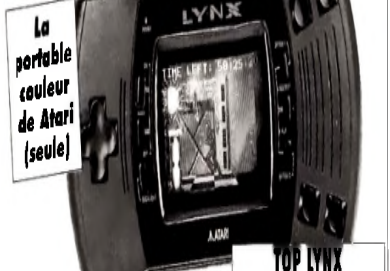
Adaptateur Cartouche  
**MASTER SYSTEM GAMEGEAR**

**NOUVEAU**  
 Utilisez tous les jeux de  
 Master System sur votre  
 console Gamegear

**195<sup>F</sup>**



**La LYNX II 790<sup>F</sup>**



- LES NOUVEAUTES**
- Ishida (Aventure) 290F
  - Turbo Sub (Arcade) 290F
  - Checkered Flag (Arcade) 290F
  - APB (Arcade) 290F
  - Ninja Gaiden (Arcade) 250F
  - Pacmania (Arcade) 250F
  - War Birds (Arcade) 250F
- ACCESSOIRES LYNX**
- SACOCHES LYNX 110F
  - SAC LYNX 190F
  - PARE SOLEIL 45F
  - ADAPTEUR AUTO (sur allume cigare) 190F
  - CABLE COM LYNX (Pour joueur à plusieurs) 50F
  - ALIMENTATION SECTEUR 65F

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

**2390<sup>F</sup>**  
 + 1 jeu GRATUIT



Plus de 60 titres disponibles  
 partir de 299 F

- Les Nouveautés**
- Aero Blaster 395F
  - Chiki Chiki Boy 345F
  - Kyber Combat 395F
  - Internal City 345F
  - Formation Soccer 395F
  - Parasol Star 395F
  - R Type 2 395F
  - Silent Debakker 345F

**TOP 15 NEC**

- PC Kid N°2 395F
- Jacky Chan 395F
- Find Match Tennis 345F
- Super Volleyball 345F
- Super Star Soldier 299F
- Codosh 395F
- Power Eleven 395F
- Vigilante 299F
- Devil Crash 395F
- Saint Dragon 395F
- Adventure Island 345F
- Legend of Hero Tamao 395F
- Poppies 395F
- Splitter House 395F
- March'n Maze 299F

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

**MICROMANIA**  
 LES NOUVEAUTES  
 D'ABORD !

**CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145<sup>F</sup>**

# MICROMANIA

**OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590<sup>F</sup>**  
 La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race ou Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo

**La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race ou Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo**



**VOUS LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!**  
 Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

**3615 MICROMANIA. UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE**

**La boutique du Game Boy**



**Chaque mercredi vers 18h sur FR3 et le dimanche à 10h15**  
**MICROMANIA**  
 vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

**2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE**

Photos réalisées sous réserve d'approvisionnement. Dans la limite des stocks disponibles.

Photos réalisées sous réserve d'approvisionnement. Dans la limite des stocks disponibles.



# TILT

MICROLOISIRS

# SUR



## GAGNEZ 3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX

en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 18 heures ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.

Vous enquêtrerez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives. Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Tilt qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.



**DERNIERE MINUTE:**  
Micro Kid's est rediffusée  
le dimanche à 10h 15



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://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 clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

### Des concours !

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

### Des démos !

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



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

Je désire participer au :

match des champions      concours de scénarios      records

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

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

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

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

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F. (Michel Kuhn, Pascale Dapouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffe, avec une réalisation d'Alfred Eiter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et avec le soutien de Micromania.





# ATARI ST/STE - AMIGA

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	259/259F
Gunlet 3D	249/249F
Grand Prix	349/349F
Master Golf (Microprose)	349/349F
Populous 2	299/299F
Powermanger Data Disk	149/149F
Robocop 3	259/259F
Tip Off	249/249F
WWF Super stars	259/259F

## TOP 20 ST/AMIGA

The Simpson's	249/249F
Vroom	249/249F
Dauteros	299/299F
Megalomania	259/309F
Rugby World Cup	249/249F
Shadow Sorcerer	279/279F
Final Fight	259/259F
Terminator 2	249/249F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Huater	299/299F
Railroad Tycoon	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Space Quest 4	ND/399F
Thunderhawk	299/299F
Flight of Intruder	349/349F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Final Whistle	129/129F
Midwinter 2	349/349F
Centurian	249/249F

## AUTRES NOUVEAUTES

Avantage Tennis	ST/Amiga
Bonanza Bros	249/249F
Cisco Heat	259/259F
Devious Designs	259/259F
Double Dragon 3	259/259F
Elvira 2	349/349F
First Samurai	259/259F
G Loc	259/259F
Heimdall	309/309F
Hudson Hawk	259/259F
Les Aventures de Moklar	299/299F
Mega Twins	259/259F
Obitus	259F/ND
Pitfighter	249/249F
Race Drivin'	249/249F
Smash TV	259/259F
Super Space Invaders	249/249F
Turtle N2	259/259F
Ultima VI	ND/309F
U.M.S. 2 Planet Edt.	159/159F

## NOUVEAU LES JUSTICIERS 3

299/299F  
+ SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2  
+ BATMAN LE FILM

## LES MAITRES DE L'AVENTURE

349/349F

+ Maupiti Island  
+ Les Voyageurs du Temps + Operation Stealth

## NRJ 3 319/319F

+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo Out Run + Welltris

## PROMOTIONS MICROMANIA

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

Barbarian 2	199/199F	Fate / Gates of Dawn	249/249F
Beast 2	199F/ND	Another World	199/199F
Pegasus	199/199F	Mad TV	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F	Croisiere pour un cadavre	199/199F
Utopia	199/199F	Lotus Turbo Chail. 2	199/199F

3D Construction Kit	399/499F	F15 Desert Storm Sr. Disc	ST/Amiga	159/159F	Rise of the Dragon	ND/399F		
Baby Jo	289/289F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Robozone	259/259F			
Bard's Tale 3	ND/249F	F29 Retaliator	249/249F	Robin Hood	259/259F			
Battle of Britain Miss. Disc.	159/159F	Klick Off 2	249/249F	R Type 2	259/259F			
Beast Buster	259/259F	Life and Death	259/259F	Sim City + Populous	299/299F			
Blues Brothers	299/299F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Spirit of Excalibur	299/299F			
Cadaver	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Strikefleet	259/259F			
Cadaver the Pay Off	159/159F	Manchester Un. Europe	259/259F	Taki	249/249F			
Chuck Rock	249/249F	Out Run Europa	259/259F	Ultima V	ND/299F			
De Luxe Paint Francois	599F/ND	Prehistorik	269/269F	UMS 2	ND/299F			
De Luxe Paint IV Francois	ND/899F	RBI 2	299/299F	Wild Wheels	249/249F			
Elf	249/249F	Return to Europe	39/79F	Wolf Park	299/299F			
F 15 Strike Eagle 2	349/349F	Return of Witch Lord	149/149F					

**PROMOTION SPECIALE**  
**MANETTE**  
**SPEED KING**  
**75F**  
**NAVIGATOR**  
**99F**

## AMSTRAD 464/6128

### LE TEMPS DES HEROS ND/249F

+ North and South  
+ Prince of Persia  
+ Moonblaster

### NRJ 3 ND/279F

+ F16 Combat Pilot  
+ Double Dragon 2  
+ Italy 90 + Turbo Out Run  
+ Welltris

### LES JUSTICIERS 3 169/199F

+ Shadow Warriors + Robocop 2  
+ Batman le Film

## PC Compatible

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Cadaver	359F
Captive	299F
Chivalion	399F
Dungeon Master	399F
Elvira 2	399F
Lord of the Rings 2	349F
Martian Memorandum	399F
Powermanger	349F
Star Trek	349F
Thunderhawk	349F

## TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander N2	399F
Shadow Sorcerer	309F
Might and magic 3	399F
Immortal	299F
Jetfighter 2 (Français)	399F
F117A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Castles	349F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Wing Commander	349F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Red Baron	399F
Kling Quest V(VGA)	449F
Links	399F
Sim City + Populous	299F
Lemmings	199F

## AUTRES NOUVEAUTES

ADS+ Sherman M4	289F
Bard's Construction Set	299F
Bard's Triple Pack (1+2+3)	399F
Castles Data Disk	149F
Death or Glory	359F
Falcon V 3.0	499F
Heimdall	349F
Lemmings data disk	149F
LES Manley Lost in L.A.	349F
Magic Candle 2	349F
No Greater Glory	349F
Obitus	349F
Overlord	259F
PGA Course Disk	149F
Pitfighter	299F
Race Drivin'	299F
Robozone	259F
Rollerbabes	359F
Shangai 2	359F
Space Wrecked	299F
Super Space Invaders	299F
Tip Off	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
Timequest	349F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Turtles N2	299F
Turtles Adventure	359F
TV Sport Boxing	349F
UMS 2 Planet Editor	159F
WWF Super Stars	299F

## AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
ADS+ Sherman M4	199/249F
Baby Jo	199/249F
Cisco Heat	109/159F
NightShift	109/159F
Pitfighter	109/179F
Prehistorik	140/180F
Roadland	119/159F
Space Crusade	109/159F
Super Space Invaders	109/179F
Thunderburner	199/229F

## TOP 10 AMSTRAD

The Simpsons	109/159F
Final Fight	119/169F
Out Run Europa	119/169F
Terminator 2	109/159F
Manchester United European	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Pirates	ND/145F
Xiphos Fantasy	ND/249F

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Bonanza Bros	119/159F
Brainies	140/180F
Gunlet 3D	109/159F
G Loc	109/159F
Hudson Hawk	109/159F
Mega Twins	119/169F
Smash TV	129/159F
Space Gun	129/159F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
Turrican 2	109/159F
Turtles N2	119/159F
WWF Super Stars	109/159F

Darkman	109/159F	Panza Kick Boxing	199/249F	Super Sqweak	149/199F
Fugitif	ND/229F	Return of Witch Lord	59/79F	Swap	ND/199F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Robozone	109/159F	Switchblade	109/159F
Herac Quest	109/159F	Saga	ND/199F	Targhan	ND/199F
Makowe	ND/199F	Sdow	ND/149F	Tetris	ND/149F
Ninja Turtles	109/159F	Supercars	109/149F		

## OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

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

### 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 Dual + Blasteroids

Tous les droits de copyright réservés. Prix variables et erreurs d'impression.



**A**pple et IBM ont donc décidé de s'unir pour le meilleur et pour le pire. Objectif : définir le standard de la micro personnelle des années à venir. Pour curieux que cela puisse paraître, ces deux sociétés unissent leurs compétences pour faire le poids face à des concurrents ou des partenaires de plus en plus envahissants... Pour la majorité des analystes, les premiers à pâtir de cet accord seront certainement des entreprises américaines. En premier lieu Intel, lâchée par le duo au profit de Motorola pour la fourniture du cœur du « standard » sur lequel IBM et Apple travaillent. Ensuite, Microsoft, le leader mondial du soft sur micro, qui se voit remplacé par les équipes internes des frères ennemis. Cela montre qu'en micro, les positions ne sont jamais acquises.

Mathieu Brisou

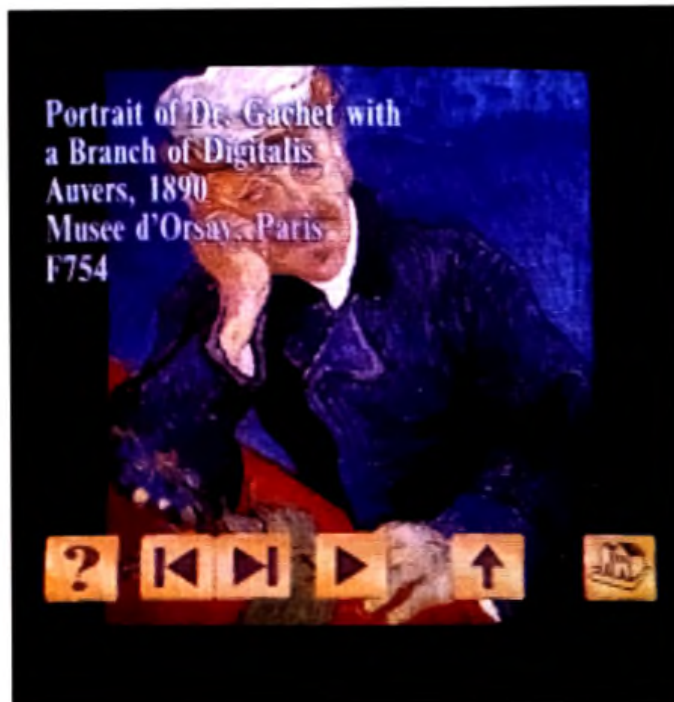


**CDI**

**il est là!**

A droite, Golden Jukebox, un programme regroupant divers « hits » des sixties avec historique des groupes et textes des chansons. Le tout saupoudré d'interactivité.

**C**'est en 1986 que Philips dévoile son livre vert, (en grand breton *Green Book*). Ce dernier expose le projet *CDI*, ou *Compact Disc Interactif*. But du jeu: marier CD et informatique. Cinq ans plus tard, plus précisément le 16 octobre 1991, Philips et Sony annoncent le lancement officiel du *CDI* aux Etats-Unis et au Japon. Pour l'Europe, il faudra encore patienter puisqu'il est annoncé pour septembre/octobre 1992. Toutefois, l'exemple de ce qui se passe aux USA est suffisant pour se faire une idée de ce que sera le *CDI* chez nous. Le premier modèle lancé outre-Atlantique porte la référence *CDI 910*. Architecturé autour d'un processeur Motorola 68070 (de la famille des 68000) cadencé à environ 20 MHz, il dispose d'une mémoire vive de 1 Mo et de divers ports de connexion permettant de lui adjoindre une imprimante, un clavier, un lecteur



Dans la famille « The Great Art Series », je voudrais Harvest of The Sun, une exploration de l'univers de Van Gogh, avec des musiques de Fauré, Debussy et autres...



Platters are mere parking lot jockies in '54,  
 en producer Buck Ram discovers them.



de disquette, etc. Mais ces éléments masquent la réalité du CDI. Cet appareil est capable de lire des CD Audio normaux en 3"1/2 et 5" 1/4. Il est en outre compatible CD+G (comme le CDTV) mais se révèle aussi en mesure de lire les CD Photo et disposera dans un proche avenir de la capacité de lire certains CD-ROM XA. Pour les amateurs de chiffres, précisons que le CDI, c'est un affichage avec une palette d'un maximum de 16 millions de couleurs, la possibilité de stocker 250 000 pages de texte, plus de 7 000 photographies sur un même disque, jusqu'à 19 heures de paroles ou encore 72 minutes de vidéo. Oui, oui de la vidéo, comme sur un magnéscope... Enfin, pas encore tout à fait car le CDI 910 n'intègre pas la Full Motion Vidéo (FMV). Il s'agit d'un système permettant d'afficher des images vidéo animées et numérisées plein écran. Toutefois, il pourra réaliser cette prouesse par l'intermédiaire d'une cartouche d'extension. Celle-ci devrait être disponible dès la seconde moitié de 1992 alors que les modèles européens disposeront de cette faculté en standard, d'après Philips. Cela s'explique par la volonté de Philips et de Sony de rendre le CDI compatible avec

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

**« Le CDI n'est pas un ordinateur ». Tel est le message que Philips tente de faire passer. Le moyen ? Utiliser une terminologie spécifique. Ainsi, on ne dit pas un soft, ni une application, mais un programme. D'autre part, un effort est fait pour que tous aient un aspect commun.**



A l'origine destiné aux plus jeunes, Paint School est un programme de dessin simple et complet utilisable par tous...



**Au lancement, le catalogue CDI comporte pas moins de trente quatre titres. Les mois à venir le verront s'enrichir avec, entre autres, Déjà Vu, Uninvited et... Mario I**



la majeure partie des standards internationaux et notamment avec la spécifications FMV que doit définir d'ici au début 1992 le « Motion Expert Picture Group » (MPEG). Dans l'attente de la décision de cette instance qui déterminera la référence internationale, le CDI - que ce soit le lecteur Philips ou les autres - se contente donc d'une vidéo animée d'un quart d'écran. Enfin, pour indication, signalons que le CDI 910 est proposé outre-Atlantique aux alentours de

**Le United States Atlas donne une idée de ce qu'est la version CDI d'un classique ouvrage imprimé. Principale différence : la machine cherche seule les informations...**

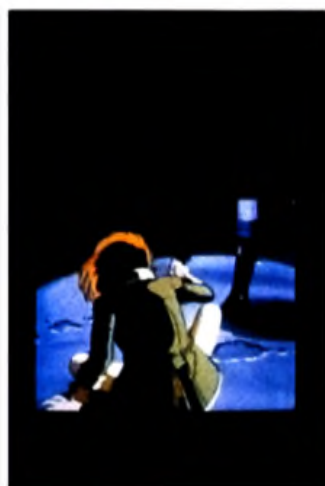


Il existe déjà des extensions destinées au CDI. Le Roller Controller en est un exemple. Il s'agit d'un Track Ball de belle taille destiné à relayer la télécommande infrarouge sans peur autant désactiver cette dernière.



"Humph!" said the Camel; and the Dog went away and told the Man.

**How The Camel Got His Hump est attachant. Images fixes mais de fait belle facture, situations nombreuses et commentaire dit par Jack Nicholson - pas moins - proposent à l'utilisateur de pénétrer dans un univers complètement délirant. A voir !**



**Vu en cours de développement, Escape From The Cyber City est un véritable dessin animé avec l'interactivité en plus, CDI oblige. Notez que la partie graphismes vient tout droit de l'Empire du soleil levant... Le moins que l'on puisse dire est que l'ensemble apparaît des plus prometteurs...**



**Tiré de la fameuse série télé, Sesame Street Letters est un éducatif destiné aux plus jeunes avec en prime de très belles séquences de vidéo numérique.**

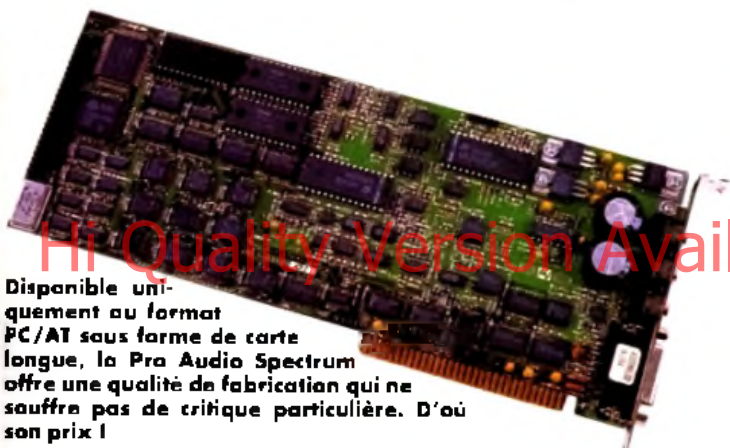
5 800 F (TTC avec taxes françaises et dollar à 6 F). Côté applications, pas moins de 34 programmes sont annoncés comme étant déjà disponibles. Jeux, éducatifs, encyclopédie et autres programmes sont proposés à des prix allant de 20 à 50 dollars, soit environ 120 à 300 F. Signalons en outre que dans les six mois à venir, le catalogue devrait plus que doubler et que les développements en cours que nous avons pu voir se révèlent très prometteurs. Nous vous en reparlerons très bientôt, bien entendu... Mathieu Brisou



# LE SON, C'EST SI BON !

**Windows multimédia ? Il s'agit ni plus ni moins que de spécifications définies par Microsoft pour l'intégration de l'image et du son sur un banal PC. Premiers effets de ce qui veut devenir une norme de fait, la venue de cartes respectant les bases jetées par le numéro un de l'édition. Et la vidéo ? Bientôt...**

mais c'est sympa. Plusieurs drivers permettent de synchroniser une bande son avec des présentations réalisées avec des programmes comme *Autodesk Animator* ou *Harvard Graphics*. La compatibilité AdLib est parfaite et la qualité du son excellente. Passons à l'aspect Multimédia avec un certain nombre d'utilitaires sous Windows. Les premiers permettent de piloter le lecteur de CD-ROM pour le programmer ou rechercher une musique particulière. En outre, un equalizer facilite le



Disponible uniquement au format PC/AT sous forme de carte longue, la Pro Audio Spectrum offre une qualité de fabrication qui ne sauffre pas de critique particulière. D'où son prix !

Développée par Media Vision et prochainement distribuée en France par Ubi Soft, la carte Pro Audio Spectrum respecte ces spécifications. Mixage de sons issus de diverses sources, pilotage d'un lecteur de CD-ROM – auquel cette carte sert d'interface – sont au menu. Deux packs sont proposés. Le premier comporte la carte et un certain nombre de logiciels sous DOS. Ils proposent d'exploiter les interfaces MIDI (optionnelles et que l'on connecte sur le port manette de la carte), le mode PCM (enregistrement de musique sur le disque dur en temps réel) ou plus simplement de jouer. A cet effet, un programme de composition simple et puissant est fourni. Il permet aussi bien de profiter des dizaines de musiques (format MIDI) qui l'accompagnent que de composer ses propres morceaux. Ce n'est pas d'un niveau professionnel,

réglage de la sortie. Un autre programme sert à enregistrer du son sur disque dur, de le rejouer, de le transformer, d'ajouter de la réverbération, etc. C'est sans doute le module le plus intéressant du lot, mais il souffre d'un inconvénient majeur : à 22 kHz (qui est pour l'instant la seule fréquence d'échantillonnage disponible), une minute de musique prend plusieurs centaines de Ko. Les disques durs volumineux sont conseillés ! Restent les divers CD tirant parti de cette nouvelle norme. Ceux qui nous ont été présentés sont décevants. C'est d'autant plus regrettable que cette carte est un produit de qualité et que ses possibilités (échantillonnage jusqu'à 44 kHz) ne sont pas pour l'instant exploitées. Son prix est en revanche très compétitif (Pro Audio Spectrum, Carte et logiciels Media Vision, Prix H).

Jean-Loup Jovanovic

## TRACKBALL INFRA-ROUGES Un nouveau trackball hyper-pro !



Le trackball GOLDEN IMAGE est un véritable outil de professionnel, doté de performances extraordinaires et d'une robustesse à toute épreuve. Touche de sélection Haute résolution et Très Haute résolution. Une position LOCK permet d'ouvrir des fenêtres automatiquement et très simplement. Très haute résolution 300 dpi. 3 boutons à Micro-switch. Garantie 1 an.

Modèle ATARI,  
livré avec logiciel  
DELUXE PAINT ST :

**885 F TTC**

Une véritable révolution !

Modèle AMIGA,  
livré avec logiciel  
DELUXE PAINT II :

**885 F TTC**

## SCANNER MULTIDIRECTIONNEL Le scanner à main intelligent !



Ce scanner GOLDEN IMAGE assure en temps réel l'assemblage de l'image scannée. La méthode en "U" (voir schéma) permet de saisir textes et images, jusqu'au format A3 en une seule opération. Il génère des images au format TIFF et permet tous les traitements d'images : détourage, mise en page, etc. Il est compatible Windows 3.256 niveaux de gris, résolution maximale de 400 points par pouce. Livré avec support de scannage, carte adaptatrice et disquette 3 1/2 et 5 1/4.



Modèle IBM PC et compatibles : **2.995 F TTC**

## SOURIS OPTO-MECANIQUE Une souris infatigable !



Les souris opto-mécaniques GOLDEN IMAGE bénéficient des avantages de la technologie des faisceaux optiques et de la robustesse sans égal des transmissions mécaniques. C'est une assurance de précision, d'efficacité et de longévité. Livrée avec tapis souris, et manuel en anglais. Garantie 1 an.

Modèle PC XT/AT (120 à 1.450 dpi) : **295 F TTC**  
Avec adaptateur 9-25P, disquette 3 1/2 et 5 1/4

Modèles AMIGA et ATARI ST (290 dpi) : **249 F TTC**

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



**M**ais que sont nos salons micro devenus ? Depuis la disparition de *Micro Expo* (expo de micro domestique par excellence), en 1985, les salons de micro loisirs ont bien du mal à s'implanter. Que ce soit avec le *Festival de la Micro* -deux éditions- ou encore le *Salon de la Micro* -deux éditions également-, les essais se multiplient et ne sont jamais transformés. Ce n'est pourtant pas par manque d'expérience des organisateurs. Si l'on pouvait reprocher au *Festival de la Micro* son côté « foire », le *Salon de la Micro*, lui, marquait la différence, tout du moins la première année. Son organisateur, Montbuid, n'était autre que l'instigateur du fameux *PCW Show* londonnien, aujourd'hui également disparu.

Cette fois, c'est Infopromotions qui s'y colle... Pour attaquer le marché de la micro de loisirs, elle s'est associée à Pressimage, éditeur de divers magazines dont *ST Magazine* et *Oxygène*. Le résultat est-il convaincant ? Premier constat : la manifestation est étonnamment petite, avec une cinquantaine d'exposants. Second constat, il est au premier : la présence effective d'un seul constructeur et de seulement deux éditeurs de jeux français.

**Atari tout seul...**

Amstrad, qui tente de se relever de son récent échec dans l'informatique de loisir avec sa *GX-4000*, se cache. De son côté, Commodore se fait représenter par un revendeur, en l'occurrence Micro Sweet. Nintendo et Sega sont également absents. Décevant.

Les présents tentent pour leur part de se faire remarquer. C'est le cas d'Atari qui en a profité pour réunir une quinzaine de « partenaires » dans un village. Cocktail Vision et Lankhor, avec *Vroom*, se chargent du côté ludique. L'éducatif est représenté par Hatier et Nathan. Les utilitaires ne sont pas en reste avec Epigraf, l'éditeur de l'incontournable *Rédacteur*, les scanners de BMS et les excellents produits musicaux de Rythm'n Soft. Quant à la société Atari elle-même, elle annonce trois « nouveautés ». Tout d'abord le lancement de la console portable *Lynx II* (voir notre article dans le présent numéro). Ensuite, le

# Tout petit le salon !

**Destiné à reprendre le flambeau suite à l'arrêt de salons comparables, Micro and Co tente une fois de plus d'imposer un style d'exposition commun en Grande-Bretagne mais qui semble avoir bien du mal à convaincre les exposants français.**



prix du 520 STE, passé de 3 290 francs à 2 490 francs. Cela devrait permettre de lutter plus efficacement contre l'Amiga 500 (dont le prix a lui aussi été récemment révisé) et de maintenir un écart significatif vis-à-vis de l'Amiga 500 Plus. Enfin, dernière « nouveauté », le *Mega STE Open*. Il s'agit d'un *Mega STE* sans disque dur, proposé au prix de 6 490 francs et déjà présenté dans notre numéro 95. Sur le stand Sodipeng, relevons la venue pour la première fois en France de la *PC Engine Duo* de Nec. Il s'agit d'une *Core Grafx* intégrant en standard un lecteur de CD-ROM. L'ensemble se présente sous forme d'un boîtier très plat du plus bel effet. Notez que cette console permet de jouer, bien entendu, mais aussi de lire des CD Audio ainsi que des CD+G. Elle devrait bientôt être disponible en France.

La bande à Ubi, côté éditeurs. Ubi Soft accueille sur son stand plusieurs compagnies qu'elle distribue, comme

**Nombre d'exposants limité, nouveautés rares, Micro and Co se trouve confronté aux mêmes problèmes que ses deux prédécesseurs...**

ga 500 (dont le prix a lui aussi été récemment révisé) et de maintenir un écart significatif vis-à-vis de l'Amiga 500 Plus. Enfin, dernière « nouveauté », le *Mega STE Open*. Il s'agit d'un *Mega STE* sans disque dur, proposé au prix de 6 490 francs et déjà présenté dans notre numéro 95.

Sur le stand Sodipeng, relevons la venue pour la première fois en France de la *PC Engine Duo* de Nec. Il s'agit d'une *Core Grafx* intégrant en standard un lecteur de CD-ROM. L'ensemble se présente sous forme d'un boîtier très plat du plus bel effet. Notez que cette console permet de jouer, bien entendu, mais aussi de lire des CD Audio ainsi que des CD+G. Elle devrait bientôt être disponible en France.

Anco, Core Design, Impressions, Lucasfilm Games, Microprose, Mindscape, Mirrorsoft, Virgin Games... Mais rien de bien nouveau par rapport à l'ECES de septembre à Londres.

En matière de petites sociétés, soulignons divers produits. Chez Komelec, le spécialiste du câble en tout genre (pour *ST*, *Amiga* et *PC*), on peut voir une souris transparente destinée aux *PC* et compatibles. En matière de petits utilitaires sur *ST*, voici Arobace suivi d'Exposé Software avec son logiciel musical *Audio Sculpture* et ses jeux. Vous avez pu le constater ; le tour du salon a été vite. Très vite fait. La cuvée 91 de *Micro & Co* nous a déçu par sa petitesse et le manque de participants.

**Un certain dedain...**

Mais peut-on reprocher aux organisateurs l'absence des « grands » du milieu ? Comme celle de la firme Ocean qui a annulé au dernier moment, jugeant qu'il était plus intéressant pour elle de s'exhiber « comme Nintendo et Sega » au *Salon du Jouet* - manifestation strictement réservée aux professionnels, - plutôt que de se mêler à la foule à l'occasion d'un salon « grand public » ?...

Cela ne peut pourtant pas être le manque de promotion qui a poussé ces compagnies à ne pas venir : affichage dans le métro parisien et annonces dans la presse spécialisée n'ont pas manqué. D'ailleurs, et malgré la taille du salon, les gens se pressaient par milliers (35 000 selon l'organisateur). Mais tous ces visiteurs, souvent déçus de ne pas avoir eu grand chose à voir, reviendront-ils l'année prochaine ? Espérons que les organisateurs du prochain salon français de micro de loisir (*Supergames Show*, du 6 au 9 décembre 1991, à l'Espace Champerret) sauront séduire plus d'exposants. David Téné

**... INFOS**

**Les Tilt d'Or arrivent, le Guide aussi ! Comme chaque année, la rédaction remet des prix destinés à récompenser les meilleurs jeux de l'année. Au menu, dix Tilt d'Or sur micro mais aussi dix sur console ainsi que deux Tilt d'Or décernés par les lecteurs. Tous vous seront présentés dans notre Guide annuel qui sera dans les kiosques au début du mois de décembre pour 39 F. Au sommaire de l'édition 1992 du Guide des jeux Tilt Console +, la liste des programmes testés durant l'année écoulée (plus de mille !), des matchs console avec comparatif des 16 bits, 8 bits et portables ainsi que des matchs micros pour faire le bon choix en toute connaissance de cause. A noter aussi, le teste de 10 jeux par des personnes venant de divers horizons. Un moyen de connaître les différences de vue des uns et des autres.**



# Systeme 7 Macintosh

La venue d'un nouveau système d'exploitation pour la gamme Macintosh, en l'occurrence le Système 7, se traduit par la publication d'une importante littérature sur le sujet. Ainsi, les Editions Radio proposent un ouvrage nommé sans ambiguïté *Système 7*.

Tout au long de sa bonne centaine de pages, il expose les spécificités de cet ensemble logiciel et de sept chapitres, bien évidemment.

Au menu, la notion de bureau, la gestion des polices et des accessoires de bureau, etc. Le tout se révèle bien présenté avec un maximum de copies d'écran et des textes clairs. En fait, l'ensemble est bien dans l'esprit Apple et c'est d'ailleurs ce qui dérange le plus. En effet, par rapport à la documentation originale livrée avec le Système 7, ce livre n'apporte pas grand chose. Il ne fait que reprendre certains éléments contenus dans les manuels d'origine Apple qui eux sont compris dans le prix. Bref, malgré une belle présentation, cet ouvrage se révèle bien inutile pour

**Système 7**  
MACINTOSH

**LIVRES ET MICROS**

le possesseur de Mac disposant du nouveau système d'exploitation. Un livre sur le sujet se devait d'aborder plus avant les problèmes posés par cet ensemble logiciel, notamment du point de vue des incompatibilités avec les logiciels les plus courants. Evidemment, cela représente un peu plus de travail... (Système 7 Macintosh de François Darot paru aux Editions Radio/Dunod - Prix : B) Mathieu Brisou

## Les écrits restent...

Mise en page et conception graphique devrait être la livre de chevet de tous les amateurs de belles pages et de beaux caractères. Il présente de façon simple et accessible tous les concepts importants de la mise en page valables aussi bien pour un fanzine que pour un bulletin d'entreprise ou une publicité.

Pour un ouvrage traitant de l'impact du document imprimé, il fallait une mise en page impeccable. Et, de fait, la lecture de ce livre est aussi facile qu'agréable! Sans qu'aucun terme spécialisé ne soit utilisé, les diffé-

rents points sont étudiés et complétés par de nombreux exemples. On apprend ainsi pourquoi il ne faut pas utiliser trop de polices différentes sur une même page, pourquoi un Helvetica est plus utilisé pour les titres ou comment régler la taille de ses colonnes pour avoir un texte aéré et lisible. A chaque fois, des exemples montrent ce qu'il faut faire et les fautes de mise en page sautent littéralement à la figure du lecteur. Ne pensez pas que cet ouvrage s'adresse aux professionnels de la mise en page ni à ceux qui éditent des textes dans un contexte « sérieux ». Les conseils prodigués seront tout aussi utiles aux fanéditeurs qui ont souvent (comme moi) la fâcheuse manie de multiplier les polices ou de réaliser des mises en page biscornues mêlant colonnes irrégulières et graphismes « habillés ». Ces variations créatives

Plus de 1000 logiciels avec des remises jusqu'à 50 %

**LE LIBRE-SERVICE DU LOGICIEL**

**GENIUS Software**

## Noël avec Genius

**Jeux sur MACINTOSH**

<b>ARCADE</b>			
BEYOND DARK CASTLE	395 F TTC	FALCON 2	345 F TTC
DARK CASTLE	395 F TTC	FLIGHT SIMULATOR 4	375 F TTC
SHUFFLEPUCK CAFE	345 F TTC	GLOBAL DILEMMA	295 F TTC
STARFLIGHT	315 F TTC	HARPOON	395 F TTC
		HUNT OF RED OCTOBER	395 F TTC
<b>STRATEGIE</b>		JACK NICKLAUS GOLF	395 F TTC
ANCIENT ART OF WAR	295 F TTC	PSI MUSTANG SIMULATOR	425 F TTC
DARWIN'S DILEMMA	295 F TTC	PGA TOUR GOLF	295 F TTC
ROBOSPORT	395 F TTC	SIM EARTH	475 F TTC
UMS II	330 F TTC	TEST DRIVE 2	410 F TTC
STATEGO	320 F TTC	VETTE	375 F TTC
TESSERAÉ	335 F TTC		
SANDS OF FIRE	350 F TTC	<b>SOCIÉTÉ</b>	
		BLOCK OUT	295 F TTC
<b>AVENTURE</b>		CHESSCHAMPION 2175	350 F TTC
STARFLIGHT	315 F TTC	GO JUNIOR	245 F TTC
		ISHIDO	350 F TTC
<b>SIMULATION</b>		SARGON IV	395 F TTC
ARMOR ALLEY	345 F TTC		
BALANCE OF THE PLANET	295 F TTC	<b>ROLE</b>	
CHUCK YEAGER'S FLIGHT TRAINER	365 F TTC	INDIANA JONES	350 F TTC
CRAZY CARS 2	340 F TTC	KING'S BOUNTY	385 F TTC
		LOOM	295 F TTC

**Jeux sur PC et COMPATIBLES**

<b>ARCADE</b>			
LEMMINGS	365 F TTC	WING COMMANDER 2	375 F TTC
		<b>SOCIÉTÉ</b>	
<b>AVENTURE</b>		BATTLE CHESS WINDOWS	345 F TTC
BANE OF THE COSMIC FORGE	335 F TTC	FUN FOUR WINDOWS	295 F TTC
EYES OF THE BEHOLDER	275 F TTC	ISHIDO	375 F TTC
		TROIKA	295 F TTC
<b>SIMULATION</b>			
ATP	375 F TTC	<b>ROLE</b>	
CHUCK YEAGER'S AIRCOMBAT	350 F TTC	CASTLES	350 F TTC
F117 NIGHTHAWK	355 F TTC	COMPILATION PLANETE AVENTURE	350 F TTC
FLIGHT SIMULATOR 4	345 F TTC	HEART OF CHINA	395 F TTC
GREAT COURTS 2	255 F TTC	KING QUEST V	425 F TTC
GUNSHIP 2000	375 F TTC	LEISURE SUIT LARRY 5	375 F TTC
LINKS	415 F TTC	LOOM	275 F TTC
FLIGHT DESIGNER MICROSOFT	295 F TTC	MARTIAN DREAMS	375 F TTC
OIL'S WELL	210 F TTC	POLICE QUEST 3	375 F TTC
PGA TOUR GOLF	345 F TTC	SAVAGE EMPIRE	395 F TTC
RAILROAD TYCOON	375 F TTC	SECRET OF MONKEY ISLAND	290 F TTC
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	350 F TTC	SPACE QUEST IV	415 F TTC
SILENT SERVICE 2	370 F TTC	ULTIMA VI	310 F TTC
SIM EARTH	450 F TTC	WILLY BEAMISH	375 F TTC
STORMOVICK	275 F TTC		
TEST DRIVE III	370 F TTC	<b>STRATEGIE</b>	
		UMS 2	370 F TTC

**Cartes**

Carte ADLIB	1 250 F TTC	Carte SOUND BLASTER	1 595 F TTC
Carte JOYSTICK	265 F TTC	Carte SOUND BLASTER PRO	2 195 F TTC

**Joystick**

FLIGHT STICK	425 F TTC	JOYSTICK MACH III	295 F TTC
--------------	-----------	-------------------	-----------

**GENIUS PARIS 6<sup>e</sup>** 53, bd des Batignolles - 75008 Tél. 43 87 73 42 - Fax 43 87 26 86

**GENIUS PARIS 16<sup>e</sup>** 36, bd du Montparnasse - 75015 Tél. 42 22 67 50 - Fax 42 84 07 84

**GENIUS LILLE** 88, rue de Paris - 59800 Tél. 20 57 01 57 - Fax 20 42 05 28

**BON DE COMMANDE** uniquement en France métropolitaine

**GENIUS SOFTWARE**

Titre F 5/14 3/12 OTE PRIX TTC

Nom \_\_\_\_\_

Société \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Votre micro-ordinateur \_\_\_\_\_

Règlement par chèque bancaire ou CCP

Règlement par carte, préciser son n° \_\_\_\_\_

Ti 96

la date d'expiration \_\_\_\_\_

et envoi votre adresse \_\_\_\_\_



ne font, la plupart du temps, qu'alourdir le texte et handicaper sa lecture. Cela ne veut pas dire qu'en dehors de la mise en page triste et rigoureuse, point de salut.

Il existe en effet, bien des façons de mettre ses idées en valeur et ce livre s'attache à les exposer. Dans le même ordre d'idées, il fait le point sur les publicités, les cartes de visite, le papier à entête.

Là encore, bons et mauvais exemples viennent soutenir le propos. A noter enfin, une partie

dans laquelle les qualités et les défauts de diverses publications sont étudiées.

Ce livre ne parle donc pas de programmes de PAO, de traitements de texte ou autres. Il étudie et expose dans un cadre général - tout en restant orienté Desktop Publication - les différents éléments qui peuvent rendre un texte attrayant. Et c'est réussi (*Mise en page et conception graphique*, de Roger Parket et Lise Thérien aux Editions Sybex et Upgrade. Prix: C).

Jean-Loup Jovanovic



## Encore des histoires de virus

Proposé par les Editions Radio, *Virus & protection* se propose de faire le point sur ce que l'on peut appeler la peste de l'informatique. Les utilisateurs sont en effet souvent contraints de subir les assauts de ces agresseurs logiques et n'ont pas tout le temps les moyens de s'en prémunir. Cet ouvrage les répertorie donc, plus précisément sur PC et Macintosh.

En sept chapitres et environ 160 pages, le lecteur est guidé dans l'univers du virus. Historique, éléments de droits, mode de contamination, effet sur les FAT et autres notions de base sont tout d'abord étudiées. Certains éléments (comme la description des formats de disquette et de disque dur) ne sont pas toujours simples à appréhender mais les auteurs s'en tirent relativement bien. Viennent ensuite les descriptions des principaux virus et

des ténors logiciels de la lutte anti-virale avec leur mise en œuvre et leur utilisation. Signalons cependant qu'à notre grand regret, il semble que la partie sur PC soit plus complète que celle sur Macintosh.

Il n'en reste pas moins que l'ensemble est des plus utiles - ne serait-ce que pour les bases théoriques qu'il apporte - même si un livre sur les virus est légèrement dépassé à sa sortie. Mais en la matière, les choses vont très vite... (*Virus & protection*, de Henri Lilen et François Darot aux Editions Radio. Prix: B) M.B.



# Dis Jérôme...

**Jérôme Bonaldi, vous connaissez ? C'est lui qui, tous les soirs sur Canal+, présente les nouveautés et les inventions les plus délirantes du moment. Vous le retrouverez bientôt dans une nouvelle série d'émissions Dis Jérôme... et, bien entendu, pour la remise des Tilt d'Or, le 4 décembre prochain. Interview d'un passionné...**



Jérôme Bonaldi et son livre.

**Tilt :** Bonjour, Jérôme. Alors, il paraît que tu as des tas de nouveaux projets ?

**J.B. :** En effet, je viens de sortir un livre et une cassette vidéo. A la base, une idée simple qui me sert d'ailleurs de titre : « Une vie d'adulte réussie, c'est un rêve d'adolescent réalisé ».

**Tilt :** Et ton rêve, c'était quoi ?

**J.B. :** Cela fait longtemps que je rêvais d'une émission qui parle de science, mais en laissant de côté le charabia habituel des scientifiques. Je voulais une émission de vulgarisation qui explique à « l'homme de la rue » les principes physiques du monde qui nous entoure. Comment un réfrigérateur fait du froid avec du chaud et inversement. Pourquoi est-ce qu'un Airbus peut voler ou un porte-avion flotter. Et puisque personne ne semblait vouloir se décider, je me suis finalement lancé moi-même dans l'entreprise.

**Tilt :** Avec « Dis Jérôme... » sur Canal+, c'est bien ça ?

**J.B. :** Exactement. Nous venons juste de terminer la nouvelle série, centrée à chaque fois sur un objet usuel de la vie de tous les

jours. J'entreprends d'expliquer le fonctionnement de mécanismes comme le moteur à explosion ou l'autocuisseur, mais toujours de manière simple et pragmatique. Pour être sûr de rester clair, je m'adresse à deux interlocuteurs privilégiés, qui sont ma fille et ma grand-mère. Ma fille, parce qu'elle va à l'école et qu'elle a à la fois le besoin et l'envie d'apprendre. Ma grand-mère, parce qu'à priori, la technique ne l'intéresse pas mais qu'elle aimerait malgré tout savoir « comment ça marche ».

**Tilt :** C'est donc une émission scientifique grand-public.

**J.B. :** En fait, je n'aime pas trop le mot « scientifique » car il a tendance à effrayer les gens. Mais il est vrai que toutes mes démonstrations reposent sur des principes physiques rigoureux.

**Tilt :** Et quand l'émission sera-t-elle diffusée ?

**J.B. :** La nouvelle série vient d'être lancée. Elle passe le dimanche à 20 h 20 précise et des rediffusions sont prévues durant la semaine.

**Tilt :** Elle dure combien de temps ?

● **AB Club** annonce la mise en place d'un serveur en T3 (36 15 Code AB CLUB) relié à un CD-ROM offrant pas moins de 600 Mo de données. Ce serveur propose ainsi 4 000 programmes sous DOS et 400 sous Windows en téléchargement. A noter aussi, toujours chez AB Club, la venue des Packs Windows. Pour moins de 200 francs, ces derniers recouvrent divers domaines : du dessin (16 programmes, 80 dessins) aux utilitaires en passant par les jeux. ● Dans le même esprit, Logiciels et Médias présente 101 Winclip et 101 Winkit. Le premier offre ainsi 1 700 icônes, une centaine de dessins et divers outils pour transformer les formats de fichiers graphiques. Le second regroupe pour sa part divers utilitaires et applications bureautiques pour Windows. Chaque coffret est proposé à environ 600 F TTC.



3615

D P

Des MILLIERS de LOGICIELS du

**DOMAINE PUBLIC**A TÉLÉCHARGER

POUR

PC XT/AT

MACINTOSH

AMIGA

ATARI ST/TT

IMAGES...MUSIQUE...PAO...DÉMOS...

COMPILE...UTILITAIRES...JEUX...

BUREAUTIQUE...ETC...

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT

**MOON**

(Notre protocole de téléchargement)

ADRESSER 4 FRs EN TIMBRE AVEC VOTRE NOM,  
PRÉNOM, ADRESSE, TYPE D'ORDINATEUR,  
TYPE DE DISQUETTE, ETC... À :

NEOCOM-DP

71 Bld de Brandebourg  
94200 IVRY sur SEINE

**J.B. :** Environ sept minutes. Nous avons retiré les séquences de « devinette » où il fallait trouver à quoi servaient les machines que l'on voyait tourner sur l'écran. C'est un peu dommage mais, ceci dit, ça laisse plus de temps aux explications proprement dites.

**Tilt :** Parle-nous un peu du livre et de la vidéo.

**J.B. :** La cassette contient huit émissions tirées de la première série, pour une durée d'environ une heure. Je ne sais plus exactement lesquelles nous avons utilisées mais on y trouvera les principes les plus intéressants : « Comment ça vole ? » et « Comment ça flotte ? », par exemple.

Pour le livre, j'ai repris et réécrit une bonne partie des expériences, car les langages télévisuels et écrits sont très différents. De nouvelles démonstrations, qui se prêtaient mieux à une explication écrite, ont également été rajoutées.

Ceci dit, je reste toujours fidèle à mes principes : ni tableaux, ni calculs... En fait, si ! Il doit y avoir une petite paire de soustractions à deux chiffres quelque part dans le livre... (pres)

**Tilt :** Ca n'a donc rien d'un bouquin scientifico-rébarbatif ?

**J.B. :** Non, d'autant qu'il y a près de cinq cents illustrations réalisées par un dessinateur de BD, le tout étant du genre amusant avec le minimum de schémas. Et - scoop ! - on y voit même ma grand-mère !

**Tilt :** Parlons un peu des inventions et des nouvelles technologies que tu présentes à *Nulle Part Ailleurs*. Quels sont les objets qui ont la préférence ?

**J.B. :** En général, j'apprécie beaucoup les inventions utiles qui, à partir de techniques et de matériaux déjà existants, vont créer quelque chose de nouveau. Un bon exemple : la boîte à cartes de visite que l'on trouve dans le métro ou sur les lieux publics. Le type qui a fait ça n'a inventé ni les méthodes d'imprimerie, ni l'ordinateur à l'intérieur de la machine. Mais il a combiné les deux de manière utile et intelligente. Ça, j'adore ! Presque autant que la patinette à moteur. Totalement inutile et donc rigoureusement indispensable...

Pour moi, les inventeurs sont des gens extrêmement impor-

tants, à la fois emmerdeurs et poètes. Ils veulent changer le monde, laisser une trace derrière eux, léguer quelque chose aux générations futures. Ce que j'aime chez ces gens, c'est leur volonté de changer les choses. Même si on y arrive pas, il faut au moins essayer.

**Tilt :** Comment fais-tu ta sélection parmi toutes les nouveautés qui sortent ?

**J.B. :** C'est vrai que la sélection est parfois assez rude. Mais ce qui est génial avec *Nulle Part Ailleurs*, c'est que je suis absolument libre de mes choix. Je ne suis limité que par la contrainte de temps mais, ça, personne ne peut y échapper... Le résultat, c'est que je ne présente que les objets que j'aime bien. Quand je n'aime pas, je n'en parle pas. On pourrait dire, en quelque sorte, que je donne des « conseils par omission ». Mais il est très rare que je dise du mal d'un produit.

Il peut m'arriver de présenter un objet intéressant mais onéreux, auquel cas je préviens les téléspectateurs que c'est « malin mais cher ». C'était le cas du téléviseur 16/9ème ou du CDTV.

**Tilt :** En parlant du CDTV, que penses-tu de la micro comme loisir grand public ?

**J.B. :** Le CDTV m'a paru un peu trop cher pour ce qu'il est. Ceci dit, c'est une initiative assez intéressante. Mon conseil, ce serait plutôt d'attendre un peu et de voir ce qui va arriver... Je crois que la micro est maintenant bien implantée en France et que l'informatique va toucher de plus en plus de gens.

**Tilt :** Vas-tu essayer de coller à l'actualité des jeux dans *Nulle Part Ailleurs* ?

**J.B. :** Disons que je suis l'actualité mais, n'étant pas aussi spécialiste que *Tilt*, je ne présente les jeux que de manière très ponctuelle. Lorsqu'il y a quelque chose qui sort vraiment de l'ordinaire, par exemple. Les Tilt d'Or sont pour moi une excellente occasion de faire le point. Et c'est aussi un rendez-vous régulier sur lequel les spectateurs passionnés savent pouvoir compter. Même chose pour le salon *Imagina* que je suis attentivement tous les ans. Les images de synthèses sont de plus en plus belles et de plus en plus réalistes.

**Tilt :** Est-ce que tu as un micro chez toi ?



**J.B. :** Non, surtout pas ! J'ai beaucoup trop de travail pour me laisser tenter par les jeux. Si je commence à jouer, je ne peux plus m'arrêter... Tiens, prends la console *Game Boy*, par exemple : une horreur ! Je ne veux plus la voir, jamais ! En fait, je sors tout juste d'une cure de désintoxication : j'étais atteint de Tetrismania aiguë. Je voyais du *Tetris* partout, j'en rêvais même la nuit... Au secours ! *Tetris*, c'est une vraie drogue ! (rires)

**Tilt :** Je vois tout à fait ce que tu veux dire... A propos, que penses-tu des consoles en général ?

**J.B. :** Il y a des choses pas mal. En son temps, j'ai eu l'occasion de présenter la *Lynx* en avant-première. J'ai également reçu la *Lynx 2* qui a l'air assez réussie... Par contre, il y a une chose qui m'a toujours un peu énervé, c'est la différence entre les jaquettes de jeux et les graphismes réels sur écran. C'est parfois à la limite de la publicité mensongère. Les gamins achètent en croyant voir une sorte de dessin animé et ils sont souvent déçus, que ce soit sur consoles ou sur micros.

**Tilt :** Comment vois-tu l'évolution de la micro ? Que penses-tu, par exemple, des ordinateurs japonais ?

**J.B. :** Je ne connais pas très bien la situation. Ceci dit, je travaille essentiellement sur *Mac* et sur *PC*, qui sont, je pense, les deux ordinateurs « montants ». En ce qui concerne les japonais (*le FM Towns et le X68000 - NDLA*), j'attends de voir comment se passera leur entrée sur le marché européen. Ce que je trouve assez pénible, par contre, c'est la « bagarre des standards ». Les incompatibili-

tés de cartouches ou de disquettes sont parfois assez frustrantes. Il serait bon de mettre au point une norme mondiale qui arrangerait tous les utilisateurs.

**Tilt :** Y-a-t-il des produits, micros ou non, qui t'ont marqué, cette année ?

**J.B. :** Un truc que je trouve absolument fabuleux, c'est le CD Vidéo de la visite du Louvre. C'est un CDV « classique » excepté par le fait qu'il est fourni avec un logiciel sur *Mac* permettant de le piloter à loisir. Les possibilités sont véritablement immenses. Par exemple, tu peux demander à visionner tous les documents et les œuvres sur un thème précis. C'est le Louvre à domicile, totalement disponible et ouvert 24h/24h, même le mardi. Génial ! Pour l'instant, je n'ai rien vu de mieux dans le genre...

Un autre appareil qui m'a vraiment enthousiasmé et qui va d'ailleurs assez bien avec votre dossier sur la micro et la vidéo, c'est le « Family Studio » de Sony. Une véritable table de montage huit pistes. Tous ceux qui font des petits films avec leur caméra ont tout enfin pouvoir mixer leurs bandes, faire des « cuts » et même rajouter des sous-titres et des effets spéciaux grâce à la palette graphique incluse. Un excellent produit, enfin à la portée du grand public.

**Tilt :** Et bien, merci Jérôme pour toutes ces précisions. Bonne chance pour tes futurs projets et à très bientôt.

**J.B. :** On se retrouvera pour la cérémonie des Tilt d'Or, le 4 décembre, sur Canal+... et *Nulle Part Ailleurs*.

Propos recueillis par Dogue de Mauve



## EN BREF

• Alors que *Sim Earth* vient juste d'arriver en version Windows, *Maxis* annonce l'adaptation de *Sim City* sur Unix. Rappelons qu'Unix est un système d'exploitation multi-utilisateurs, multi-tâches destiné à la base à la mini-informatique. Autrement dit, MS-DOS, à côté, c'est pour les amateurs !

Cette version de *Sim City* sera réalisée par *Dux Software* et tournera sous X-Window, un intégrateur graphique sous Unix. *Dux Software* n'en est d'ailleurs pas à son coup d'essai. A son actif, on compte déjà *The Way of Stones* et

## Compils : Ubi, encore

On l'a constaté il y a déjà plusieurs mois : Ubi Soft se révèle être l'éditeur français le plus actif en matière de compilations et ce sur toutes machines. Bref, de quoi se demander ce que font les autres en la matière. Espérons qu'ils suivront le mouvement...



Comme chaque mois, la rubrique « compils » est monopolisée par Ubi Soft qui se révèle très prolifique en la matière. Commençons par le meilleur, avec *Air Combat Aces*. Cette compilation ne comporte certes que trois titres, mais quels titres ! *Falcon* vous met aux commandes d'un F 16, *Gunship* de plusieurs hélicoptères et *Fighter Bomber* d'un bombardier. Tous trois excellents, ces programmes sont dignes de figurer dans la logithèque de tout amateur de simulations de vol. Cette compilation existe pour *ST*, *PC* et *Amiga 3" 1/2* et *5" 1/4* (prix D pour toutes ces versions). Pour sa part, la version *CPC* offre *Splifire 30*, *Bee Gee Air Rallye* et *Flight Simulator* : trois jeux assez moyens (prix : C sur disquette, B sur cassette).

*Les Battants II* est aussi une fort bonne compilation qui comporte les géniaux *Rick Dangerous 1* et *2*, le très bon *Satan* et les moyens *Double Dragon II* et *Permis de tuer*. Rien que de l'action en somme, histoire de se délouer un bon moment. Elle existe sur *CPC*, *PC*, *ST* et *Amiga* (prix de B à D).

La dernière compilation est à la fois la plus touffue (10 jeux) et la moins intéressante. Elle est

composée de l'inévitable *Stunt Car Racer* (toujours aussi bon), du tout aussi inévitable *Tetris*, du bon *Last Ninja 2* et des moyens ou mauvais *Ranx Xerox*, *Three Stooges*, *APB*, *Trivial Pursuit*, *Defender of the Crown*, *Football Manager 1* et *Highway Patrol*. Bref, dix jeux pour le prix d'un seul sur *PC*, *ST* et *Amiga*.

Jean-Loup Jovanovic



## Le PC partout !

À l'origine destinés aux entreprises, les *PC* et compatibles ont de plus en plus tendance à entrer dans les foyers. Nul mystère à cela : outre de bonnes performances, ce type de machines dispose d'une logithèque importante et ses prix sont de plus en plus agressifs. Les récents *IBM PS/1386* et autres *Amstrad Série 5* le confirment. Toutefois, la nouveauté vient de la distribution par d'importants réseaux de machines d'origine taiwanaises à des tarifs très attractifs. Ainsi, Auchan propose le *DTK 286*. Il se présente sous la forme d'un mini-tower et offre en face avant



# L'ordinateur rend-t-il fou ?

**Evoquée depuis les débuts de la micro, la question des effets induits par l'utilisation d'un micro-ordinateur commence à trouver des éléments de réponse. Surprise : les conclusions que certains scientifiques tirent de leurs expériences vont à l'inverse des idées reçues.**

**E**t si nous nous arrêtons le temps d'un article pour tenter de faire un petit bilan sur les jeux vidéo et évaluer les effets de la micro-informatique et de l'ordinateur sur les enfants? Devant l'engouement de ces derniers pour tous les jeux vidéo, de nombreuses « éminences scientifiques » ont planché sur le sujet. Bien sûr, c'est d'outre-Atlantique et d'outre-Manche que nous parviennent la plupart des éléments de réponse, sous forme d'études très sérieuses d'universités américaines menées par des professeurs de psychologie, de pédagogie, un anthropologue et un maître de conférence. Leur conclusion? Et bien

non, les jeux vidéo ne rendent ni fous, ni dépendants, et ils n'enferment pas les utilisateurs dans un monde irréel et clos, peuplé de monstres, où règnent la guerre et la terreur. Bien au contraire, il semblerait que cette activité ludique des temps modernes aide au développement d'un certain nombre d'aptitudes telles qu'une meilleure orientation et une meilleure structuration de l'espace. En outre, certains jeux de stratégie peuvent avoir des effets stimulants sur la mémoire et la réflexion, surtout lorsqu'il s'agit de résoudre certaines énigmes parfois très compliquées. Et puis, quel exutoire peuvent représenter certains logiciels! Que celui qui ne

s'est jamais laissé prendre au jeu lance la première pierre... Certains scientifiques dégagent même une fonction thérapeutique aux jeux vidéo.

C'est à Paris, dans un centre médico-psycho-pédagogique (CMPP), qu'Evelyne Gabriel exerce en tant que psychomotricienne. Elle fait ses premiers pas dans l'informatique en 1984/1985 dans le cadre d'une formation à la rééducation logico-mathématique basée sur le Logo. Elle introduit un ordinateur dans sa salle et constate très vite qu'enfants ou adolescents ont des réactions très intéressantes face à la machine. Alors, pourquoi ne pas proposer des jeux dans le cadre des thérapies psychomotrices, le jeu représentant la base même de tout le travail thérapeutique ?

### Le jeu : un révélateur

Au départ, c'est-à-dire en 1986, E. Gabriel n'a pas de jeux. Mais, comme elle s'est initiée à la programmation, elle crée ses propres programmes. Elle découvre très vite les jeux d'aventure,

boutons de mise en route et de reset ainsi que divers indicateurs. Architecturé autour d'un 80286 cadencé à 12 MHz, il dispose de 1 Mo de RAM en standard. Equipé des classiques ports de connection (parallèle et série), il offre un emplacement pour coprocesseur mathématique ainsi que plusieurs slots d'extension.

Côté mémoire de masse, il intègre un lecteur 3"1/2 et un lecteur 5"1/4. En standard, il dispose d'une carte VGA et d'un écran VGA monochrome pour un peu moins de 4 600 F. Pour ce prix, on dispose aussi de MS-DOS et de Windows. Ce dernier n'est toutefois pas utilisable dans cette configuration dépourvue de disque dur.

Cependant, il est possible de faire évoluer la machine tout en restant dans des zones de prix très intéressantes. En outre, l'avantage de cette machine et de disposer d'une garantie d'un an, prise en charge par la chaîne Auchan. Ce n'est pas le moindre de ses avantages...

Mathieu Brisou

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)  
Viser juste avec... le partenaire de votre réussite

**MATHS - CP**  
**MATERNELLE - 2**  
**ANGLAIS PRIMAIRE**

**MATHS - 4**  
**DECOUVERTE**  
**MATHS - 1**

**ANGLAIS - 6 5**  
**DÉCLIC - SOLFÈGE**  
**FRANÇAIS - CM**

Toute une Gamme de logiciels éducatifs de la maternelle aux classes terminales  
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente



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 .....



d'arcade, de stratégie et les courses de voiture. C'est alors que *Barbarian*, *Pacman*, *Le Manoir de Mortvielle* et bien d'autres viennent enrichir sa logithèque et servir d'outils à ses rééducations. Depuis un an, elle travaille en passant un contrat avec certains de ses patients pré-adolescents et adolescents: ils viennent jouer avec l'ordinateur. Bien évidemment, les choses ne se mettent pas en place sans une prise en compte très précise des symptômes, de la souffrance et des demandes de chacun. E. Gabriel constate une grande interactivité entre l'utilisateur et l'ordinateur, qui entraîne des mécanismes projectifs, surtout si aucun mode d'emploi n'est donné et que l'utilisateur est laissé à lui-même. Il se passe toujours quelque chose d'intéressant, notamment sur le plan émotionnel. Même les adolescents très contrôlés sont surpris et laissent échapper quelque chose d'eux-mêmes, de personnel. Le thérapeute peut alors intervenir et reprendre ce qui a été dit avec le jeune. Toute la subtilité (et la difficulté) consiste à choisir le jeu le mieux adapté au cas de chacun. C'est ainsi que j'ai appris que le célèbre *Barbarian* fait plutôt appel

aux thèmes œdipiens... Le projet est donc bien d'essayer d'utiliser l'ordinateur comme un miroir dans lequel le patient peut retrouver ou rencontrer des parties de lui-même qui étaient cachées jusqu'alors. E. Gabriel propose ce contrat à des patients qui parlent peu. Ce sont en général des adolescents intelligents mais en échec scolaire. Certains ont des difficultés à trouver leur autonomie et à se séparer de leur famille. Pour eux, l'ordinateur peut servir d'initiation.

### Mémorisation et réflexion

On constate donc que, dans ce cadre, les enfants et les adolescents peuvent tout à fait tirer bénéfices de l'utilisation d'un miroir et du travail qui peut s'élaborer autour. Nous sommes loin du postulat selon lequel la micro rendrait fou ! S'il s'avère que les jeux vidéo sont loin d'être nocifs, rendent-ils plus intelligents ou bien peut-on considérer d'une certaine manière qu'ils stimulent l'intellect ? A cette question, la réponse d'E. Gabriel est tout à fait claire et corrobore l'avis des chercheurs américains sur le sujet. Pour elle, l'impact stimulant des jeux vidéo est évident,

notamment avec les jeux de stratégie qui nécessitent une démarche intellectuelle de mémorisation et de réflexion. La fameuse tortue Logo, qui fait appel à l'orientation dans l'espace et à l'expérimentation (si ça ne marche pas, on essaye autrement), illustre parfaitement l'apport positif du jeu. En outre, la pratique des jeux vidéo peut favoriser des échanges et des discussions entre les jeunes et l'on sait combien le phénomène

de groupe est important. On peut donc l'affirmer haut et fort: les jeux vidéo ne rendent ni fou, ni débile, ni accro. Ils présenteraient même un aspect plutôt curatif dans certaines circonstances. Alors, que les sceptiques méditent là-dessus. Quant aux convaincus, tous à vos machines: le salut est au bout du joystick !

Brigitte Soudakoff

## Un bel animal

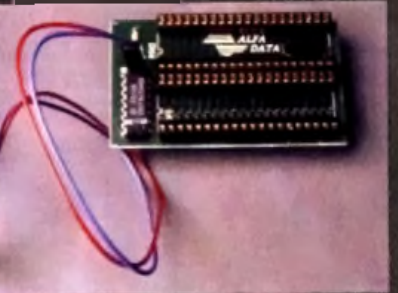
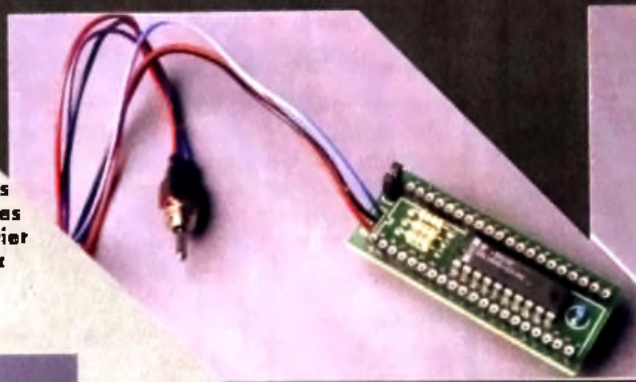


La face arrière comporte désormais le port cartouche.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

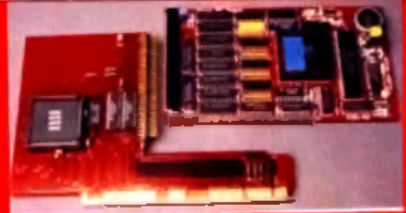
EN VRAC

De la mémoire pour Amiga ? Ci-dessous une carte 512 Ko, à droite une carte 2 Mo qui étend un 500 à quelques 2,5 Mo. Fabriquées par Alfa Data, ces deux cartes offrent une horloge/calendrier et sont proposées à des prix raisonnables.



A gauche, un Boot Selector, à droite un sélecteur de ROM. Compatibles Amiga 500 et 2000, ils valent moins de 250 F.

A droite, la nouvelle Power PC Board, un émulateur PC pour Amiga désormais disponible pour le 2000. A noter que souris et mode VGA sont désormais supportés.



L'Uniscan 128 : un handy scanner Amiga.





# 3615 SM1

**COPIEZ 24H/24 DES MILLIERS DE  
SOFTS POUR VOTRE STAMIGA, PC.**

**Transfert par Minitel**

- Simple, efficace
- Sûr : pas de programme perdu en cas de coupure de ligne, pas de risque de VIRUS !
- Logiciels triés, classés et commentés en Français.
- Recherche par thème.
- Catalogue remis à jour régulièrement.
- Newsletter

JEUX, DEMOS, PREVIEWS  
MUSIQUE, MIDI, SOUNDTRACKERS  
IMAGES, CAO/DAO, DESSIN  
ACCESSOIRES, UTILITAIRES  
DRIVERS et FONTES  
BUREAUTIQUE, TELECOM  
SCIENCES/TECHNO.  
LANGAGES, PROGRAMMATION  
SOURCES...UNIX

Bon à découper, et à adresser avec  
votre règlement à  
SM1, 110 Rue Saint Denis 75002 PARIS  
Oui, je désire recevoir QUICKTEL (20frs)  
, QUICKTEL et le câble de liaison avec  
le minitel (100 frs), pour ATARI ST/STE,  
ATARI TT/Mega STE, AMIGA, PC.  
(rayez les mentions inutiles)  
Nom : .....Prénom:.....  
Adresse : .....  
Code Postal .....Ville .....

T.95

Annoncée depuis plusieurs mois, la *Lynx 2* arrive enfin en France. Proposée à 790 francs sans jeu ni alimentation, elle se distingue relativement peu de l'ancien modèle qu'elle remplace. En fait, les améliorations ne portent que sur son aspect extérieur. Performances et capacités n'évoluent donc pas et la compatibilité avec les anciennes cartouches est ainsi pleinement assurée.

Pour l'acheteur, le plus est d'ordre ergonomique. Reprenant la livrée sombre de l'ancien modèle, le boîtier de la *Lynx 2* s'avère plus compact. La prise en main en est facilitée de même que l'accès aux commandes de tir. Les boutons de mise en marche, de pause et d'inversion de l'écran se révèlent de taille plus généreuse, ce dont les gros doigts ne se plaignent pas. Sou-

lignons aussi que l'introduction des cartouches s'effectue plus simplement. La fente se déplace en effet du côté de l'appareil à la face arrière, un peu à l'image de ce que propose la *Game Gear* de Sega. Bien entendu, les divers accessoires pour *Lynx* (câble d'alimentation, adaptateur pour prise allume-cigare et câble de communication) sont utilisables indifféremment sur l'ancien et le nouveau modèle. En revanche, il en est autrement pour les sacs de rangement et le pare-soleil. Mais gageons que des produits similaires adaptés à la *Lynx 2* verront le jour sous peu. En somme, cette nouvelle *Lynx* possède toutes les qualités de sa devancière tout en en corrigeant les défauts. Une évolution logique dont personne ne se plaindra.

M.B.



La nouvelle Lynx ressemble comme une sœur à l'ancienne mais dispose d'une ergonomie bien plus convaincante.

000 INFOS

- La trente et unième édition du Salon International du Jouet se déroulera du 29 janvier au 4 février 1992 au Parc des expositions Paris-Nord/Villepinte. Pas moins de 800 exposants sont prévus.
- Pour les fans de jeux de plateau, les Editions Descartes annoncent trois nouveautés. En l'occurrence, un guide pour *Star Wars* nommé le Guide de l'Alliance Rebelle, un scénario pour *Torg* nommé L'écran. Comme il est de règle, soulignons que les prix de ces scénarios et jeux restent très accessibles. Ainsi, L'écran est proposé à un peu moins de 50 F.



**T**andis que nous mettons sous presse cette fameuse rubrique Hit, toute la rédaction de Tilt commence la difficile sélection des Tilt d'Or 91, ces Super Hits que vous retrouverez dans notre célèbre guide de fin d'année ! En ce qui concerne les Hits de ce mois, j'ai personnellement craqué pour First Samurai et Jimmy White Whirlwing Snooker. Côté action, il y en a pour tous les goûts. Grâce à ses 100 couleurs simultanées, Rolling Ronny se place en bonne position. Double Dragon 3 est bien moins probant. Et Cocorico ! Moktar et Starush sont craquants !

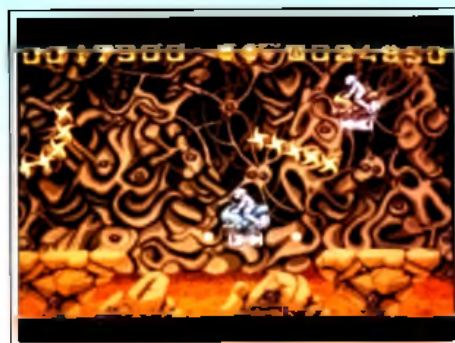
Olivier de Hautefeuille



## Starush

AMIGA

Annoncé en avant-première dans notre précédent numéro, voici venir Starush. Un shoot'em up difficile (trop ?) qui rattrape son manque d'originalité par d'excellents graphismes et une bonne réalisation. Partez en guerre contre les forces du zodiaque aux commandes de votre cyborg de combat, avec ou sans l'aide d'un second droïde.



Gare aux étoiles de feu !



Le Lion, un signe enflammé qui vous donnera sûrement du fil à retordre.

Editeur : Ubi Soft. Programmation et bande-son : David Fernandes ; conception et graphisme : Laurent Cluzel.

Un accident de dimension cosmique vient de bouleverser l'équilibre universel. A la suite d'un décalage dans l'ordre des constellations, les forces du zodiaque se sont concrétisées sous la forme de créatures maléfiques qui menacent l'empire terrien. Devant cette menace, les autorités humaines décident d'envoyer leur tout dernier prototype de robot de combat : le STR 3. Sa mission : trouver et détruire ces entités à travers quatre mondes représentant les quatre éléments. En théorie, c'est simple. En pratique, c'est une mission suicidaire. Heureusement, le STR 3 dispose d'une batterie d'armes puissantes et d'équipements variés qui lui permettront de tenir tête aux signes astraux et à leurs sbires.

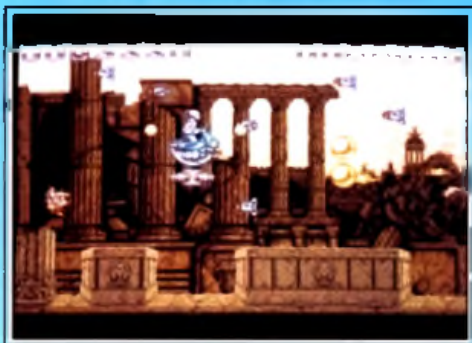
A l'évidence, Starush n'est pas un jeu original. Le joueur progresse dans un scrolling horizontal en détruisant les hordes d'adversaires qui se ruent vers lui. A la fin de chaque niveau, il devra affronter un monstre géant puis faire demi-tour pour essayer de défaire l'un des douze signes astraux. Au passage, il collectera des bonus divers qui lui apporteront vies et armes supplémentaires. Pas de quoi crier au génie... Alors, pourquoi avoir fait de ce jeu un hit ? La réponse est simple : les gra-





Ne vous laissez pas distraire par la beauté des graphismes, le signe du Taureau, qui protège ce niveau, est un adversaire des plus coriaces.

ques ruses techniques utilisant les plans de couleurs). On a souvent présenté *Shadow of the Beast* et le futur *Agony* comme des modèles techniques sur Amiga. A mon avis, *Starush* les dépasse sur ce plan, justement grâce à l'utilisation de graphismes très riches en couleurs. On n'est probablement pas encore au top niveau des possibilités de l'Amiga mais David Fernandes a vraiment fait du bon travail. Les sprites sont bien animés, ils bougent vite et selon des courbes harmonieuses. Le personnage principal est lui aussi très soigné. Il commence le jeu en pilotant un vaisseau-bulle lourdement armé mais devient de plus en plus fai-



Il faudra stalomer entre les missiles...

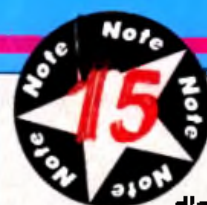
graphismes comptent parmi les meilleurs des jeux récemment sortis sur Amiga et la réalisation est d'un très bon niveau.

Le scrolling horizontal et parallax est parfaitement fluide (50 images/seconde) et suffisamment rapide pour donner tout son tonus au jeu. Le jeu est en 32 couleurs, ce qui autorise des sprites et des décors très colorés (avec probablement quel-

### Plotr : oui, mais... !

*Habitué des simulateurs de vol (repérage, verrouillage et shoot de la cible - tranquille, quoi !) je me suis laissé entraîné à quelques parties de Starush avec Doguy. Quelle panique ! Des targets dans tous les azimuts vous balancent des missiles vicieux (et soit dit en passant quasi invisibles pour un daltonien dans mon genre) et ne vous laissent pas une seconde de répit. Je me suis fait trucider par tout ce que la galaxie compte d'engins explosifs ou énergétiques. Si le Mauve n'avait veillé au grain, je n'aurais jamais dépassé le premier tableau. Quelle honte pour moi ! Il me faut cependant reconnaître que Starush est bien réalisé, soutenu par de superbes décors. Si la réalisation des personnages principaux m'a semblée un peu faible (la « substance » des héros frise parfois l'éthéré, le transparent), les adversaires font état, eux, d'une redoutable présence. Pour résumer, je recommande Starush à tous ceux qui ont le cœur bien accroché et qui réussissent à shooter vingt cibles simultanément tout en évitant une trentaine de missiles. Inutile de vous préciser que c'est loin d'être mon cas... !*

Piotr Korolev



Un excellent shoot'em up, bien réalisé et bourré d'action. A réserver cependant aux très bon joueurs.

**TYPE** \_\_\_\_\_ Shoot'em up

**GRAPHISMES** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Des graphismes magnifiques, que ce soit pour les monstres ou pour les décors. Avec une mention spéciale pour les signes du zodiaque.

**ANIMATION** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Une animation fluide et rapide vraiment digne de l'Amiga avec des mouvements gracieux pour les personnages et les vagues d'attaques ennemies.

**BANDE SON** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Des bruitages digitalisés de bonne facture et une musique bien dans le ton.

**PRIX : C**



Graphismes fins et couleurs bien choisies, Starush en met plein la vue.

ble au fur et à mesure qu'il est touché par ses adversaires. Il ira donc du vaisseau-bulle au jetpack en passant par le scooter volant pour finir par courir directement sur le sol. Autant dire que ce n'est pas une position très confortable quand on sait que tous ses ennemis peuvent voler.

Starush est d'ailleurs un jeu très difficile. Trop difficile, diront certains. Lors de mes premières parties, je me suis fait expédier en deux temps trois mouvements par les tous premiers aliens. Frustrant ! Ceci dit, je le trouve quand même plus accessible que *Nebulus 2* que nous vous présentions en hit le mois dernier. D'autant qu'il est possible d'y jouer à deux simultanément, ce qui



Jouer à deux s'avère très utile.



# Supaplex



Le top du top, la rolls des engins de destruction : le vaisseau-bulle.

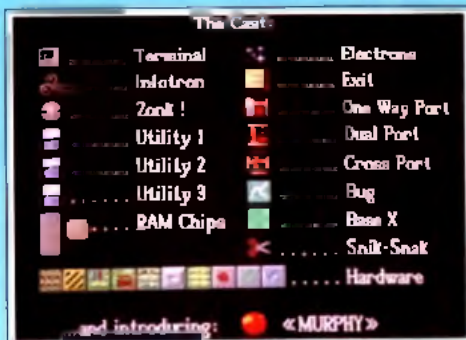
permet de renvoyer plus facilement toutes ces sales bestioles dans la dimension puante d'où elles sortent. Sachez simplement qu'il vous faudra manier le joystick à la perfection pour avoir une chance de vous en sortir. Ceci dit, vous disposez d'options « continue » en nombre suffisant pour ne pas rester coincé dans les premiers niveaux. A noter également que vous pourrez commencer la partie dans le monde de votre choix (le Feu, l'Air, la Terre et l'Eau). La bande-son, classique, accompagne bien l'action.

Enfin, je tiens à tirer un coup de chapeau à l'intro du jeu, véritablement superbe (je la trouve aussi réussie que celle de *Super Space Invaders*, ce qui n'est pas un mince compliment). A voir absolument ! Au final, je dirai que *Starush* est un des tous meilleurs shoot'em up sortis récemment sur Amiga mais que sa difficulté très élevée limite sa note et n'empêche de le conseiller à tous. (A essayer avant d'acheter.)  
Dogue de Mauve

AMIGA

*Supaplex* est un jeu qui n'a l'air de rien. Pas de graphismes magnifiques, pas de couleurs éclatantes, pas de musique grandiose, pas de scrolling parallax à tomber par terre ni de 3D hyper-fluide. Non, décidément, *Supaplex* n'a l'air de rien. Mais soyez prévenus : si vous commencez à y jouer, vous ne pourrez plus vous arrêter !

Editeur : Digital Integration. Conception : Philip Jespersen & Michael Stopp.



Le jeu dispose de nombreuses icônes.

Murphy est un petit programme autonome qui évolue à l'intérieur d'un immense réseau informatique. Son but : accroître ses capacités en collectant les « infotrons », des puces de mémoire. Malheureusement, sa quête n'est pas des plus faciles car le terrain est semé d'embûches. Pour récupérer tous les infotrons disséminés le long des 111 immenses niveaux du jeu, il lui faudra éviter de mourir écrasé sous un « zank » (boule instable qui roule toujours là où il ne faudrait pas) ou découpé par les « snik-snaks » (programmes tueurs), à moins qu'il ne se retrouve tout simplement acculé au suicide dans une voie sans issue... Heureuse-



Attention : chute de zonks.



Il ne vous reste plus qu'à pousser...

## Morgan : oui, mais...

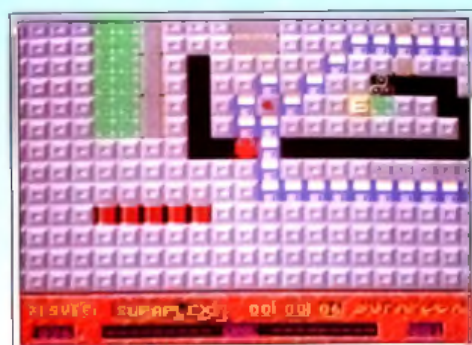
Lorsque l'on boot *Starush* pour la première fois, on ne peut être qu'ébahi par la présentation. Parfaitement animée, très soignée graphiquement et techniquement, dotée de bruitages ad hoc, c'est le type même d'introduction qui donne envie de jouer. De plus, ce souci de qualité se retrouve durant tout le jeu. Les graphismes sont vraiment superbes et la réalisation exploite à merveille les possibilités de l'Amiga. Excellent. S'il est vrai que le jeu n'est pas des plus originaux, j'ai tout de même apprécié l'idée de la détérioration progressive du robot avant sa destruction totale. Lorsque vous êtes touché par un ennemi, vous n'êtes pas forcément détruit mais vous perdez une arme ou un niveau de puissance. Le défaut majeur du jeu reste sa difficulté, vraiment très élevée. Ceci dit, en s'accrochant, on arrive à progresser. Mon conseil : commencez par le monde de l'Eau, légèrement plus facile que les autres. Enfin, un petit reproche : les banus au premier plan scrollent à la même vitesse que vous, ce qui fait que si vous en dépassez un, vous ne pourrez pas revenir en arrière pour le récupérer. Ceci dit, ce n'est pas grand-chose comparé à la qualité des graphismes et de la réalisation, assez rare dans les productions françaises pour être signalée ici.

Morgan Camuset

## Morgan : oui !

D'accord, les graphismes ne sont pas superbes. D'accord, la musique est toute simple. Mais quel délire pour les neurones ! *Supaplex* est un des jeux les plus sympathiques et les plus prenants que j'ai vu récemment. De plus, les tableaux sont gigantesques et très variés dans leur conception. Labyrinthes de circuits imprimés, arènes remplies de snik-snaks ou champs d'infotrons en friche, la diversité est au rendez-vous. La difficulté aussi, d'ailleurs, mais elle est bien dosée. A chaque fois que l'on perd, on repart à la charge pour essayer une autre tactique ou un autre chemin. Dans certains tableaux, il vous faudra étudier avec soin le moindre de vos mouvements... Deux petits reproches cependant : à chaque fois que l'on perd, il faut recommencer au début du niveau et le programme recharge la page de menu. Mais je suis tout à fait d'accord avec Doguy : *Supaplex* est l'un des meilleurs jeux du genre.

Morgan Camuset



Les disquettes utilitaires sont à manier avec précaution. L'explosion d'une seule d'entre elles provoquera une véritable réaction en chaîne dans tout le tableau.

ment, Murphy peut récupérer différents types d'utilitaires qui lui permettront, en faisant tout sauter, de se frayer un passage dans certains endroits particulièrement hostiles.

Vous l'aurez compris, *Supaplex* est un jeu qui vous demandera à la fois de bons réflexes et une sacrée dose de logique et d'astuce. Un cocktail détonnant qui caractérisait déjà des « monstres sacrés » du jeu comme *Tetris* ou *Lemmings*. S'il est vrai que *Supaplex* n'innove pas vraiment (c'est en fait un habile mélange de *PacMan* et de *Boulder*





**A la fois vaste, varié, bien conçu et prenant, Supaplex est un excellent investissement pour les amateurs du genre.**

**TYPE** \_\_\_\_\_ Réflexe/reflexion

**GRAPHISMES** \_\_\_\_\_ ★★★  
Des graphismes simples et bien réalisés mais loin de ce que l'on peut faire de mieux sur un Amiga.

**ANIMATION** \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Assez peu d'animations mais un scrolling impeccable et des sprites nombreux.

**BANDE SON** \_\_\_\_\_ ★★★  
Une musique sympathique mais un peu répétitive.

**PRIX: C**

Dash), il n'en reste pas moins que le challenge est des plus prenant.

Je me souviens encore du jour mémorable où j'ai fait une démonstration du jeu.

Ce fut l'engouement total : du chef de pub au secrétaire de rédaction en passant par Acidric Briztou, tout le monde a voulu s'y essayer. Un gage de qualité... La réalisation du jeu est de bonne qualité. De fait, la programmation n'a demandé aucune prouesse technique mais elle a le mérite de bien servir le jeu en exploitant les facilités offertes par l'Amiga.

Le scrolling est en 50 images/seconde et je n'ai remarqué aucun ralentissement de l'animation, quel que soit le nombre de sprites présents à l'écran. Vous aurez droit, au pire, à quelques cligno-



Supaplex est un jeu très subtil. Dans ce genre de tableau, le moindre mouvement compte. Une seule erreur et vous êtes perdu.

tements passagés de votre héros.

La musique qui accompagne le jeu est bien dans le ton, même si elle peut devenir un peu entêtante après une dizaine de tableaux. La jouabilité excellente, de même que l'ergonomie et la variété des casse-tête assurent à Supaplex une immense durée de vie.

A noter également que, si un tableau vous pose trop de problèmes, vous aurez la possibilité de passer au suivant. Cependant, il vous faudra les réussir tous pour pouvoir accéder à la victoire...

## Jacques: oui!

*J'ai complètement craqué pour Supaplex, un jeu qui vous captive en un instant et ne vous lâche plus après.*

*Coté réflexion, vous serez servi par la variété des pièges et astuces à trouver et par la difficulté de certaines d'entre elles. L'action ne le cède en rien.*

*Il faut voir les chapelets de boules qui roulent vers vous tandis que vous filez pour*

*leur échapper pour réaliser le stress qui s'en dégage. Pour ma part, j'ai bien aimé les graphismes très clairs, point capital dans ce type de jeu. A la limite, je trouve même que Doguy est un peu dur en ne lui attribuant que 16.*

*Si vous avez terminé Lemmings, courez vite acheter Supaplex, il ne vous décevra pas.*  
Jacques Harbonn

Le seul reproche que l'on puisse faire à Supaplex concerne les graphismes qui, sans être ratés, sont un peu ternes. Mais ils conviennent tout à fait au jeu et, le plus important, ne gâtent en rien le plaisir de jouer.

Un excellent jeu de reflexe/reflexion et une indéniable réussite pour un premier titre sous le nouveau label « Dream Factory » de Digital Integration. On espère que les prochains seront de la même trempe!

# Double Dragon 3

AMIGA

« Jamais deux sans trois ». La loi des séries a encore frappé. Après les très médiocres *Double Dragon 1* et *2*, voici le troisième épisode qui, lui aussi, est loin d'être un must. Cependant, étant donné les améliorations dont le jeu a profité et du nombre toujours croissant des aficionados de la trilogie, il nous a paru important de braquer nos projecteurs sur *Double Dragon 3*.

Editeur : Storm. Réalisation : Random Access

Avez-vous déjà songé à quel point peut être dur le rôle de « fiancée du héros » ? Passer son temps à se faire kidnapper par des individus peu recommandables pour offrir au dit héros, Jimmy « le Dragon » (ici épaulé par son frère Billy « le Dragon » aussi y'a pas de raison) l'occasion de montrer sa bravoure... Cela ne doit pas être drôle tous les jours. Pour la véritable héroïne de *Double Dragon 3*, je réclame une ovation : hip, hip, hip, hurra!

Ceci dit, le scénario de cette séquelle, s'il n'est pas simplifié ultérieurement, paraît un peu plus travaillé que les précédents. Les deux frères sont victimes d'un chantage : la fiancée leur sera rendue s'ils retrouvent les pierres de Rosette, reliques magiques d'une époque oubliée. Guidés par un petit vieux au dos courbé qui en sait bien plus qu'il n'en dit, ils vont voyager à travers le monde à la recherche des pierres. Malheureusement, une horde de malfrats et de monstres divers va se placer entre

eux et la victoire. Il vous faudra faire preuve de dextérité pour les mener jusqu'au dernier niveau du jeu...

*Double Dragon* est un beat'em all des plus classiques. Vous affrontez vos multiples adversaires à grands coups de poing ou de pied... à moins que vous ne vous offriez une arme ou une attaque spé-

## Pierre: non!

*Ah! ah! Je m'en doutais. On a beau avoir du talent, il est difficile de faire un bon jeu à partir d'un mauvais. Même les artistes de chez Storm, qui sont pourtant doués, n'y sont pas arrivés. Cette version de Double Dragon 3 est moche, sans intérêt et pas très jouable. Il faut bien le dire, la machine elle-même est en défaut. L'Amiga ne peut pas vraiment rivaliser avec la Super Famicom (Final Fight) ou la Megadrive (Streets of Rage). Ceci dit, je ne pense pas que Double Dragon 3 soit ce que l'on peut produire de mieux comme beat'em all sur micro. Alors, je l'oublie vite fait et j'attends le suivant...*  
Pierre Truchin



Ils veulent juste vous serrer la pince!

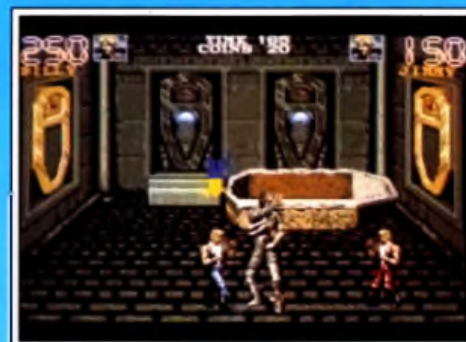
ciale dans l'une des boutiques prévues à cet effet. Au début du jeu, le joueur dispose d'une somme de 20 pièces de monnaie qu'il devra utiliser avec parcimonie s'il veut mener la partie à son terme sans mourir prématurément. Une autre idée nouvelle consiste dans la possibilité (lorsque l'on joue seul) d'utiliser de nouveaux personnages (géant blond, karatéka teigneux...) aux attaques parfois





Neutralisez l'homme à moto à l'aide d'un coup de pied bien placé.

plus dévastatrices que celles du héros lui-même. Sinon, le jeu à deux qui a fait la renommée de Double Dragon est toujours disponible. A la fin de chaque niveau, des « big boss » vous attendent et ils vous donneront du fil à retordre (en particulier le ninja qui se démultiplie pour mieux vous attaquer). La réalisation est de bonne qualité, comme c'est généralement la règle chez Storm. Le scrolling horizontal plein écran est rapide et fluide (il oscille entre 50 et 25 images/seconde, selon le nombre de sprites à l'écran) et il en est évidemment de même de l'animation des personnages. A noter que les sprites sont « en 3D », c'est-à-dire qu'ils se déplacent en pro-



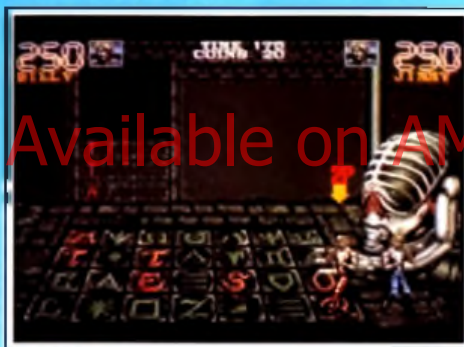
Maman, la momie m'ennuie !

ble, le jeu manque de finesse et de précision et on ne distingue pas toujours très bien ce qui se passe. De plus, il n'est pas très facile de choisir ses coups. Face aux beat'em all sur consoles, et ce malgré les qualités de l'Amiga, Double Dragon 3 fait vrai-

### Morgan : oui mais...

*J'ai testé le jeu en même temps que Doguy (qui, je le signale au passage, est un piètre combattant malgré les heures de musculation qu'il effectue chaque jour) et j'ai également été déçu. Non pas que j'attendais quelque chose de fabuleux, les deux épisodes précédents étant déjà assez mauvais, mais j'espérais tout de même que Random Access nous ferait une conversion « améliorée » de l'arcade, comme c'était le cas pour Rodland. Malheureusement, il n'en est rien... Si les graphismes sont assez moyens, c'est surtout la jouabilité qui m'a déçu. Rien à voir avec les jeux sur consoles, qui devraient pourtant constituer la référence en matière d'adaptation d'arcade. Les coups sont imprécis et les mouvements manquent de fluidité, ce qui s'explique par le nombre de sprites présents simultanément en mémoire (le jeu doit tourner sur un Amiga 512 Ko). Mais, bon, le résultat est là : Double Dragon 3 est un jeu décevant. A réserver aux fans uniquement.*

Morgan Camuset



Ce tableau vous demandera beaucoup de dextérité.

fondeur et que l'on peut les voir aussi bien de face que de dos. Un bon point. Malgré la taille conséquente du jeu (cinq longs niveaux), les phases de chargement sont réduites au minimum et particulièrement rapides. Malheureusement, tout n'est pas rose. Les graphismes, tout d'abord, s'ils sont indiscutablement meilleurs que ceux des précédents volets, restent assez moyens et parfois confus.

Du fait de la pseudo-3D des sprites, l'animation de certains coups est peu convaincante (surtout lorsqu'on utilise des nunchakus). Dans l'ensem-

ment pale figure. Bien qu'étant amateur de ce genre de jeu, j'avoue avoir été déçu, tout comme j'avais été déçu par ses deux prédécesseurs. C'est pourquoi je ne le conseillerais qu'aux fans de la série qui apprécieront sûrement toutes les améliorations.

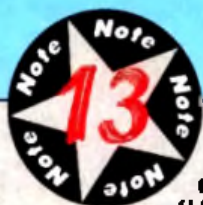
Dogue de Mauve



Affrontez les hommes-arbres.



« Venez goûter à mon 38 fillette ! »



**13** Un jeu qui profitera sans doute de la célébrité de ses ancêtres mais qui n'a pas su nous convaincre.

**TYPE** \_\_\_\_\_ beat'em all

**GRAPHISMES** \_\_\_\_\_ ★★★

Mieux que les épisodes précédents mais ce n'est pas encore ça...

**ANIMATION** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Les sprites sont nombreux et le scrolling fluide. Ceci dit, les mouvements des personnages sont parfois saccadés.

**BANDE SON** \_\_\_\_\_

Seuls certains bruitages digitalisés étaient présents dans la version que nous avons testée.

**PRIX : C**



# Rugby The World Cup

AMIGA

Sans être l'égal de *Kick Off II*, *Rugby The World Cup* est cependant une excellente simulation de rugby à 15, reprenant les grands principes de *Kick Off* pour la visualisation et reproduisant finement la stratégie de jeu des grandes équipes internationales.

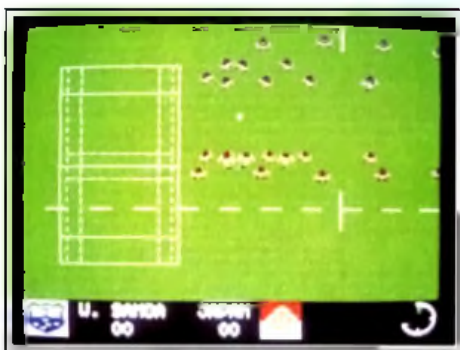
Éditeur : Domark. Conception : The Walking Circle Production.



Les transformations des essais se déroulent en mode pseudo 3D pour un meilleur réalisme. Cependant, tout le reste du jeu est en mode vue aérienne.

Si les jeux de football ont depuis longtemps séduit les programmeurs (avec de petites merveilles comme *Kick Off II*), le rugby est longtemps resté pour sa part le parent pauvre des jeux de balle. Il n'y avait guère qu'un vieux logiciel datant déjà de quelques années et indisponible du reste sur Amiga. Domark, profitant de l'impact de la coupe du monde, comble avec bonheur ce créneau. Avant de commencer, vous devrez déterminer la durée de chaque mi-temps, le nombre de joueurs humains et surtout les équipes en présence. Ce choix a une importance capitale car, selon la valeur de l'équipe incarnée, l'ordinateur jouera plus ou moins bien. La représentation s'apparente de très près à celle de *Kick Off*, avec un terrain en vue aérienne partielle (le scrolling multidirectionnel fluide et rapide permettant de suivre l'action), des joueurs petits mais clairement représentés et un radar qui s'affiche en surimpression et donne ainsi une vue d'ensemble. Ce radar offre un avantage complémentaire, puisqu'il dispose de quatre tailles commutables à volonté. Le jeu lui-même est d'une grande fidélité. Outre les déplacements de vitesse correcte de votre joueur (signalé par un soulignement, toujours comme dans *Kick Off I*), vous pourrez effectuer des passes, tenter des

coups de pied en touche pour gagner du terrain et plaquer l'adversaire qui a le ballon. Les passes sont bien entendu capitales, comme dans tous les jeux d'équipe et elles seront vraiment facilitées par le radar, d'autant que la position de votre joueur y est signalée clairement. Comme dans la réalité, les placages peuvent réussir ou échouer. Les trois autres actions du rugby (mêlée, alignement en touche et transformation) sont disponibles mais se jouent d'une manière particulière. Ainsi, dans les mêlées, la poussée du pack est re-



Pour gagner, il faut jouer tactique.



Sautez haut pour gagner le ballon.

produite par une agitation rapide du joystick. Ce système peut paraître un peu primaire au premier abord, mais il reproduit en fait parfaitement bien l'effort fourni. Pour les touches, on recourt au même procédé, pour simuler cette fois le saut de vos joueurs. Les transformations replacent le terrain en mode 3D. Un curseur se déplace à vitesse variable, ralentissant au centre de l'écran pour accélérer à sa périphérie. Il faut bloquer ce curseur au moment où il passe entre les poteaux. Là encore, le système est d'une grande justesse. Si vous avez marqué entre les poteaux, vous bénéficiez alors du ralentissement. En revanche, il est vraiment



Chaque équipe utilise une stratégie qui lui est propre, plus ou moins efficace.

très difficile de réussir les transformations lorsque l'essai a été placé trop latéralement. Le programme joue avec une rare justesse. Ainsi, si vous af-

## Morgan : oui !

*Vu le petit nombre de softs de rugby disponibles sur micros, je suis certain que Rugby The World Cup va être accueilli avec gratitude par tous les fans de rugby. Bien que n'étant pas amateur, j'avoue m'être bien amusé avec le jeu. La réalisation est de bon niveau et la jouabilité est excellente. Je lui trouve cependant un défaut : les mêlées, bien qu'amusantes (surtout à deux joueurs), sont trop fréquentes. Et, si vous n'y prenez pas garde, vous allez vous fouler le poignet... Pour tout dire, j'ai été obligé de dicter cet article à Doguy car j'avais si mal aux mains que je ne pouvais plus écrire. Ceci dit, si vous avez des muscles en acier et que vous aimez ce genre de soft (très Kick Off), il faut bien le dire) vous ne serez pas déçu.*

Morgan Camuset





Un excellent choix.



**Sans égaler son maître, Rugby The World Cup passionnera tous les amateurs de rugby.**

**TYPE** \_\_\_\_\_ rugby à 15

**GRAPHISMES** \_\_\_\_\_ ★★★★★

La représentation type Kick Off est claire mais peu impressionnante.

**ANIMATION** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Le scrolling est parfait mais la course des joueurs gagnerait à être plus rapide.

**BANDE SON** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Ce n'est pas ce qui fait l'originalité du programme.

**PRIX : C**

frontez le Zimbabwe, équipe qui ne réussit pas particulièrement dans ce sport, les tactiques adoptées ne brilleront guère par leur originalité. Les joueurs y pratiquent plus un jeu individuel que collectif et la poussée de leur pack ne nécessitera pas plus de quelques coups de joystick pour être outrepassée. En revanche, si vous vous opposez à la Nouvelle-Zélande par exemple, les choses vont se passer bien différemment. Vous verrez les joueurs adverses pratiquer des stratégies très fines, feignant par exemple sur une aile pour attaquer finalement sur l'autre laissée à découvert. De même dans les mêlées, il faut vraiment se battre très dur pour parvenir à gagner quelques centimètres !

### Spirit: oui, mais...

*J'ai bien aimé Rugby The World Cup, mais de là à le comparer à Kick Off II ! Les déplacements des joueurs sont bien plus lents et surtout il n'y a aucune des finesse du grand maître. Ainsi, si vous passez à proximité de la balle, vous pouvez la récupérer à tous les coups, sans aucun risque par exemple qu'elle ne vous glisse des mains à la suite d'un faux rebond ou de la boue. De plus, la hauteur des tirs pour les transformations n'est pas prise en compte. Le programme reste cependant assez prenant.*

Spirit

Ce réalisme est un des points forts du programme et l'on oublierait presque que l'on est tranquillement assis face à son ordinateur. La réalisation est d'un niveau correct. Je vous ai déjà parlé des graphismes simples mais clairs et de l'animation sans reproche (bien qu'un tout petit peu lente encore à mon goût).

La bande sonore est plus restreinte avec une musique de présentation et quelques bruitages digita-

lisés d'ambiance, un peu trop rares malheureusement.

La jouabilité est excellente et le seul petit problème concerne la trop grande fréquence des mêlées si l'on ne se dégage pas très vite. Si Rugby The World Cup ne parvient pas au même niveau que Kick Off II, il n'en constitue pas moins un excellent choix pour ceux qui aiment le rugby et le sport en général.

Jacques Harbonn

# Jimmy White's Whirlwind Snooker

AMIGA

Archer Maclean, programmeur de talent, a rencontré l'un des joueurs de billard les plus célèbres de la décennie, Jimmy White. Résultat : une simulation qui se place d'office en tête de liste des programmes sportifs du mois. Maniabilité parfaite, gestion 3D irréprochable et humour à la clef, vous serez nombreux à faire la queue derrière la boule !

Virgin Games. Conception et réalisation : Archer Maclean ; musique : Michael Powell.



Toutes les options accessibles directement à la souris, une souplesse dans l'animation vraiment exceptionnelle et de l'humour : que demander de plus ?

Pour adapter un billard sur micro, il faut avant tout gérer efficacement la vision 3D de la table. Jimmy White's Whirlwind Snooker opte pour un angle de vue 3D classique. Mais ce qui fait tout l'intérêt de cette mise en place, c'est la facilité que l'on a ici à changer de point de vue pour préparer un coup. Le joueur peut utiliser soit le clavier, soit des icô-

nes, ou il peut encore agir directement à la souris. Qu'il presse le bouton gauche et tous les déplacements du rongeur font tourner la table avec souplesse. Avec le bouton droit, c'est le zoom que l'on contrôle pour affiner la trajectoire. Enfin, pressez les deux boutons simultanément et vous déplacerez la table dans toutes les directions. Fa-



En 1979, un étrange phénomène bouleversa le Monde - les Envahisseurs atterrirent - ce qui allait changer la vie à tout jamais.

**AUJOURD'HUI ILS REVIENNENT ... POUR SE VENGER!**

Plus grands, plus méchants, plus intelligents, plus audacieux et meilleurs, Super Space Invaders présente le jeu qui en a lancé des milliers d'autres, vous propulsant ainsi dans le 21ème siècle avec une foule de personnages incroyables:

-  Niveau après niveau des envahisseurs de plus en plus bizarres et hostiles
-  Des écrans de jeu incroyables qui se déroulent dans tous les directions
-  Des méga-monstres énormes à la fin de chaque niveau
-  Des niveaux secrets, cachés, que seuls les meilleurs trouveront.

**C'est une suite sans comparaison possible!!**



1991 Taito  
 Programmes par Taito  
 Artwork and Packaging - 1991 Danmors Group Ltd  
 Published by Danmors Software Ltd  
 Terry O'Hara  
 83 57 Lang Road  
 London SW15 1PH



# SPACE INVADERS™

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

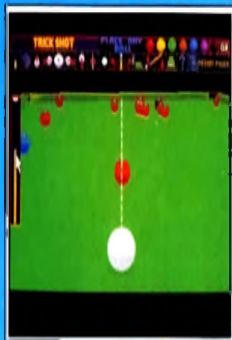




## hits

### Francis: oui !

Et pourtant, je ne suis pas un grand adepte du billard ! J'ai chargé le soft sans regarder la notice et là, j'ai tout compris. Il suffit de savoir manier une souris pour devenir un joueur (mauvais) de billard. C'est ce qui m'a fait le plus craquer : la facilité avec laquelle on prend en main cette partie et le fait que la gestion graphique soit si précise et si souple que l'on comprend très vite ses erreurs. Le mode démo est une merveille, il faut voir les boules partir dans un sens, puis faire demi-tour grâce à un effet. Bon d'accord, je n'en suis pas encore là, mais j'y retourne ! **Francis Blanchard**



Option tir spécial : placez vous-même vos boules pour étudier les effets.

d'une réalisation impeccable. Comme nous l'avons vu, la gestion 3D est excellente. Mais ce n'est pas tout. Les bruitages sont de la partie, des « scronchhh scronchhh » pour la gomme aux applaudissements digit pour les coups de maître... Enfin, vous constaterez avec plaisir que le sérieux des professionnels qui ont participé à l'élaboration de ce soft ne les a pas empêché d'incorporer quelques gags à l'aventure. Ne frappez pas votre moniteur, les mouches qui apparaissent de temps en temps sur la table proviennent de la disquette ! Quant aux boules qui attendent d'être frappées, elles ont fortement tendance à ouvrir deux petits yeux, à tirer la langue ou faire des pieds de nez... Ce snooker est sans contestation possible le best de la ludothèque Amiga. Comme nous, vous attendrez avec impatience les versions ST et PC prévues pour très bientôt. **Olivier Hautefeuille**



La vision large de la table.

défini la puissance du tir, on use un peu la gomme pour éviter les dérapages et lui s'go ! Les boules s'animent sans à-coups, même lorsqu'un grand nombre d'entre elles sont en mouvement. Le joueur va, quant à lui, suivre l'action de très près. Avec la souris, il sélectionne instantanément diverses caméras. L'une montre la table dans son ensemble, l'autre suit la boule maîtresse, une troisième suit la boule frappée... C'est grandiose de souplesse et de fonctionnalité.

Intéressés nous maintenant au jeu lui-même. Diverses possibilités sont offertes : entraînement, jeu simple contre l'ordinateur (quatre niveaux de difficulté), jeu à deux ou coups spéciaux. Dans ce dernier cas, vous placerez vous-même les boules là où vous le désirez. Ensuite, grâce à l'aide que l'on peut demander à l'ordinateur, il est facile de comprendre les angles de tir, le trajectoire d'un rebond ou l'utilisation des effets latéraux, retro, des déviations... Je vous signale en outre qu'une notice très détaillée accompagne le soft. Un livre pour l'utilisation du jeu et des techniques spéciales, un autre pour l'histoire du billard et le rappel des règles du jeu : c'est plus qu'il n'en faut pour devenir un champion. Attention quand même : les adversaires micros sont redoutables. Observez le mode démo et prenez-en de la graine ! **Jimmy White's Whirlwind Snooker** profite enfin



Une simulation à la réalisation impeccable et à l'animation de grande classe.

**TYPE** Billard 3D

**GRAPHISMES** ★★★★★

Du très bon travail, le dessin est précis et tous les angles de vue sont de la partie.

**ANIMATION** ★★★★★

Lorsque toutes les boules sont en mouvement, faites tourner la table... Ça marche, et sans heurt ! Génial.

**BANDE SON**

Schtock, scronch, clap, clap, pock ! (je t'avais dit d'utiliser la gomme pour les effets...) : de la bonne digit !

**PRIX : C**

## Hudson Hawk

AMIGA

Sous des dehors de jeu d'action classique, **Hudson Hawk** cache des trésors, que ce soit pour les nombreuses touches d'humour, que pour les astuces très variées à découvrir tout au long du jeu. Un excellent programme.

Éditeur : Ocean, Programme : Ian Moran ; graphisme : Karen Davies, Chris Davies, Colin Rushby, Ian Davies ; bruitages : Keith Timman.

Une fois encore, Ocean cède à ses habitudes et nous propose un nouveau jeu dont le thème est tiré d'un film à grand spectacle. Vous incarnez Eddie Hawkins, plus connu sous le nom d'Hudson Hawk. Après dix ans passés derrière les barreaux pour une carrière de cambrioleur de haut vol, notre héros décide de prendre sa retraite. Pourtant, il se voit obligé d'accepter une mission très particulière : voler trois créations du grand Léonard de Vinci, gardées en différents endroits. Le jeu lui-même se présente comme une action/plates-formes, mais il est bien loin en fait de se limiter à cela. Dès le début, il faudra faire preuve d'adresse pour échapper au redoutable molosse qui patrouille au sol. Plusieurs solutions peuvent être envisagées : se déplacer à un autre niveau ou le détruire d'une bombe lancée à distance ou d'un coup de poing vengeur. Pour accéder à la maison, vous allez vous balancer sur le câble téléphonique, tout en évitant les déjections des oiseaux. Mais une fois

Bientôt disponible sur ST, AG, PC et CPC dans tous les magasins AUCHAN

# TORTUES NINJA

2

ET



**GAGNEZ :**

- 1er prix :  
2 Allers/Retour à MIAMI en Floride + 2 Entrées aux studios d'UNIVERSAL !

- du 2eme au 5eme prix :  
1 pin's des Tortues Ninja + 1 tee-shirt.

- du 5eme au 10eme prix :  
1 pin's des Tortues Ninja

**COMMENT PARTICIPER ?**

Jeu sans obligation d'achat. Vous trouverez des coupons de participation dans tous les rayons logithèque de tous les hypermarchés AUCHAN.

Répondez aux questions et Un tirage au sort sera organisé parmi toutes les bonnes réponses.

envoyez votre coupon réponse à UBI SOFT - Concours TORTUES NINJA 8/10 Rue de Valmy 93100 Montreuil/Bois (réponses sur papier libre possibles)

Date limite de participation : le 31 Janvier 1992.

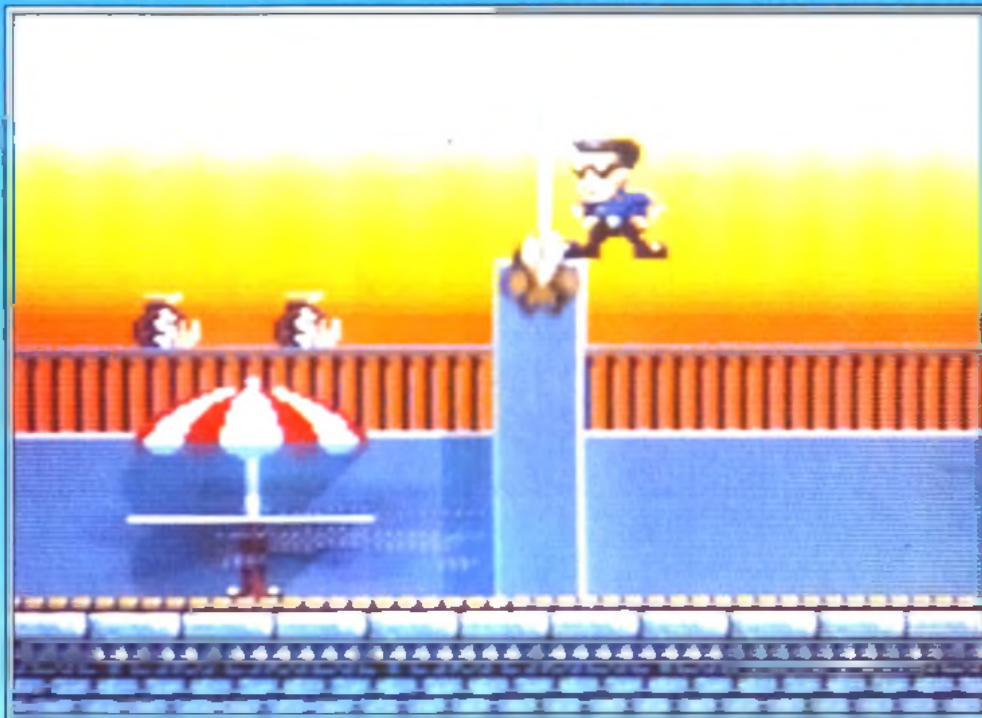
Date du tirage au sort : le 10 Février 1992.

DEPECHEZ-VOUS. SOYEZ LES PREMIERS !!!



Les noms des gagnants seront publiés dans TILT de Mars 1992.





Méfiez-vous du molosse qui vous mord les mollets et ne vous lache plus après. Ramassez au passage les sacs d'or.

devant la porte, celle-ci refuse désespérément de s'ouvrir. Vous apercevez juste une fenêtre ouverte, mais trop haut située pour vos faibles capacités de saut. Il ne vous reste plus qu'à mettre à profit les deux caisses, en les empilant puis en les déplaçant sous la fenêtre. Les choses se compliquent un peu dans le niveau suivant. Outre les molosses, vous devrez compter avec les caméras de surveillance, les sonnettes d'alarme à déconnecter et surtout les nombreux gardiens, sans oublier le dangereux photographe prêt à vous tirer le portrait ou le « charmant » bambin à vélo qui vous écrase si vous



Cherchez plus loin : la statue et les tableaux ne peuvent être emportés !

mandent l'ouverture de certains passages ou l'arrêt de pièges. Si vous les activez à proximité ou selon la mauvaise séquence, rien de bon n'est à envisager. Pour compliquer le tout, chaque étape doit être terminée en temps limité. La réalisation est excellente. Si les sprites sont un peu petits (conséquence quasi obligatoire des jeux de plates-formes), en revanche les décors sont très travaillés avec un grand luxe de détails. La mise en couleur est tout aussi réussie, le programme semblant

### Spirit : oui !

Hudson Hawk est un jeu comme je le aime, où l'on joue « intelligent », ce qui change bien agréablement de cette kyrielle de shoot-them-up et autres beat-them-all où Conan apparaît presque comme un intellectuel ! Deux petits reproches toutefois. Dans certains lieux, la fenêtre graphique est tout de même un peu juste. Par ailleurs, on ne sait jamais si le héros va lancer une bombe ou donner un coup de poing. Toutefois, cela n'entache ni la jouabilité ni l'intérêt de jeu qui se maintient tout au long des niveaux. Spirit



Si vous activez l'ouverture avant de traverser, la porte se refermera.



Enigmes variées, synchronisation précise, humour omniprésent et réalisation de qualité, le cocktail est réussi.

TYPE \_\_\_\_\_ action/plates-formes

GRAPHISMES \_\_\_\_\_ ★★★★★

Si les sprites sont petits, les décors sont riches d'une multitude de détails et la mise en couleur excellente.

ANIMATION \_\_\_\_\_ ★★★★★

Les mouvements sont fluides et rapides, avec quelques touches d'humour.

BANDE SON \_\_\_\_\_ ★★★★★

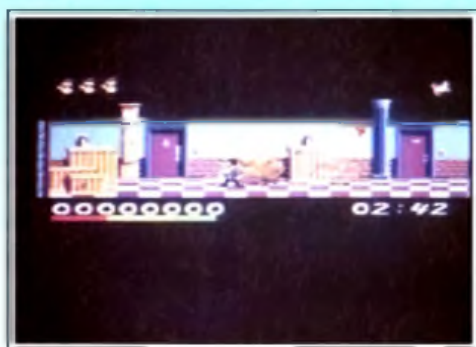
La musique est bonne et les bruitages d'action complètent bien l'ambiance.

PRIX : C

### Doguy : non !

Cette fois-ci, je ne suis vraiment pas de l'avis de Jacques. D'accord, le jeu est bien conçu et assez amusant. D'accord, l'animation est fluide et rapide. Mais cinq étoiles en graphisme ? Pour un jeu comme First Samurai ou Starush, je veux bien, mais ici, non ! Sans être laids, les sprites et les décors sont vraiment loin d'être sublimes. Et la fenêtre graphique est si petite ! Non, décidément, Hudson Hawk ne m'a pas accroché. C'est un « bon petit jeu » mais rien ne justifie véritablement son achat... Dogue de Mauve

d'ailleurs recourir à une astuce soft pour outrepasser la limite des 32 couleurs. L'animation est rapide et fluide et la bande son combine musique réussie et bruitages variés. L'humour omniprésent apporte un piment supplémentaire. Ici c'est un piano qui tombe brusquement du plafond et vous écrase si vous avez dépassé votre temps, là, c'est un petit roquet particulièrement « attachant ». Hudson Hawk est un jeu prenant, qui donne envie d'aller toujours plus loin pour découvrir les énigmes complexes imaginées par les programmeurs. Jacques Harbonn

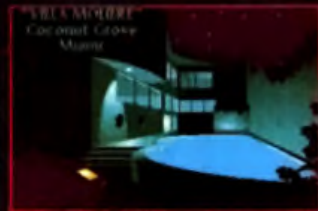
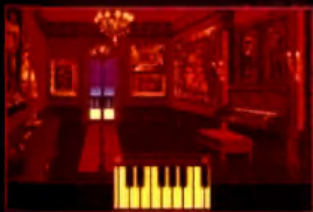


Brisez la sonnette d'alarme avant qu'elle n'ameute tout le quartier.

n'y prenez garde ! Au fur et à mesure de votre ascension des niveaux, les choses se compliquent encore et vous devrez faire appel autant à votre adresse qu'à votre sagacité. Ainsi, dans les souterrains, il faut grimper à l'échelle au bon moment pour éviter les tirs, mais aussi quitter cette échelle tout aussi précisément. En effet, vous allez prendre pied sur une plaque de boue qui vous fait déraiper, vous conduisant tout droit à un tuyau soufflant par intermittence. Si vous parvenez à l'ouverture du tuyau au moment où il ne souffle pas, vous tombez dedans et tout ce parcours est à recommencer ! Ailleurs, des interrupteurs com-



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



*Atterrissage à Miami ...  
la Température est de 37,2° ...*

*Une Torride Histoire d'Eau, de Soleil et de Sang ...*

Retrouver les ampoules d'un aphrodisiaque volées dans un laboratoire, voici la mission de Doralice pendant son escale à Miami...



The multimedia generation

N'hésitez pas à consulter notre serveur minitel :  
**36 15 COKTEL**

Catalogue sur simple demande à : **C.V.S**  
Parc tertiaire de Meudon  
5, rue J. Braconnier  
92366 Meudon-la-Forêt

Disponible sur PC 5.25", 3.5" Amiga, Atari ST, PC disque dur



## First Samurai

AMIGA

Editeur : Mirrorsoft. Conception : Vivid Image ; programmation : Raffaele Cecco ; graphismes : Tenman Irmak ; bande sonore : Nick Jones.

Il fallait bien un successeur au Dernier Ninja. Les gens de Vivid Image l'ont trouvé, il s'agit du Premier Samurai. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Ce nouveau héros s'impose comme un personnage de référence dans le monde des jeux d'arcade-aventure.



First Samurai mélange habilement tous les types de jeux d'action. Ce niveau, qui dispose d'un scrolling parallax vertical du plus bel effet, tient véritablement du jeu de plates-formes. Sautez d'ascenseur en ascenseur en affrontant les robots du Roi Démon.

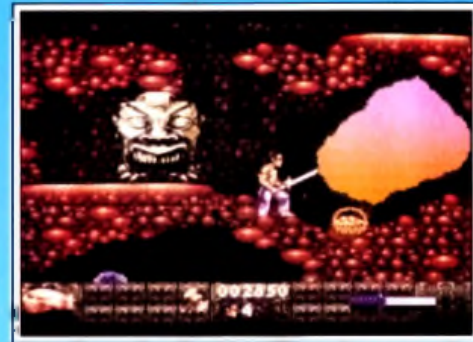
L'histoire commence dans un petit village au cœur du Japon médiéval. Un jeune samurai, que pour plus de commodités nous appellerons Chui-phi, apprend l'art de la guerre auprès de son maître, le seigneur Akira. Tout se passe à merveille jusqu'au jour funeste où le Roi Démon descend de sa montagne pour tout ravager dans la vallée.

Lord Akira succombe sous les coups du monstre en essayant de protéger les villageois. Chui-phi est laissé en vie pour pouvoir annoncer le retour du monstre. A partir de ce jour, le jeune samurai sait qu'il n'aura de repos tant que son seigneur n'aura pas été vengé. Quelques années plus tard, alors que le Roi Démon a pratiquement assuré sa domination sur la vallée, arrive un puissant magicien qui affronte la Bête et l'oblige à fuir dans le futur. Chui-phi se lance alors à sa poursuite...

Ce jeu est excellent ! Vous allez dinguer le héros à travers les sept immenses niveaux d'un Japon futuriste peuplé de mutants, de robots et d'humanoïdes, tous au service du Roi Démon. Chui-phi se déplace dans un scrolling multi-directionnel différentiel rapide et fluide (25 images/seconde) en affrontant ses adversaires à l'aide de ses poings ou de son sabre. Il faut savoir que chaque ennemi abattu lui apporte un peu d'énergie magique. A partir d'un certain niveau, le katana se matérialise dans les airs et se glisse entre ses mains. A noter également que, lorsque le héros est aux portes de



Le dernier niveau : un graphisme nippon.



Entre le panier de victuailles et la statue du Roi Démon, votre katana balance...

### Piotr : oui !

*Vous cherchez un jeu d'action intelligent ? Essayez donc First Samurai, vous serez comblé. J'ai commis l'erreur de m'installer devant l'Amiga, « juste pour voir ». Résultat, je me prends depuis pour Toshiro Mifune et profite des (rares) instants de calme de la rédaction pour chausser mes sandales, assurer mon katana dans son fourreau et invoquer mes ancêtres avant de pourfendre les méchants costauds et les affreuses bestioles (dont le gros crapaud cracheur... Berk ! ) qui me barrent la route. La quête des objets, magiques ou non, avec l'aide de votre maître (« Dis-moi, scarabée... ») se révèle passionnante et décrasse les neurones. Il ne faut pas hésiter à fouiller dans tous les coins pour récupérer nourriture et trésors divers, souvent bien cachés. L'animation force le respect et la bande son m'a semblée tout à fait hors pair. Un hit, sans aucun doute, qui vous fera passer de longues nuits blanches.*

Piotr Korolev

la mort, son énergie magique lui permet de tenir un peu plus longtemps.

Outre les combats, qui peuvent aussi se faire à l'aide d'armes de jet (couteaux, haches, etc.), Chui-Phi devra collecter un certain nombre d'objets utiles et de trésors divers.

Chaque niveau se termine par un obstacle qu'il lui faudra franchir en récupérant plusieurs artefacts (des bûches qui formeront un pont pour le premier niveau).

Il pourra également faire appel au magicien grâce



Et l'action en cascade !



TWICE THE  
FUN...

CAPCOM<sup>®</sup>  
USA

...DOUBLE THE  
TROUBLE

# Mega Twins™



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

Available on:  
CBM 64/128, Amstrad  
Cassette & Disk  
Spectrum Cassette,  
Atari ST, Amiga

Mega Twins™ ©1991 CAPCOM USA, INC.  
All rights reserved. CAPCOM is a  
registered trademark of  
CAPCOM USA, Inc.





Le samurai dans le métro, un digne émule de Final Fight.

à des cloches magiques disséminées dans chaque niveau. L'invocation devra avoir lieu à des endroits spécifiques où seule l'aide du magicien vous permettra de passer. Attention : vous ne pourrez ramasser les cloches que si votre énergie magique est à son maximum.

Vous trouverez également des jarres postées à certains endroits stratégiques du jeu. En échange d'une partie de votre énergie, vous pourrez en investir votre esprit pour reprendre le jeu à cet endroit lorsque vous succomberez. Enfin, sachez qu'un démon gardien des plus coriaces vous attend à la fin de chaque niveau.

Si le jeu paraît classique sur le papier, on est agréablement surpris en y jouant. Les situations sont variées et les casse-têtes bien pensés. De plus, la réalisation - que l'on doit à Raffaele Cecco (auteur de hits comme *Cyberoid 1* et *2*) - est excellente. Le scrolling est impeccable, quel que soit le nombre de sprites à l'écran, sprites qui d'ailleurs bougent bien et de manière intelligente. Les décors et les personnages

## Morgan : oui !

*Yeah ! Qui a dit qu'on ne pouvait pas produire des jeux d'action aussi performants que ceux des consoles ? First Samurai est la preuve éclatante du contraire. D'accord, ce n'est pas aussi fluide que sur consoles mais tout le reste y est, et même plus. Le jeu, sans être vraiment original, est varié, immense, prenant et très jouable. Les graphismes, la bande sonore, la programmation : tout est réussi. Indéniablement l'un des meilleurs jeux de ce mois, il surpasse aisément Last Ninja III.*

Morgan Camuset

sont magnifiques, surtout lorsque l'on sait qu'ils n'utilisent que seize couleurs (dégradés dans le ciel non compris, évidemment). Un grand coup de chapeau à Teoman Irmak pour les graphismes qui laissent présager d'une superbe version ST.

La bande son est fabuleuse. Les combats sont ponctués de bruitages dramatiques. Lorsque l'on ouvre un coffre, on entend un cœur d'église (« Alleluia » !). J'adore.

Pour moi, *First Samurai* est l'égal d'un *Turrican 2*, avec une difficulté mieux dosée. La comparaison avec *Last Ninja 3* est nettement en défaveur de ce dernier. A moins que vous ne soyez allergique à toute forme de jeu d'action, vous ne pourrez pas ne pas aimer *First Samurai*.

Dogue de Mauve

# Rolling Ronny

AMIGA

Starbyte, distribution Virgin. Programme : R. Straub et Orlando ; graphismes : Khartomb Design.

**Rolling Ronny rappelle le célèbre *Paper Boy*. Le roller bien hüllé, ce drôle de personnage part à l'assaut de neuf niveaux de jeu superbement mis en scène. Il devra collecter des diamants et surtout trouver en un temps limité l'issue de chaque quartier de la ville. Un challenge vraiment difficile.**



Ces graphismes superbes, on les doit aux 100 couleurs exploitées simultanément par ce programme : une performance sur Amiga !

Ce n'est pas l'originalité de ce soft qui vous fera craquer. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'une partie d'action/plates-formes très classique. Par contre, comment résister à la bonne humeur de

l'aventure et à son excellente mise en scène ? Rolling Ronny se lance sur ses rollers dans les rues de la ville. Partout, les façades des maisons dessinent des enchaînements de plates-formes qui vous per-



Un excellent soft qui rassemble les meilleurs ingrédients des jeux d'action. Combat, exploration, aventure : le cocktail idéal.

**TYPE** \_\_\_\_\_ arcade-aventure

**GRAPHISMES** \_\_\_\_\_ ★★★★★

C'est beau, vraiment. Une excellente utilisation de la palette, que ce soit pour les décors ou pour les sprites, complétée par de superbes dégradés.

**ANIMATION** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Le scrolling multi-directionnel (et parallax) accompagne parfaitement l'évolution du héros. Les personnages sont nombreux et bougent bien. Du très bon travail.

**BANDE SON** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Une excellente bande-son, surtout remarquable par l'adéquation entre les bruitages et l'action. Et l'humour n'est pas oublié non plus... Alleluia !

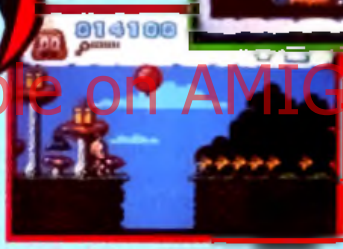
**PRIX : C**



# BABY JO

le super Héros!

ENFIN SUR VOS ECRANS



ATARI ST

Disponible sur AMSTRAD GPC/GPC+-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**

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

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
CP : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF. T. 96



## Marie : oui !

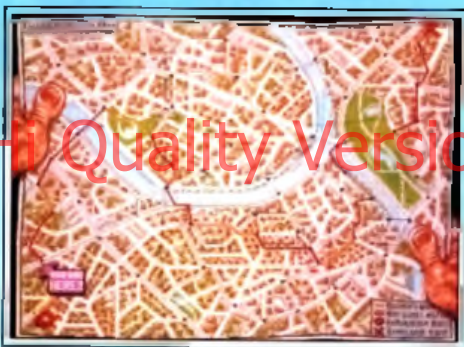
*Rolling Ronny est plein de charme et de bonne humeur. Ce sont à mon avis ses deux atouts majeurs. Et dès le deuxième niveau, il faut voir les pièges que l'on vous propose. Même si l'on est une pro du genre, c'est du délire. Il faut parfois faire tout un bout de chemin dans un sens pour ensuite revenir en arrière parce qu'on a trouvé un certain bonus ou que l'on a pu monter sur une passerelle. C'est génial et il y a vraiment de quoi s'éclater ! J'ai aussi apprécié les rencontres avec les personnages qui vous proposent de porter des paquets en échange de quelques pièces de monnaie. Cela apporte beaucoup à la stratégie de la partie. Un hù !*

*Marie Page*

mettent d'atteindre divers bonus. Il faudra en premier lieu ramasser sans faute tous les diamants qui brillent dans le paysage.

Le nombre de ces pierres est inscrit en bas d'écran et il est inutile d'espérer terminer le niveau si une seule d'entre elles est oubliée...

Deuxième point important, la collecte des pièces



Fin de la première étape, il ne vous reste plus qu'à traverser la belle ville de Londres.

de monnaie. A la fin de chaque niveau, vous devrez prendre le bus et, donc, pouvoir payer votre billet, sinon, tout est à recommencer !

Enfin, la stratégie place sous vos pas de très nombreuses armes. Il ne s'agit que très rarement d'armes de jet. Ce sont plutôt des objets que l'on range dans les quatre poches de Ronny afin de les utiliser au moment adéquat. Par exemple, un ressort permet d'effectuer trois sauts de grande puissance.

Grâce à l'aimant, on peut atteindre tous les objets, où qu'ils se trouvent dans un tableau. Autres armes très utiles, la potion d'invulnérabilité, la bombe qui détruit tous les monstres présents à l'écran, les bonus de temps, de santé, d'énergie...

En fait, si toutes ces techniques de combats sont très classiques, c'est la logique de leur utilisation qui fait tout le charme de cette partie. Ce programme est en effet radin, il ne vous offre ses bonus qu'au compte-gouttes ! A vous de ne pas les gaspiller et d'apprendre par cœur chaque tableau pour découvrir ses astuces. Il ressort de toute cette gestion des bonus (qui peuvent aussi être achetés dans certains magasins) une stratégie de jeu très complexe. Rolling Ronny est donc difficile à vaincre. Que l'on soit ou non habile du poignet, que l'on maîtrise ou non la précision des sauts, il

faudra beaucoup de tentatives avant de vaincre le challenge. En plus, le mode continue ne fonctionne que deux fois et aucun système de mot de passe ne permet de recommencer le jeu autrement qu'en début de partie.

La mise en scène de Rolling Ronny est de bonne qualité. Seul point négatif, les bruitages ne sont pas assez nombreux et je me suis assez vite lassé de la musique d'accompagnement. Les graphismes sont, quant à eux, très colorés et précis. Qu'il s'agisse des rues de la ville, des parcs ou des égouts, les éléments du décors ont tous de l'allure. Effet d'ombre, multi-plans qui défilent en arrière-



En bas, les bonus que l'on peut sélectionner. Ici, un « super saut » de Ronny.

plan pour accentuer le relief : le résultat est à la hauteur de ce que l'on peut attendre d'un Amiga. Il reste enfin l'animation pour renforcer encore la qualité du soft.

Le scrolling ne souffre aucun reproche. Les sauts sont suffisamment précis pour que l'on ne meurt jamais au hasard.

Rolling Ronny est donc un programme de qualité. Si l'on met de côté le manque d'originalité de son scénario et l'absence d'un système de mot de passe, il mérite tout à fait votre attention.

Olivier Hautefeuille



Cette femme a une mission pour vous.

## Francis : oui mais...

*Moi, je suis un fana de l'action/plates-formes. Si je craque à coup sûr pour un Prince of Persia par exemple, les programmes comme Rolling Ronny me font bien moins vibrer. C'est surtout l'animation de cette partie qui me gêne. OK, les mouvements des personnages sont précis, mais ils manquent vraiment d'inertie et d'originalité. Il aurait été facile de faire dérapier le roller man, d'inclure dans ses mouvements des attitudes plus originales, comme ce fut le cas pour Prince. Autre défaut enfin, les assaillants qui surgissent dans les tableaux manquent de punch.*

Francis Blanchard

# Last Ninja 3

AMIGA

Mélange habile d'action avec combat et de jeu d'aventure, Last Ninja 3 est servi par des graphismes 3D isométriques superbes et une animation sans faille. Toutefois, sa très grande difficulté le réserve aux experts du genre.

Editeur : System 3. Programme : Dave Collins ; graphisme : Dokk, Robin Levy, Guy Jeffries, Phil Thornton ; bruitages : Sonix System ; Reyn Ouwehand.

Il est des séries dont les différents volets ne font que reprendre sans y ajouter le moindre aspect nouveau les éléments qui ont fait le succès d'origine du programme. Il en est d'autres au contraire qui, se remettant sans cesse en question, apportent toujours plus de possibilités. Last Ninja 3 fait heureusement partie de cette dernière catégorie



Un 15 d'intérêt pour féliciter la beauté de cette partie, sa maniabilité et sa bonne humeur.

**TYPE** \_\_\_\_\_ action/plates-formes

**GRAPHISMES** \_\_\_\_\_ ★★★★★

On donne ici dans le sprite style BD. Mais tous les décors sont d'une remarquable finesse.

**ANIMATION** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Rien à redire à la souplesse de l'animation. L'Amiga se donne à fond, même si c'est du déjà vu.

**BANDE SON** \_\_\_\_\_ ★★★

Quel dommage que les bruitages ne soient pas plus nombreux. Les quelques sons émis sont intéressants.

**PRIX : B**



# LE CHOIX A FOND LES MANETTES!



## Apache

\* QS 131 - ATARI - COMMODORE



## Python

5 compatibilités différentes:

- \* PYTHON 1 - QS 130 F - ATARI - COMMODORE - AMSTRAD - SEGA
- \* PYTHON 2 - QS 130 N - NINTENDO
- \* PYTHON 3 - QS 135 - SEGA MEGA DRIVE
- \* PYTHON 4 - QS 136 - NEC TURBO GRAPH X
- \* PYTHON 1M - QS 137 F - MICROSWITCH - ATARI - COMMODORE - AMSTRAD - SEGA



## Warrior 5

\* QS 123 - IBM PC/XT/AT



## Controller

\* QS 127 - SEGA - SEARS - COMMODORE - ATARI - MSX - NINTENDO - AMSTRAD



## Maverick

- \* MAVERICK 1 - QS 128 F - ATARI - COMMODORE - AMSTRAD - SEGA
- \* MAVERICK 2 - QS 128 N - NINTENDO
- \* MAVERICK 1M - QS 138 F - MICROSWITCH - ATARI - COMMODORE - AMSTRAD - SEGA

## PC Pack

\* QS 113 P - IBM PC/XT/AT + Carte PC



# QuickShot®

(1) 39.86.96.30

**Leader mondial en poignées avec 20 millions de Joysticks distribuées dans le monde**

**DISTRIBUEES PAR TRANSECOM S.A. CHEZ AUCHAN, CARREFOUR, VIRGIN, DARTY, JOUE CLUB, FNAC, GRANDS MAGASINS, MAGASINS SPECIALISES.**

QUICKSHOT, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, IBM, NINTENDO, SEARS, SEGA, SVI sont des marques déposées.

QuickShot®  
20.000.000  
DE JOYSTICKS VENDUES DANS LE MONDE



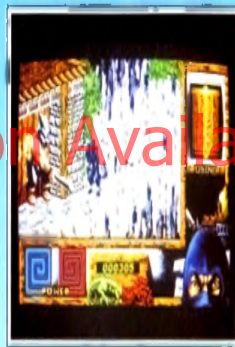


Faites attention, vous voilà à l'intérieur d'une véritable poudrière !

et le programme plaira tout autant aux fans de cette série culte qu'aux amateurs d'aventure/action en général. Vous incarnez toujours Armakumi, le dernier ninja, défenseur du Bien. Mais votre ennemi, le shogun Kunitoki, se déchaîne. Malheureusement, il reprend le service et menace maintenant de détruire les temples tibétains, source du pouvoir spirituel du ninja. C'est dans ces lieux que vous allez combattre les suppôts du shogun, éviter les pièges et surmonter les très nombreuses difficultés qui vous séparent de la rencontre ultime avec Kunitoki. L'écran reprend la représentation

3D isométrique qui avait contribué au succès premier de la série. Cette représentation s'est encore améliorée et les graphismes sont vraiment superbes, avec de nombreux détails et une mise en couleur éblouissante. Dès les premiers instants du jeu, notre héros va se faire sauvagement attaquer. Il peut bien sûr se défendre, mais cela n'est qu'une question d'esprit d'un fier ninja (et lui ferait perdre d'ailleurs de son pouvoir Bushido, correspondant à son efficacité dans les combats). Mieux vaut donc engager le combat. La gestion tout joystick (en dehors de la sélection de l'arme courante qui s'effectue au clavier) appelle quelques commentaires. Notre héros doit tout d'abord faire face à l'agresseur, ce qui n'est pas si évident à réaliser au début. En effet, pour faire pivoter votre homme, il faut effectuer un arc de cercle au joystick, la poussée dans une direction déplaçant votre guerrier dans cette direction sans pour autant le tourner. Pour attaquer en coup de poing ou en coup de pied, le moment d'appui sur le bouton de tir est capital. Il faut que votre homme soit immobile, appuyer et maintenir le tir et seulement après bouger la manette. Si vous faites l'inverse (déplacement puis tir), vous sautez, prenant les coups de l'attaquant sans y répondre ou même tombant dans

une crevasse. Pour compliquer le tout, les armes complémentaires que vous récupérez par la suite peuvent nécessiter des mouvements différents. Je peux vous assurer que les morts seront nombreuses avant que vous ne maîtrisiez correctement votre combattant. Pourtant, avec de l'habitude, le système devient finalement très agréable, d'autant qu'il ouvre sur de riches possibilités. Chaque ennemi dispose de deux vies et il faudra donc les tuer deux fois pour s'en débarrasser définitivement. En contrepartie, le programme tient compte des décès survenus parmi ses hommes et vous n'aurez jamais à combattre le même ennemi sous prétexte que vous vous êtes éloigné. Si l'aspect action est capital, le côté aventure a été très développé par rapport aux précédents volets. Ainsi, certaines armes et objets primordiaux doivent être créés en assemblant les divers éléments constitués. Dans le même ordre d'idée, certains passages ne peuvent être franchis qu'en ayant recours à la logique. Voici un exemple tiré du premier niveau (et expliqué d'ailleurs dans la notice, ce qui est un point positif pour l'initiation). Une faille vous sépare du parchemin indispensable pour quitter chaque niveau. Inutile de sauter, vous tomberez toujours dedans. Il faut ramasser la lampe de verre (après avoir créé des gants d'escalade



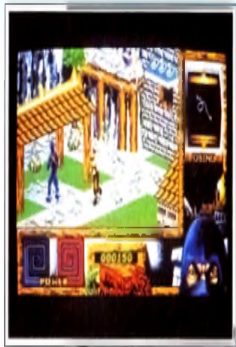
Gare au gourdin du gardien...



Vous n'allez en faire qu'une bouchée !

pour franchir la falaise), récupérer la poudre, fabriquer une bombe et enfin faire tomber le rocher qui surplombe la faille dans le trou pour le boucher !

Comme vous le voyez, il existe plus simple et ce côté aventure risque de mettre votre sagacité à rude épreuve. La réalisation est excellente. Je vous ai déjà parlé des superbes graphismes en 3D isométriques. L'animation ne l'est pas moins avec une démarche fluide et rapide. En revanche, si la musique d'accompagnement est agréable, les bruitages d'action sont un peu trop restreints. Le jeu est vraiment très difficile et vous devrez être un expert du joystick doublé d'un



Un ennemi arrive par derrière.

### Spirit : non !

Je ne sais pas du tout d'accord avec Jacques. Quand je lance un jeu d'action, c'est pour me détendre, pas pour me battre pendant une heure sans comprendre pourquoi mon homme saute au lieu de taper ! Et même une fois compris le fonctionnement très particulier de l'interface, le jeu reste vraiment trop difficile et pourtant je suis loin d'être un débutant (à titre d'informations, j'ai terminé Golden Axe sur Megadrive et quasiment aussi Final Fight sur Super Famicom, sans cheat mode bien entendu !). C'est d'autant plus dommage que l'aspect aventure est très riche mais on meurt le plus souvent avant d'avoir pu y goûter réellement. Heureusement encore qu'un système de codes évite de tout reprendre depuis le début ! Si Last Ninja 3 peut être proposé aux fêlés du joystick, je ne saurais trop le conseiller aux débutants qui ne pourront progresser plus de quelques écrans.

Spirit

# TENNIS A D V A N T A G E TENNIS

lundi 3 novembre 1991 LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS. ★ 1<sup>ère</sup> ANNEE N° 000001

## TOUJOURS GAGNANT !

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



GAGNEZ VOTRE PIN'S N°1 MONDIAL

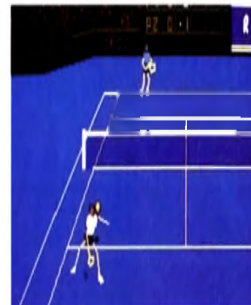
### PROFIL D'UN CHAMPION

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

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



Magnifique smash haut en extension sur le gazon de Wimbledon.



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



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



PC & COMPATIBLES  
ATARI ST & STE - AMIGA



as de la logique pour le terminer. Un bon jeu qui constituera un challenge à la mesure des meilleurs.

Jacques Harbonn



Les graphismes sont précis et colorés.

### Doguy : oui, mais...

Oui, Last Ninja 3 est un bon jeu mais, au bout de trois épisodes, on commence à se lasser.

Oui, Last Ninja 3 est plus beau que ses prédécesseurs mais il est encore loin des graphismes de First Samurai.

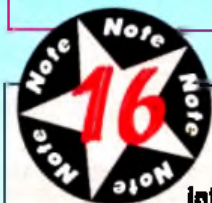
Oui, Last Ninja 3 inclut des éléments de beat'em all, d'aventure et de réflexion mais les ingrédients repris ici ne sont pas les meilleurs de chaque genre.

Oui, Last Ninja 3 est bourré d'astuces et de trouvailles sympathiques mais l'action laisse une bizarre impression de mollesse.

Oui, le personnage est bien animé mais il est particulièrement difficile à contrôler.

Voilà bien ce que j'ai ressenti devant ce jeu : « oui, mais... » Last Ninja 3 ravira sûrement les amateurs des deux premiers volets mais les autres feraient bien de l'essayer avant de l'acheter.

Dogue de Mauve



**La combinaison action et aventure est intéressante mais le jeu est trop difficile et le contrôle du personnage difficile à maîtriser.**

**TYPE** \_\_\_\_\_ action/aventure

**GRAPHISMES** ★ ★ ★ ★ ★

Les graphismes 3D isométriques rendent bien le relief et fourmillent de détails.

**ANIMATION** ★ ★ ★ ★ ★

Les déplacements du héros sont fluides et rapides. Toutefois, les mouvements d'attaque sont un peu limités.

**BANDE SON** ★ ★ ★

La musique est agréable mais les bruitages d'action trop rares.

**PRIX : C**



Moktar au pays des Mille et une nuits : les poignards volent bas.

## Les Aventures de Moktar

AMIGA

Roméo et Juliette version Barbès ! Quand Moktar invite la Zoubida au bal du samedi soir et que la mère de la jeune fille s'en mêle, cela donne un jeu de plates-formes bondissant et original. Notre héros devra affronter les lieux les plus glauques (égouts, catacombes...) ou les plus chauds (souk, désert...) pour retrouver l'élue de son cœur, aidé en cela par une animation irréprochable.

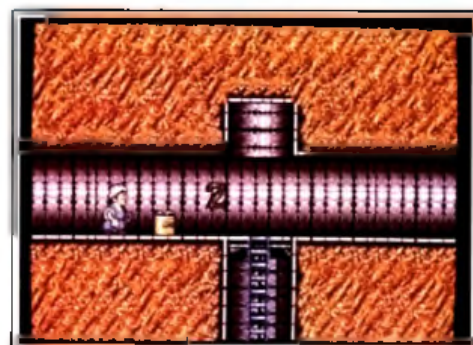
Editeur : Titus.

Déjà testé en préversion dans Tilt 94. Les Aventures de Moktar, bien que prévues pour la mi-novembre, devront encore attendre quelques semaines (fin du mois de novembre, début décembre). A la base de cette histoire, la chanson à succès du comique Lagaf'. Les tribulations du jeu-

ne Moktar n'ont plus de secrets pour le premier quidam venu. A la télé, sur les ondes, dans les boîtes de nuit, la Zoubida s'est imposée comme numéro un des tops musicaux (ce qui n'est pas toujours un signe de qualité !). Pourtant, en regardant de plus près, le jeu en vaut la chandelle.



Les puits : l'entrée d'un labyrinthe.



Un tunnel pour traverser la Méditerranée.



# L'AIGLE D'OR

## LE RETOUR

Le grand jeu  
mythique de retour  
sur vos écrans!



Photos d'écran Atari

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

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**LE JEU DE  
L'ANNEE!**



**DISPONIBLE  
CHEZ TOUS LES  
REVENDEURS.**

De 249 FF à 289 FF  
selon ordinateurs

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

OUI je commande 1 ou ..... Pin's Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

OUI je commande 1 ou ..... Poster Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
CP : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

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

LORICIEL - 81, RUE DE LA PROCESSION, 92500 RUEIL

rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison  
47 52 11 33 - Tél Commercial : 47 52 18 18



Titus, devenu spécialiste des jeux de plates-formes (*Les Blues Brothers* par exemple), est parvenu à concilier humour et aventure. Moktar, djelaba et turban au vent, part à la recherche de sa bien-aimée. Seize étapes à parcourir à travers des lieux aussi glauques (catacombes, égouts, cité dor-toir, périf...) qu'exotiques (désert, ville d'Orient...). Paris, banlieue, Afrique, Barbès, c'est son destin ! Bien qu'il soit armé d'une volonté farouche de réussir, il ne peut compter que sur son agilité et son intelligence. Rebords de fenêtres, échelles, plates-formes en bois, métalliques, mobiles, réverbères... tout est bon à utiliser dans le décor. Même si la prise en main des commandes n'est pas évidente au début (pour certains sauts, il faut une parfaite synchronisation entre les touches du pavé numérique), on apprécie les capacités athlétiques de Moktar : déplacement latéral pendant le saut ou la chute. Ramper, marcher



Bébé flingueur et brute épaisse.



Les deux bonus indispensables au jeu.

### Piotr : oui, mais...

*J'avoue que j'avais un a priori négatif : Les Blues Brothers m'avaient déçu et je craignais que la dernière production de Titus ne leur ressemble. Agréable surprise ! Sans être le jeu du siècle, Les Aventures de Moktar est indubitablement une réussite. Contrairement à son prédécesseur, c'est un jeu riche : riche en actions, riche en possibilités, riche en surprises. Même si la version que nous avons testée n'était pas entièrement finalisée, elle comportait suffisamment d'adversaires et de bonus pour donner envie d'en voir plus et d'aller toujours plus loin. Si le principe du jeu n'est pas vraiment original, l'animation, les graphismes, l'ambiance générale incitent à acquiescer ce logiciel avec une certaine impatience.*

Piotr Korolev



Un ballon pour franchir les obstacles.

### Axel : oui !

*Difficile de ne pas aimer ce soft. Outre sa réalisation superbe et sa jouabilité exemplaire, les aides apportées au joueur au cours du jeu font partie de ces petits plus qui me mettent de très bonne humeur. Bien sûr, me direz-vous, un code pour ne pas recommencer depuis le début et un bonus qui permet de reprendre à l'endroit où il a été ramassé ne relèvent pas de l'exploit et deviennent courant. Mais ces aides ne sont pas à la portée du premier venu : il faut explorer chaque recoin des niveaux pour les débusquer ! Un nouveau challenge en perspective qui s'intègre parfaitement avec le reste de l'action. Libre à vous de passer à côté, ce qui à mon sens serait dommage. Par rapport aux Blues Brothers, Titus a vraiment été plus loin. Qui s'en plaindrait ?*

Axel Munschen

sur des œufs pour ne pas réveiller les ennemis assoupis, cela relève dans certains cas de l'exploit. La partie cérébrale et tout aussi délicate : des salles secrètes remplies de bonus d'énergie, des passages à première vue infranchissable, des labyrinthes proches de la crise de nerf ! Si Moktar est en forme, il prend son temps et finit toujours par comprendre que des objets, par exemple caisses, poubelles, bouteilles, empilés les uns sur les autres apportent des solutions à l'énigme et, miracle, dévoilent des pièces ou des couloirs cachés. Si Moktar en a assez de se prendre la tête, il pourra toujours choisir le chemin le plus direct en apparence, mais certainement le plus long et le plus dangereux. Finir le jeu et s'apercevoir que l'on est passé à côté de caches secrètes, de raccourcis et de bonus dissimulés, voilà de quoi donner envie de recommencer la partie. Qu'on ne s'y trompe pas : les difficultés du jeu viennent avant tout du nombre impressionnant d'ennemis que Moktar doit éviter, une cinquantaine environ qui s'agitent dans tous les sens. Le bébé flingueur dans son landau, la poubelle « assommante », les guêpes fonceuses, le noir cannibale, le dromadaire lanceur de balles... sans oublier les monstres de fin de niveaux dont la taille couvre le tiers de l'écran. Moktar doit apprendre à les connaître et à réagir en fonction de leurs caractéristiques. Le moyen le plus sûr d'en venir à bout est de leur balancer des objets ou certains ennemis (il faut un



Un jeu à la difficulté progressive et à la jouabilité exemplaire, non dénué d'humour.

**TYPE** plates-formes/réflexion

### GRAPHISMES

★★★★★

Des décors envoûtants, style bande dessinée. Une atmosphère particulière se dégage de chacun des niveaux.

### ANIMATION

★★★★★  
Souple et rapide. Le scrolling multidirectionnel est un des points forts de ce jeu.

### BANDE SON

★★★★★  
Une bande sonore ultra-connue et des bruitages clairs et précis.

### PRIX : C

certain entraînement avant de les saisir à bras le corps). Si les objets se font rares, il est possible de les trimballer à travers le niveau. Dans la plupart des cas, une fois lancés, ils disparaissent à jamais. Le ballon (très utile) a la particularité de rester à la portée du personnage. De plus, il sert à franchir de nombreux obstacles si Moktar a la bonne idée de monter dessus et de le faire rebondir, à la manière d'un ressort. L'interactivité entre les objets, le héros et les ennemis (Moktar recule de plusieurs pixels lorsqu'il reçoit un coup, ce qui provoque de temps en temps des va-et-vient entre les belligérants) est un des points forts de ce logiciel. Avec une animation extrêmement fluide, les mouvements du ballon et les sauts des personnages sont un régal pour les yeux. Un scrolling « intelligent » donne à l'action sa pleine mesure. Ce scrolling accompagne Moktar dans ses moindres déplacements. Il tient compte de l'emplacement des ennemis et se recalcule systématiquement de manière à ce que notre héros puisse les voir et agir en conséquence. Epatant, non ? Enfin, la bande sonore n'offre aucune surprise puisque la musique est la chanson de Lagaf. Quelques bruitages viennent égayer la partie. *Les Aventures de Moktar* est un excellent soft qui combine parfaitement l'action/plates-formes avec la réflexion.

Laurent Defrance

### Malédiction !

*Sagrom l'Ecarlate a encore frappé ! Il y a quelques semaines, le magicien maléfique a jeté un puissant sort d'oubli sur le personnel de chez Ubi Soft. Résultat : le nom du concepteur et graphiste original de Celtic Legends a été oublié. Heureusement, un puissant charme du mage Erratum vient aujourd'hui contrer le sort. Que le nom de Pierre Fallard s'éclaire enfin de la part de gloire qui lui revient.*



Aventure, Action, Humour dans une  
**Atmosphère Fantastique Médiévale!**

*Vivez l'aventure cocasse de trois lutins malicieux partis chercher un remède pour guérir leur roi devenu fou à lier...*



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

Oups le technicien,  
Ignatius le magicien et  
Asgard le guerrier sont en  
permanence à l'écran.  
Sélectionnez en un et utilisez-  
le suivant vos compétences.  
Gare aux surprises !...

Disponible sur : Amiga, Atari ST, PC 5.25", 3.5", PC disque dur 256 couleurs

N'hésitez pas à consulter notre serveur  
minite : 36 15 COKTEL. Catalogue sur  
simple demande à : C.V.S.  
Parc tertiaire de Meudon  
5, rue Jeanne Bracqonnier  
92366 Meudon-la-Forêt cedex



**The  
multimedia  
generation**



12

## Super Space invaders



de vaches, on en vient rapidement à s'ennuyer. Et puis, les jeux ont tellement évolué qu'il est difficile de revenir à ce type de challenge. *Super Space Invaders* ne conviendra donc qu'aux nostalgiques et aux petits nouveaux qui veulent découvrir ce grand classique du jeu. Dogue de Mauve

EDITEUR \_\_\_\_\_ DOMARK  
 Type \_\_\_\_\_ Space Invaders  
 Graphismes \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★★★  
 Bande son \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 Prix \_\_\_\_\_ C

Q

uelle moisson, ça roule pour les rolling ! Lorsqu'approche Noël, les éditeurs sont plutôt féconds de nouveautés ou de nouvelles versions de Hits célèbres. Ainsi, nous vous présentons ici plus de quarante logiciels, toutes machines confondues... Mais attention, take care le flop ! Ils sont encore très nombreux ce mois-ci à ne pas obtenir la moyenne et je vous invite à éplucher attentivement les tests qui suivent. Pour cette fin d'année, nous nous sommes permis d'inclure ici des softs déjà anciens, mais surnotés par l'ensemble de la presse micro. Il fallait remettre les choses au point !

Olivier Hautefeuille



### AMIGA

En haut, une phase de bonus où vous devrez protéger des vaches de la férocité des invaders. Ci-contre, les E.T. attaquent en formation classique...



Voici une remise au goût du jour d'un vénérable ancêtre du jeu micro : *Space Invaders*. Le résultat nous laisse un peu perplexe...

Les extra-terrestres sont de retour pour, devinez quoi? Envahir la Terre! Et comme c'est avec les vieux plans qu'on fait les meilleures invasions, ils ont décidé de reprendre leurs bonnes vieilles formations serrées... Vous l'aurez compris, *Super Space Invaders* fait la part belle à la nostalgie en réutilisant les principes de bases du jeu original. Les programmeurs ont cependant incorporé des ingrédients plus récents comme les armes-bonus, les vaisseaux géants, le jeu simultané à deux et les scrollings. La présentation du jeu est un véritable mini dessin animé qui s'offre le luxe d'égaliser *Dragon's Lair* où même *Another World*. J'adore! De nombreuses animations, souvent très drôles, viennent ainsi égayer la partie durant tout le jeu. Malheureusement, la réalisation du jeu proprement dit ne suit pas. L'animation ralentit nettement avec la présence de quelques dizaines de sprites à l'écran et les scrollings sont indignes de l'*Amiga*. Les phases de jeux sont plus variées que dans l'original mais, malgré quelques bonnes idées comme les tableaux de bonus où vous devez protéger un troupeau

16

## Immortal

PC

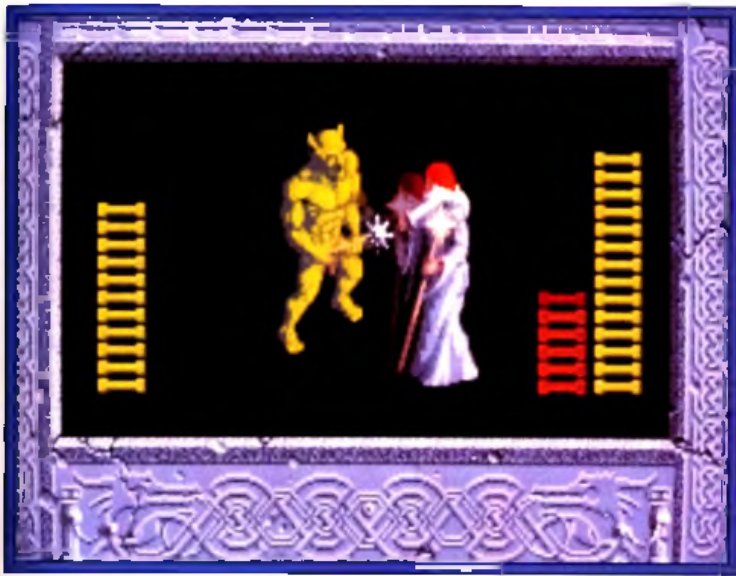


Graphismes fauillés, déplacements selon trois axes : la réalisation d'*Immortal PC* est irréprochable.

Ce superbe jeu, Tilt d'Or sur *Amiga*, arrive enfin sur *PC*. Il met nos nerfs à dure épreuve, dans une aventure passionnante – mais particulièrement difficile !

Apprenti magicien, vous devez retrouver votre maître perdu au fond d'un donjon.





Exemple d'un combat entre l'apprenti magicien que l'on incarne et l'un des monstres mis en scène dans Immortal. Sur les côtés de l'écran apparaissent les niveaux de résistance des adversaires.

Impressions, depuis des années, se spécialise dans les wargames et les simulations historiques, avec plus ou moins de réussite (qu'on se souvienne du très moyen *Charge of The Light Brigade*). *Merchant Colony* est d'une autre nature. Vous prenez en main la destinée d'un marchand qui part à la découverte de nouvelles colonies. A cette époque, les voyages ne formaient pas toujours la jeunesse. Tempêtes, orages, mutinerie, pirates sont autant d'obstacles qui vous attendent aux quatre coins des océans. A Marseille, installé dans votre superbe bureau de commerçant, vous commencez par acheter votre bateau. Suivant ses caractéristiques, vous pourrez embarquer un plus ou moins grand nombre de provisions et d'hommes (soldats, colonisateurs, ouvriers, explorateurs, enseignants et ingénieurs). Une mappemonde animée (!) vous renseigne sur les ports pour ache-



Extrait de la mappemonde qui permet d'en savoir plus sur les ports...

Combats, énigmes et astuces sont au rendez-vous et leur association apporte à ce jeu une difficulté très élevée. La représentation en 3D isométrique est superbe, très au-dessus de *Cadaver*, par exemple, et la qualité et le nombre des animations sont époustouflants.

Les combats, simplistes, ne posent pas de problème. En revanche, le jeu n'est pas « timé » : plus la machine est rapide, plus votre personnage va vite, et plus il est difficile d'éviter les trappes et autres bûches à feu...

La réalisation est très soignée et seule la musique laisse à désirer (que vous ayez une carte sonore ou non !).

Certaines animations sont cocasses (essayez le « bait »...).

Deux défauts majeurs : la nécessité parfois de déposer un objet « au millimètre près », ce qui devient assez frustrant, et un certain manque de précision dans les commandes.

Ce jeu, proche de *Prince of Persia* dans son principe, s'en démarque par son côté « rôle » plus développé et par des astuces beaucoup plus recherchées. Un très bon jeu.

Jean-Loup Jovanovic

Editeur	ELECTRONIC ARTS
Type	Arcade/stratégie
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bande son	★★★
Prix	C

15

## Merchant Colony

PC

Menu d'accès aisé, rappel de divers éléments de jeu de façon à rendre le tout facile d'accès sont parmi les atouts de cette simulation de commerce.



Déjà testée comme hit dans *Tilt 91* sur *Amiga*, cette simulation de commerce naval vous transporte dans l'univers implétable des pirates du XVIII<sup>e</sup> siècle.

Vous jouez à la fois le rôle de commerçant, de guerrier et de colonisateur. Vaste programme pour qui aime la stratégie et l'action.

ter et vendre vos marchandises et les régions à coloniser. La destination choisie, il ne vous reste plus qu'à prier pour ne pas tomber sur des pirates (scènes de combat gérées à la souris). Si vous parvenez à toucher la terre promise, vos hommes se mettront au travail.

Vous n'aurez aucun problème pour pénétrer dans ce monde de business version 1700. Cartes, menus, sous-menus, icônes sont parfaitement adaptés pour ce type de jeu. Les graphismes du PC sont clairs et très bien réalisés. L'animation saccadée modère quelque peu cet enthousiasme: l'approche du navire près d'un port ne m'a pas convaincu. Même si la maniabilité des commandes pour diriger le navire est très agréable à la souris, on vous demandera d'être extrêmement précis pour accoster sur la terre ferme. Et cela relève parfois du coup de chance! Quelques bruitages égaient l'action, mais cela ne va pas plus loin. *Merchant Colony* demeure cependant une excellente simulation dont les difficultés, bien dosées, vous contenteront sûrement.

Laurant DeFrance

Editeur	IMPRESSIONS
Type	simulation de commerce naval
Graphismes	★★★★★
Animation	★★
Bande son	★★★
Prix	B



17

## Shadow Dancer

ATARI ST

Ce second volet de la saga de Shlnobi a déjà été testé en version *Megadrive* dans *Tilt 87*.

Maître en arts martiaux, vous allez vous enfoncer dans les territoires ennemis et combattre des multitudes d'adversaires aux techniques d'attaques fort différentes. Votre chien vous sera très utile pour distraire l'attention des plus coriaces et la magie vous permettra de sortir des plus mauvais pas. Contrairement à ce qui se passe encore malheureusement trop souvent lors des adaptations *Megadrive/micro*, cette conversion sur *Atari ST* est une grande réussite. Les graphismes sont très travaillés avec une excellente mise en couleurs et des décors diversifiés. L'animation est rapide et fluide à souhait et la jouabilité parfaite en dépit des possibilités moindres du joystick (un bouton au lieu de trois sur la *Megadrive*). Seule la bande sonore est en re-



Cette conversion est vraiment superbe. trait, tout en restant correcte. Un excellent jeu d'action/plates-formes, bourré d'astuces à découvrir. Jacques Harbonn

Editeur	US GOLD
Type	action/plates-formes
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bande son	★★★
Prix	C

16

## Terminator 2

ATARI ST

Après la version *Amiga* (testée dans *Tilt 93*), voici la version *Atari ST* de ce jeu d'action avec phases de réflexion, tiré des moments forts de ce film impressionnant qu'est *Terminator 2*.

Cette version est très proche de la version quasi finale que nous avons eue entre les mains, à quelques détails près. Ainsi, les phases de poursuite en moto ou en camion ont été rallongées, ce qui complique bien



Face à votre ennemi, baissez-vous à temps afin d'éviter les tirs.

entendu le challenge et la trop grande facilité du niveau en scrolling horizontal est corrigée elle aussi. La réalisation est d'un bon niveau, avec des graphismes bien travaillés dans certaines scènes (au niveau des ombres en particulier) et une animation fluide. Les bruitages digitalisés sont évocateurs mais un peu rares à mon goût. Un bon jeu d'action, varié à souhait.

Jacques Harbonn

Editeur	OCEAN
Type	action/réflexion
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★
Bande son	★★★★
Prix	C

12

## Moonfall

ATARI

Coloniser une planète n'est pas à la portée du premier capitalne de l'espace venu. Pourtant, à bord de votre vaisseau spatial, vous devez affronter les pires dangers.

Votre objectif est d'autant plus difficile qu'il ne faut pas se contenter de descendre tous les aliens et autres robots qui se présentent. La plus grande partie du jeu concerne l'exploration des lieux et la recherche de zones stratégiques à contrôler. Pour chacune de vos dix missions réussies, une certaine somme d'argent vous est allouée. Ce qui, à la fin de partie, vous donnera le leadership

17

## Quik and Silva

ATARI ST

Après la version *Amiga*, voici la version *Atari ST* de cet excellent jeu de shoot-them-up/plates-formes.

Votre créature roboïde va sauter de blocs en blocs pour progresser et se débarrasser de ses nombreux ennemis en leur tirant dessus ou en les évitant. Les astuces à trouver sont nombreuses,

aussi jolis, tout comme le graphisme des diverses créatures. L'animation est parfaite, que ce soit pour les déplacements du héros ou des monstres, que pour le scrolling d'une fluidité totale.

La bande sonore n'est pas moins riche, combinant une musique entraînante, des bruitages d'action très présents et réalistes, le tout complété de digitalisations vocales de présentation. *Quik and Silva* est vraiment un tout bon sur cette machine. Jacques Har-



Votre robot va passer par bien des épreuves avant de rejoindre la sortie de chaque tableau.

tant au niveau du chemin lui-même où il faut parfois se creuser les méninges pour parvenir à passer un obstacle, que pour la récupération des bonus bien cachés.

La conversion sur *ST* est une réussite complète. Les fonds dégradés sont toujours

Editeur	NEW BITS
Type	shoot-them-up/plates-formes
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bande son	★★★★★
Prix	C





Comme si vous y étiez, voici le tableau de bord du vaisseau dont on prend les commandes...

sur la planète tant convoitée. En utilisant à la fois les touches du clavier (armements, vues extérieures, contrôle de la vitesse...) et la manette (déplacement latéral et vertical), vous parvenez, au bout d'un certain entraînement, à maîtriser le vaisseau et à combattre efficacement les ennemis qui s'annoncent sur votre radar de bord. A ce sujet, l'animation est tout à fait correcte. Une carte de la planète permet de vous situer et surtout de vous rendre aux différentes bases, où une exploration des lieux s'impose. Une fois à l'intérieur, vous aurez malheureusement la sensation de ne plus être dans le même jeu. En effet, les décors intérieurs sont vraiment de piètre qualité. Des salles uniformes aux couleurs sans nuance. On est très loin des formes travaillées (relief en 3D) des scènes extérieures. En ce qui concerne la bande sonore, vous ne pourrez pas dire qu'elle vous empêche de réfléchir : elle se limite à quelques bruitages d'un niveau très moyen. Dans l'ensemble, *Moonfall* est un bon jeu de combat spatial/stratégique. Laurent Defrance

Editeur 21ST CENTURY ENTERTAINEMENT  
Type action/stratégie  
Graphismes ★★  
Animation ★★  
Bande son ★★  
Prix C

## 8 Double Sphere

AMIGA



Comme vous le voyez, les sprites sont petits.

**Double Sphere** vous propose un sport galactique inspiré du football mais qui tire aussi quelques éléments de Pong, le tennis arglnel.

Vous allez incarner un spationaute en combinaison, opposé à un autre, tenu par le programme ou un ami.

Un canon va libérer aléatoirement une boule qui va ricocher sur les bords de l'écran et sur une plaque mobile qui parcourt le bas de l'écran.

Il faut récupérer cette boule au plus vite et la placer dans la lucarne, mobile elle aussi, de votre adversaire.

Celui-ci peut bien entendu la capturer en cours de trajet pour tenter de marquer. La réalisation est inégale.

Si les décors galactiques sont assez jolis, en revanche les sprites représentant les

joueurs et la balle sont bien trop petits, ce qui gêne le jeu. L'animation est correcte, avec un petit effet d'inertie, mais un peu lente à mon goût.

La bande son n'offre qu'une musique quelconque sans aucun bruitage, ce qui est bien triste pour ce type de jeu. De plus, le programme se révèle un adversaire trop facile à battre, une fois que l'on a maîtrisé la tactique gagnante.

Ce jeu ne présente d'intérêt réel qu'à deux, et encore.

Jacques Harbonn

Editeur DIGITAL EXCESS  
Graphisme ★★★  
Type sport futuriste  
Animation ★★★  
Bruitages ★★  
Prix C

## 13 Final Blow

AMIGA

Entre la terrible Krusha Kev et le puissant Cool Shaun, le combat fait rage. La taille des sprites (que ce soit pour les boxeurs ou pour l'arbitre) et la qualité du scrolling sont impressionnantes.



De gros sprites, des mouvements variés et une bonne dose d'humour. Une très bonne réalisation au service d'un jeu malheureusement trop répétitif.

Vous incarnez ici un puissant boxeur qui va se mesurer à divers adversaires dans l'espoir de devenir LE champion.

Contrairement à la version originale de Taito, vous aurez ici le choix entre dix boxeurs différents, chacun ayant ses forces et ses faiblesses.

Mes préférés : Cool Shaun et Krusha Kev, dont les visages sont basés sur ceux des concepteurs de chez Storm. Il existe deux modes de jeu, « knockout » (qui permet de jouer à deux simultanément) ou championnat. Le premier vous permettra d'affronter un adversaire humain ou dirigé par l'ordinateur pour un combat ponctuel et enragé. Le championnat, qui ne se joue que contre l'ordinateur, vous entraînera dans une suite de combats de plus en plus ardu.

La réalisation du jeu est de très bonne qualité, ce qui fait vraiment plaisir à voir. Les sprites sont immenses et le scrolling latéral plein écran tout à fait satisfaisant.

L'animation « mouline » à environ 25 images/seconde et les mouvements des personnages sont assez fluides. Les combats échappent à la confusion grâce à un graphisme précis et une bonne diversité de coups. Les sons, pour leur part, sont corrects mais sans surprise. Le vrai problème de *Final Blow* vient, à mon avis, de sa faible durée de vie. Tous les combats se ressemblent et on se lasse trop rapidement de l'unique décor. Vraiment dommage...

Dogue de Mauve

Editeur STORM  
Type combat de boxe  
Graphismes ★★★★★  
Animation ★★★★★  
Bande son ★★★  
Prix C



## 14 Face Off



AMIGA

Malgré son aspect un peu rebutant, Face Off reste assez amusant. Cependant, la jouabilité est médiocre.

Face Off vous propose une simulation de hockey sur glace couvrant tout autant le jeu sur le terrain que la gestion de l'équipe.

Vous allez choisir la position de chaque joueur, les entraîner, soigner leurs blessures et même vous occuper de les distraire en leur proposant différentes sorties. Viens ensuite le match proprement dit. Le terrain est vu du dessus avec cependant une certaine impression de relief. Il n'est représenté qu'en partie, le terrain scrollant pour coller à l'action. Comme il est de coutume, vous contrôlez le joueur le plus proche du palet. Toutefois, les gardiens restent sous contrôle du programme. Ces gardiens sont d'ailleurs si redoutablement efficaces qu'il est très difficile de marquer. Cela pose d'ailleurs un problème au début car le joueur débutant pourra éventuellement se lasser un peu devant cette défense de fer qui semble vraiment infranchissable. Mais il existe heureusement une parade en feintant juste avant de tirer.

Le jeu est agréable mais deux défauts entachent la jouabilité.

Tout d'abord, le déplacement des joueurs est un peu lent (alors que paradoxalement le scrolling, lui, est rapide !). Mais surtout le palet est trop petit et il arrive souvent qu'on ne le distingue plus au milieu des joueurs. Les graphismes sont de bonne facture mais les bruitages un peu restreints. En dépit de ces défauts, Face Off reste un bon choix pour les amateurs du genre, d'autant que l'offre est limitée sur Amiga.

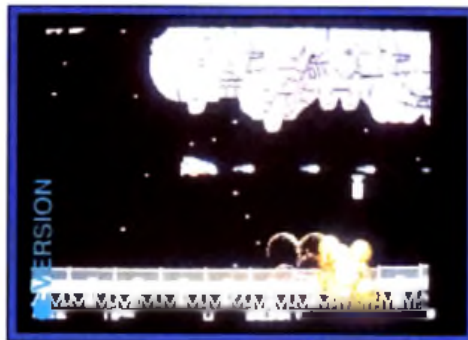
Jacques Harbonn

## 15 R-Type II

ATARI ST

Déjà testé en version Amiga dans Tilt 93, R-Type II fait son apparition sur Atari ST.

Si ce shoot-them-up à scrolling horizontal n'apporte rien de bien nouveau par rapport



Cette conversion ST est excellente en dehors d'un scrolling fluide mais lent.

au premier volet et aux autres shoot-them-up en général, il offre cependant la quasi-totalité des ingrédients majeurs, à savoir des armes variées, des attaques très diverses et des monstres de fin de niveau redoutables. La conversion sur Atari ST est très honorable. Les graphismes sont bien travaillés, que ce soit pour les décors ou pour les aliens. L'animation est fluide, tout comme le scrolling horizontal (le point faible de la machine) mais s'avère en revanche plus lente que sur Amiga.

Jacques Harbonn

## Deluxe Monopoly

AMIGA



L'adaptation sur micro de ce jeu reprend tous les éléments de la version sur plateau. Quel intérêt ?

Ce Monopoly sur Amiga est l'exemple parfait de l'adaptation ratée. On ne voit pas très bien l'intérêt de développer un tel jeu sur micro lorsque l'on voit le résultat. Leisure Genius ne sort pas grand de cette entreprise.

Reconnu comme l'un des plus grands jeux de société, le Monopoly a vu passer des générations de joueurs de sept à soixante-dix sept ans. Fort de cette réussite, Leisure Genius s'est lancé dans l'adaptation de ce célèbre jeu. Malheureusement, le résultat est loin d'être brillant. Sur Amiga, on était en droit d'attendre autre chose qu'une succession de menus et sous-menus tristes à mourir ! L'écran principal représente en totalité le plateau de jeu, ce qui fait des cases disproportionnées entre celles situées au premier plan et les autres en arrière plan. Et ce n'est pas tout : un tiers de l'écran est pris par l'emplacement des propriétés et des acquisitions des joueurs. Cela donne un écran de jeu parfaitement illisible. Le déplacement des pions, via les dés, est loin d'être convaincant. Il faut utiliser le menu déroulant à chaque fois que vous souhaitez avancer. L'animation ne vaut guère mieux : votre pion se déplace à une vitesse proportionnelle au chiffre inscrit sur les dés. Plus ce chiffre est élevé, moins vous parviendrez à suivre des yeux le trajet de votre pion ! En ce qui concerne la règle du jeu, elle est similaire à celle d'origine : achats, ventes, hypothèques... Avec une notice tout en anglais, il est difficile d'apprécier toutes les subtilités du jeu. Enfin, ce n'est pas avec la bande sonore, quasi inexistante que vous tirerez un quelconque plaisir.

Laurent Defrance

Editeur \_\_\_\_\_ KRYSALIS  
Type \_\_\_\_\_ hockey sur glace  
Graphismes \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
Bande son \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
Prix \_\_\_\_\_ C

Editeur \_\_\_\_\_ ACTIVISION  
Type \_\_\_\_\_ shoot-them-up  
Graphismes \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
Bande son \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
Prix \_\_\_\_\_ C

Editeur \_\_\_\_\_ LEISURE GENIUS  
Type \_\_\_\_\_ jeu de plateau  
Graphismes \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
Bande son \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
Prix \_\_\_\_\_ C



## Stormball



Si le jeu est assez original (mélange de sport futuriste proche du football et de casse-briques), la réalisation en revanche ne suit pas, en particulier au niveau de l'animation bien trop lente.

### ATARI ST

**Stormball** vous propose un sport futuriste, s'apparentant un peu au football, mais contenant aussi des éléments de casse-briques !

Vous affrontez le programme ou un ami sur un damier représenté en pseudo-3D et dont certaines cases colorées sont des bonus. Votre joueur se déplace sur une sorte de skateboard volant (à la manière de celui de *Retour vers le Futur II*).

Une fois en possession de la balle, vous devez la lancer vers ces cases bonus pour les récupérer. La balle rebondit sur les bords du plateau de jeu, à la manière d'un casse-briques. Les meilleurs bonus se trouvent au sein de la « cage » ennemie, orientée à l'opposé d'un but de football ! Comme vous ne pourrez pas y pénétrer vous-même, il faudra calculer le rebond du palet sur le bord afin qu'il y rentre en dépit de la défense acharnée de votre adversaire. Il faut jouer vite car chaque période est courte et qu'il est interdit de garder la balle bien longtemps. La réalisation est inégale.

Si l'effet 3D est assez bien rendu, le système de déplacement original et la bande son correcte, en revanche l'animation est beaucoup trop lente, ce qui gâche une grande partie du plaisir de jeu. Votre joueur se traîne sur le damier et la balle ne montre pas de réaction beaucoup plus vive. De plus, l'écran de jeu est trop petit, surtout lorsqu'il est scindé en deux dans le mode deux joueurs.

Mieux réalisé, *Stormball* aurait pu être excellent, mais tel qu'il est, il ne peut espérer captiver le joueur plus de quelques parties, même à deux.

Jacques Harbott

Editeur \_\_\_\_\_ **MILLENNIUM**  
 Type \_\_\_\_\_ **sport futuriste**  
 Graphismes \_\_\_\_\_ **★★★★**  
 Animation \_\_\_\_\_ **★★**  
 Bande son \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Prix \_\_\_\_\_ **C**

## Pitfighter



Le Pitfighting est un sport illégal où tous les coups sont permis. Si bien qu'il n'est pas rare de voir un combattant mordre la poussière... définitivement. Ce qui est malheureusement le cas de ce jeu.

La borne d'arcade originale de Tengen avait deux particularités. Premièrement, les graphismes des combattants étaient entièrement digitalisés. Deuxièmement, le jeu n'était pas des plus réussis. Dans cette version, les programmeurs de Teque London ont réussi à conserver le premier point sans toutefois améliorer le second. Le gros problème vient surtout de la jouabilité qui, du fait de l'imprécision des combats, est franchement aléatoire. Les graphismes, qui ont perdu en couleur dans le conversion, sont carrément laids. Cependant, la réalisation n'est pas mauvaise. L'impression de profondeur, par exemple, est bien rendue (les sprites grossissent ou rapetissent en se déplaçant de haut en bas) et la musique est

assez énergique. A noter également que l'on peut jouer à deux simultanément et que les adversaires sont assez variés. Mais cela



Votre dernier adversaire est fort justement surnommé le Guerrier Ultime. Les pieds à 50 centimètres au-dessus du sol, vous venez malheureusement de comprendre à quel point ce titre était mérité...

ne suffit pas pour faire de *Pitfighter* un bon jeu. Dogue de Mauve

EDITEUR \_\_\_\_\_ **MINDCRAFT**  
 Type \_\_\_\_\_ **combat de rue**  
 Graphismes \_\_\_\_\_ **★★**  
 Animation \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Bande son \_\_\_\_\_ **★★★★**  
 Prix \_\_\_\_\_ **C**

## Magic Pockets



Combinant avec bonheur jeu de plates-formes et aventure, cette dernière production des Bitmap Brothers est à la hauteur de leur réputation. Un titre varié et accrocheur.



Nous vous avons présenté dans *TiH 94* la version *Amiga* de ce nouveau jeu des Bitmap Brothers.

Sous des dehors de shoot-them-up/plates-formes classique au premier abord, le programme cache des trésors d'ingéniosité, que ce soit pour la variété des armes et leur utilisation, le gigantisme des mondes à explorer, la variété et le « caractère » bien particulier des monstres ou encore la gestion très rigoureuse des bonus pour accéder aux meilleurs scores. La version *Atari ST* est si proche de la précédente qu'il est

difficile de les différencier au premier coup d'œil. Les graphismes sont agréables et l'animation fluide que ce soit pour les déplacements des créatures ou pour le scrolling multidirectionnel. La bande sonore combine une musique entraînante à des bruitages digitalisés. Un excellent titre. Jacques Harbott

Editeur \_\_\_\_\_ **MINDSCAPE**  
 Type \_\_\_\_\_ **shoot-them-up/plates-formes**  
 Graphismes \_\_\_\_\_ **★★★★**  
 Animation \_\_\_\_\_ **★★★★★**  
 Bande son \_\_\_\_\_ **★★★★**  
 Prix \_\_\_\_\_ **C**



## 12 Violator

### AMIGA

Dans ce shoot-them-up à scrolling vertical, vous guidez votre avion à travers les lignes ennemies.

Vous allez subir les attaques d'escadrilles d'avions, d'hélicoptères, de canons, de chars, de bombardiers, de croiseurs et de bien d'autres engins encore. Votre tir de départ va vite se révéler insuffisant, d'autant que de nombreux adversaires nécessitent plusieurs tirs avant d'être abattus. Heureusement, les bonus sont là pour vous aider :



Ce shoot'em up à scrolling vertical vous met aux prises avec divers ennemis... Notez que les versions ST (ci-dessus) et Amiga (à droite), sont très proches.

La version Amiga offre cependant des graphismes un peu plus raffinés. Bien que cela n'apporte pas un grand plus à l'ensemble, personne ne s'en plaint.

tirs plus puissants et bombes tuant instantanément tous les ennemis à l'écran. La réalisation est d'un bon niveau. Les décors sont assez variés d'un niveau à l'autre et les ennemis correctement dessinés. L'animation est rapide et fluide et le scrolling sans à-coup. Les bruitages sont excellents, tout comme la musique, mais il n'est pas possible malheureusement de combiner les deux. Les ennemis font preuve de stratégies assez variées, surgissant de face, de dos, de droite ou de gauche, se croisant ou virevoltant au centre de l'écran. La jouabilité pour sa part ne pose aucun problème. En dépit de ces qualités, il manque à Violator un petit quelque chose qui en ferait un bon jeu. Les engins de fin de niveau ne sont guère originaux, les ennemis pas assez différents d'un niveau à l'autre, les décors mériteraient d'être plus travaillés et l'option « deux joueurs » fait cruellement défaut. Violator ne se démarque pas du lot et son achat est loin de se justifier pleinement. Eventuellement, essayez-le avant de l'acquérir.

Jacques Harbonn

Editeur \_\_\_\_\_ CODEMASTERS  
Type \_\_\_\_\_ shoot-them-up  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
Bruitages \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
Prix \_\_\_\_\_ B

## 10 VERSION ATARI ST



La version ST de Violator est un bon cran en dessous de celle de l'Amiga. L'animation est moins rapide et plus heurtée, l'écran de jeu et la bande sonore beaucoup moins réussis, d'autant que l'option musique est ici indisponible. A réserver à ceux qui font collection de shoot-them-up.

J.H.

Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
Bruitages \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
Prix \_\_\_\_\_ B

## 11 War Zone

### ATARI ST

Pour sauver ses compatriotes prisonniers, notre héros va s'enfoncer à pied au milieu des lignes ennemies pour un beat-them-all effréné.

Les adversaires surgissent de partout, de face et de côté et certains portent des gilets pare-balles qui les protègent un temps de vos tirs. D'autres sont embusqués dans les arbres ou dans un bunker où ils sont difficiles à déloger, quand ils ne vous canardent pas par dessus le parapet d'un pont. Outre les ennemis, vous devrez aussi dé-

truire les tentes, les chars, les maisons, les canons, bref quasiment tout ce qui se trouve sur votre passage. Mais prenez garde à ne pas tirer aussi sur les prisonniers que vous êtes censé libérer. Les bonus vous apporteront armes supplémentaires (valables un temps limité) et énergie. La réalisation est moyenne avec des décors peu travaillés (mais variés d'un niveau à l'autre) et une animation quelconque. La bande son n'a rien de plus excitant. Cependant, la variété des attaques et la possibilité dans certains cas de choisir son chemin apporte un « plus », tout comme l'option deux joueurs simultanés. Les Rambo en chambre y trouveront éventuellement leur compte pour un temps.

Jacques Harbonn



War Zone : un enième Rambo-like ?

Editeur \_\_\_\_\_ CORE  
Type \_\_\_\_\_ beat-them-all  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
Bruitages \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
Prix \_\_\_\_\_ C

## 8 Thunder Jaws

### AMIGA



Danger, les dents de la mer sont là !

Ce beat-them-all offre des décors originaux et variés, mais rien de nouveau côté action.

L'animation des sprites est de plus bien trop lente pour un Amiga. Cette mission vous emmène sous les flots. Il faudra affronter requins, piranhas et plongeurs. Ensuite, dans les bases secrètes de l'ennemi, un scrolling classique dévoile un grand nombre d'adversaires. Collecte d'arme et tir à



# EPIC



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



1/4 SHOTS TAKEN FROM CBM AMIGA FORNAT

## EPIC - UNE LEGENDE AU DELA DU TEMPS

UNE LEGENDE EST NEE AUX COMMANDES DU CHASSEUR INTER GALACTI QUE le plus puissant et le plus RAPIDE de la galaxie, VOUS ALLEZ REMPLIR DES MISSIONS ET DIVERSES DES MISSIONS QUE seul un pilote de votre calibre

**CBM AMIGA • ATARI ST  
IBM/AMSTRAD PC  
& COMPATIBLES**



POURRA MENER a bien PARTÉZ a la conquête de l'espace EPIC UTILISE La Technologie 3D polygones surfaces pleines LA PLUS POUSSEE DU MOMENT La vitesse des graphismes 3D ainsi que leurs details PERMETTENT une jouabilité INCOMPARABLE!  
EPIC - La Legende des jeux 3D

OCEAN SOFTWARE LTD, 25 BOULEVARD BERTHIER,  
75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47663126 FAX: 42279573



► gogo, voilà qui ne vous séduira pas plus que cela, d'autant que l'animation n'est pas un modèle du genre. Musique et bruitages se tiennent un peu mieux, mais cela ne sauve pas l'ensemble. Disons juste qu'il s'agit d'un beat-them-all de plus, pas très mauvais, mais pas très bon non plus. Je ne dirai pas « flop » pour un seul détail : les requins blessés parlent en voix digitalisées. Ça, c'est de l'humour ! A noter enfin que le mode deux joueurs simultanés apporte un petit plus à l'action. **Olivier Hautefeuille**

Editeur \_\_\_\_\_ **TENGEN/DOMARK**  
 Type \_\_\_\_\_ **beat-them-all**  
 Graphismes \_\_\_\_\_ **★★★★**  
 Animation \_\_\_\_\_ **★★**  
 Bande son \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Prix \_\_\_\_\_ **B**

## II AMSTRAD CPC

Alors que le jeu était assez décevant sur Amiga, il ne s'en sort pas trop mal sur CPC.



Sur Amstrad : des graphismes confus.

## 14 Out Run Europa

### AMIGA

Motos, autos et autres jetskis : tout est bon dans Out Run Europa pour faire ses preuves de pilote. Evidemment, ça ne renouvelle pas totalement le genre mais permet de passer de bons moments. Et c'est l'essentiel, non ?



Les décors sont colorés et variés. Mais c'est surtout l'animation qui s'accorde mieux ici aux possibilités de la machine. Le mode de jeu continue vous permettra de progresser assez rapidement dans la partie. Un seul regret enfin, le jeu à deux est impossible dans cette version. Un beat-them-all assez prenant sur huit bits. **O.H.**

Graphismes \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Animation \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Bande son \_\_\_\_\_ **★★**  
 Prix \_\_\_\_\_ **B**



## 8 VERSION ATARI ST

Cette version appelle les mêmes commentaires que celle pour Amiga. En dépit de quelques aspects originaux, la lenteur de l'animation (qui est par ailleurs assez fluide) et le côté trop répétitif de l'aspect ne permettent pas d'accrocher à ce programme. **Jacques Harbonn**

Graphismes \_\_\_\_\_ **★★★★**  
 Animation \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Bande son \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Prix \_\_\_\_\_ **C**

Out Run Europa vous convie à une série de parcours dans des pays variés, aux commandes de véhicules tout aussi diversifiés.

Vous commencez votre périple en moto. Au début, les seules difficultés sont les méandres de la route associés aux voitures qui vous bloquent le passage. Les bonus vous apporteront la puissance turbo pour un temps limité. A la manière de Lotus, chaque portion de parcours doit être couverte dans le temps imparti pour pouvoir continuer. La seconde épreuve vous fait traverser la Manche en jetski. Ici, les obstacles sont légions : rochers, yachts, voiliers, phares et balises sans oublier l'hélicoptère, prêt à larguer des bombes. Dans les niveaux suivants, vous conduirez Porsche, hors-bord ou Ferrari, face à des dangers et des ennemis toujours plus nombreux. La réalisation est agréable, avec des graphismes variés et bien travaillés, une animation fluide et très rapide et des bruitages corrects. La variété des phases renouvelle l'intérêt tout au long du jeu. Seul regret, l'absence de codes qui permettraient de recommencer où l'on veut. Si Out Run Europa ne renouvelle pas le genre, en revanche, il est suffisamment varié et prenant. **Jacques Harbonn**

Editeur \_\_\_\_\_ **US GOLD**  
 Type \_\_\_\_\_ **course multi-engins**  
 Graphismes \_\_\_\_\_ **★★★★★**  
 Animation \_\_\_\_\_ **★★★★★**  
 Bande son \_\_\_\_\_ **★★★**  
 Prix \_\_\_\_\_ **C**

## 16 Thunderhawk AMIGA

Ce simulateur d'hélicoptère de combat vous propose de prendre les commandes d'un AH-73M.

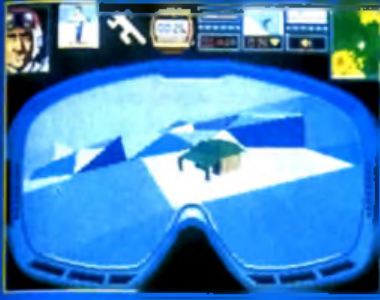


En mode combat, l'acquisition des cibles s'effectue de façon tout à fait conventionnelle.

Différentes missions sont à l'ordre du jour : destruction de constructions terrestres, mission de contrôle de l'espace aérien avec combat contre d'autres hélicoptères, destruction de destroyers, etc. Le cockpit, très dépouillé, ne présente que les instruments absolument indispensables au vol et à la mission. Mais vous pourrez aussi opter pour une vue externe. Thunderhawk n'est pas une simulation à proprement parler, mais plutôt un jeu



## MIDWINTER



### SIMULATION ET STRATEGIE

Un jeu de sensation, innovateur et d'un concept très original ! Une utilisation de la lumière jamais vue jusqu'à présent.

© Microprose Software.

## FALCON



### SIMULATION DE VOL

De part son réalisme, Falcon a été sélectionné comme base de simulation pour les militaires.

© Sphere Inc.

## INDIANA JONES



### AVENTURE

Des lieux créés spécialement pour le jeu par G. LUCAS & SPIELBERG. Graphismes 3D. Plus de 100 effets sonores en plus du thème musical du film.

© 1991 Lucasfilm Ltd.

## BLOODWYCH



### AVENTURE

Ce jeu de rôles légendaire permet au joueur de se plonger dans une interaction parfaite avec l'environnement.

© Mironsoft Ltd.

# COMPILATION A HAUT RISQUE...

## DESTINATION DANGER



Disponible sur  
ST, AG, et PC.

*W. Gardner*

Disponible dans les fnac



UBI SOFT

Entertainment Software

8 & 10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL SOUS BOIS  
(1) 48-57-65-52

Atari ST is a trademark of Atari Corporation.  
Amiga is a trademark of Amiga Corporation.  
IBM is a trademark of International Business Machines Corporation.

Photos d'écran sur différents formats.  
Les noms commerciaux peuvent varier.



# rolling softs

► de combat aérien avec éléments de simulation.

Ainsi, il est quasi impossible de « crasher » son appareil ce qui est peu vraisemblable quand on connaît la difficulté d'une bonne maîtrise d'un hélico !

En contrepartie, l'ergonomie s'en trouve grandement améliorée, le contrôle pouvant s'effectuer quasiment exclusivement à la souris, que ce soit pour le vol lui-même, pour la gestion des nombreuses armes disponibles ou pour les lirs.

La réalisation est d'un excellent niveau, avec une 3D riche de nombreux éléments, une animation particulièrement rapide et une bande sonore qui rend correctement les bruits de moteur et d'explosion. Si vous ne cherchez pas une simulation très fidèle, ce programme fera sans aucun doute votre bonheur.

Jacques Harbonn

Editeur \_\_\_\_\_ CORE  
 Type \_\_\_\_\_ simulateur d'hélicoptère avec combat  
 Graphismes \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 Prix \_\_\_\_\_ C



Thunderhawk version ST.

13 ATARI ST

Cette version de *Thunder Hawk* est absolument superposable à la précédente, que ce soit pour la vitesse d'animation ou pour la richesse et l'intérêt des missions. J.H.

Editeur \_\_\_\_\_ CORE  
 Graphismes \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 Bande son \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 Prix \_\_\_\_\_ C

## 5 California Games II

PC TOUS ECRANS  
 CARTE SON

Non, ce nouveau multi-épreuves d'Epyx ne passera pas l'hiver ! Cinq épreuves vous attendent au tournant, toutes plus simplistes les unes que les autres.



CG II sur PC : un jeu dépassé ?

Deltaplane, snowboarding, jet surfing, bodyboard et skate sont au menu. Mis à part quelques phases de présentation sympa, le jeu est, dans tous les cas, sans intérêt. Il suffit de diriger le joueur au joystick ou au clavier sans plus. Le scooter des neiges est animé sans aucun réalisme, la mise en scène du skate est si mauvaise que l'écran de jeu n'apparaît même pas sur la jaquette du soft, la vague du bodyboard ne donne pas le frisson et le delta évolue sur une toute petite aire de manœuvre. Bien sûr, la mise en scène des présentations a pris un coup de neuf et les bruitages carte son offrent des musiques sympas. Mais en 91, comment tenir plus d'une heure aux commandes d'un principe de jeu si dénué d'intérêt ?

Olivier Hautefeuille

Editeur \_\_\_\_\_ Epyx  
 Type \_\_\_\_\_ sport multi-épreuve  
 Graphismes \_\_\_\_\_ ★★★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★★  
 Bande son \_\_\_\_\_ ★★★  
 Prix \_\_\_\_\_ C

## 10 Frenetic

ATARI ST

Nous vous avons déjà présenté dans *Tilt 93* la version Amiga de ce shoot-them-up à scrolling vertical.

On y retrouve les composantes devenues classiques : bonus variés (pouvant changer progressivement de puissance) et attaques diverses survenant de différentes directions. L'animation, déjà lente sur Amiga, se traîne franchement ici et la fenêtre de jeu est devenue encore plus petite. Mais,

## 15 Grandstand, The Ultimate Sports Compilation



AMIGA  
 CPC

Cette compilation est destinée avant tout aux amateurs de simulation de sport. Au menu, quatre programmes de belle facture. La photo ci-contre présente *Gazza's Super Soccer*.

Cette compilation regroupe quatre titres :

*Gazza's Super Soccer* est un soft de foot proche de *Kick Off* en apparence, mais en fait bien moins performant (note de 10 dans *Tilt 89*).

*Pro Tennis Tour* (qui n'est autre que *Great Courts*, noté 19 dans *Tilt 75*) relève le niveau puisqu'il s'agit d'une excellente simulation de tennis. Il ne vous manquera ici que les options offertes par *Pro Tennis Tour II*, le jeu à quatre par exemple. *Continental Circus* est une course de voiture (notée 16 dans *Tilt 90*) correcte bien que dépassée

par les ténors de la simulation 91, style *Vroom Enlin*, *World Class Leaderboard* (note de 17 dans *Tilt 63*) est un ancien mais très bon golf. *Grandstand* offre une bonne moyenne d'intérêt.

*Gazza's Super Soccer* mis à part, le jeu en vaut la chandelle. Olivier Hautefeuille

Editeur \_\_\_\_\_ DOMARK  
 Type \_\_\_\_\_ compilation sport  
 Graphismes \_\_\_\_\_ -  
 Animation \_\_\_\_\_ -  
 Bande son \_\_\_\_\_ -  
 Prix \_\_\_\_\_ C (B pour CPC)



# JAMAIS 203!

WELLTRIS

ITALY 1990

TURBO OUT RUN

DOUBLE DRAGON II

F-16 COMBAT PILOT



## LA COMPIL'ACTION VOL.3

TURBO OUT RUN - WELLTRIS - F-16 COMBAT PILOT - DOUBLE DRAGON II - ITALY 1990



Au programme :

L'ACTION

L'ARCADE

LA STRATEGIE

LA SIMULATION

Disponible sur Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - Amstrad CPC

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD - © DIGITAL INTEGRATION LTD 1989 - © 1990 U.S. GOLD. All rights Reserved -  
© 1989 AMERICAN TECHNOS INC - © 1989 VIRGIN MASTERTRONIC - © 1989 DOKA. All Rights Reserved. Licensed to Bullet Proof Software.



LA COMPIL'ACTION



MINITEL  
3615 3615  
NRJ INFOGRAMES

INFOGRAMES



LA COMPIL'ACTION VOL.2







Cet écran le montre avec brio : les dessins de Frenetic ne brillent pas par leur originalité. Le reste non plus d'ailleurs. Bref, un shoot'em up de plus qui n'arrive pas à convaincre, même les plus fanatiques du genre.

surtout, le scrolling est devenu haché, ce qui gêne et fatigue en cours de jeu. La bande son n'est pas extraordinaire mais dispose cependant d'un petit atout : le rugissement des moteurs lorsqu'on donne les gaz, ce qui est assez rare dans un shoot'em-up. Cette version n'a plus guère d'atouts importants, d'autant que le domaine des shoot-them-up est loin d'être désert !

Jacques Harbonn

Editeur	CORE
Type	shoot-them-up
Graphismes	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	C

## 18 Hunter



3D vectorielle, fluidité de l'animation : les recettes sont connues et marchent toujours...

### ATARI ST

Nous vous avons présenté dans *Tilt 93* la version *Amiga* de ce superbe logiciel mêlant tout à la fois aventure, action et stratégie en un savant dosage.

Outre la variété des missions (qui font tour à tour appel à l'une des différentes armes du jeu) et leur intérêt, la qualité de la représen-

tation 3D vectorielle nous avait étonné par la diversité des formes et des moyens de locomotion et la fluidité de cette animation calculée. La version *ST* fait honneur au programme et il semble même que l'animation y soit légèrement plus rapide. Cela n'a en fait rien d'étonnant, la vitesse d'horloge du *ST* étant légèrement supérieure à celle de l'*Amiga* et les coprocesseurs n'intervenant pas dans ce type d'animation. Si vous aimez les jeux de ce type, vous pouvez acquiescer. *Hunter* sans inquiétude, il ne vous décevra pas.

Jacques Harbonn

Editeur	ACTIVISION
Type	aventure/action/stratégie
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bande son	★★★
Prix	C

## 13 Manchester United Europe

### ATARI ST

Déjà testée en version *Amiga* dans *Tilt 93*, cette simulation de football vous met au choix dans la peau des joueurs ou dans celle de l'entraîneur.

La gestion de l'équipe est très bien réalisée avec des choix clairs et des images variées



La partie graphisme est soignée.

En ce qui concerne le jeu sur le terrain, la vue 3D est agréable, d'autant que les graphismes et les animations des joueurs sont réussis. Toutefois, sur *ST*, cette animation est un peu lente, ce qui nuit au plaisir du jeu. De plus, si l'ensemble des coups (avance ballon au pied, tir, tacle, tête, passe, etc.) sont bien disponibles et les fautes sanctionnées par l'arbitre, l'absence de visualisation de l'ensemble du terrain est un gros handicap pour les passes éloignées. Les bruitages sont réduits au bruit des tirs et aux coups de sifflet de l'arbitre, ce qui est tout de même un peu juste. Ce programme est agréable mais les aficionados lui préféreront *Kick Off II*.

Jacques Harbonn

Editeur	KRISALYS
Type	football et gestion d'équipe
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

## 8 7 Colors

### AMIGA



Au premier abord, le tout est confus.

Proche de *Ball Game* d'Electronic Zoo (*Tilt 93* page 84) dans sa conception, *7 Colors* risque de vous lasser à long terme.

Comme sa version *PC* testée dans *Tilt 95*, ce programme place sous vos yeux un damier constitué de losanges de couleurs. Pour chaque tour de jeu, les joueurs vont conquérir des cases adjacentes à celles qui sont déjà sous leur contrôle en choisissant une nouvelle teinte. Celui qui possèdera finalement plus de terrain que l'autre aura gagné. C'est joli, la mise en scène est efficace, les musiques variées (même si les suites pour violoncelle de J.S. Bach au synthé, c'est dur...). Mais, très vite, on se lasse, on se lasse et... on se casse. Dommage, mais il manque un petit quelque chose pour motiver le joueur. La stratégie trop simple du challenge ne suffit pas. À éviter.

Olivier Hautefeuille

Editeur	INFOGRAMES
Type	réflexion stratégie
Graphismes	★★★★★
Animation	—
Bande son	★★★
Prix	B



# la Boutique informatique



## L'ESPACE INFORMATIQUE GRAND PUBLIC

### ORDINATEURS EDIPAC

Complets, prêts à l'emploi comprenant :  
- Boîtier + Alimentation 200 W - Carte mère - RAM 1 Mo  
- Clavier 102 Touches - Lecteur 3 1/2 1,44 Mo - Disque Dur 40 Mo 28 Ms - Carte VGA + Ecran Mono - Sorties Série // et Jeu - Garantie 1 an.

<b>286-12</b> .....	<b>4 990 F</b>
286-16.....	<b>5 290 F</b>
286-20.....	<b>5 690 F</b>
<b>386SX-16</b> .....	<b>*5 990 F</b>
386SX-20.....	<b>*6 690 F</b>
386-25 (Cache 64 K).....	<b>7 990 F</b>
386-33 (Cache 64 K).....	<b>9 950 F</b>
486-25 (Cache 128 K).....	<b>15 500 F</b>
486-33 (Cache 128 K).....	<b>18 500 F</b>

\* Avec boîtier "Mini Tour".

### OPTIONS

VGA couleur.....	<b>1 600 F</b>
Super VGA.....	<b>2 700 F</b>
Disque Dur 80 Mo.....	<b>1 400 F</b>
Disque Dur 120 Mo.....	<b>2 400 F</b>
1 Mo RAM supplémentaire.....	<b>450 F</b>
Lecteur supplémentaire.....	<b>450 F</b>
Boîtier "TOUR".....	<b>950 F</b>
DR DOS 6.....	<b>650 F</b>

### RUBANS/CARTOUCHES

AMSTRAD DMP 2000.....	<b>33 F</b>
CANON BJ 10E.....	<b>180 F</b>
CANON BJ 300/330.....	<b>335 F</b>
CITIZEN 120 D.....	<b>26 F</b>
CITIZEN 120 D.....	<b>27 F</b>
EPSON LQ 1000/1050 MX100.....	<b>33 F</b>
EPSON LQ 2550/2500 EX 800/1000.....	<b>30 F</b>
EPSON MX 80/L0800.....	<b>32 F</b>
IBM 4201.....	<b>32 F</b>
NECP6+/P7+.....	<b>42 F</b>
OKI 182/183/190/192/193/195.....	<b>32 F</b>
OKI 80/81/82/83/92/93 ET 5200.....	<b>15 F</b>

Liste non exhaustive. Plus de 300 références disponibles.

### FOURNITURES

Listring 240 x 11' 70 g. 400 feuilles.....	<b>40,00 F</b>
Listring 240 x 12' 70 g. 400 feuilles.....	<b>53,00 F</b>
Etiquettes à plat pour disquettes (par 10).....	<b>2,00 F</b>
Etiquettes en continu pour disquettes 3 1/2 (100).....	<b>47,50 F</b>
Etiquettes en continu pour disquettes 5 1/4 (200).....	<b>47,50 F</b>
Etiquettes en continu (1, 2, 3 ou 4 de front).....	<b>N.C.</b>

### IMPRIMANTES

CANON BJ 10E.....	<b>2 500 F</b>
CANON BJ 300.....	<b>4 990 F</b>
CANON BJ 330.....	<b>5 890 F</b>

### ACCESSOIRES

Joystick.....	<b>110 F</b>
Clavier 102 T.....	<b>260 F</b>
Filter écran 14" (parisé).....	<b>480 F</b>
Souris.....	<b>125 F</b>
Souris CEXXA.....	<b>190 F</b>
Souris Logitech Pro.....	<b>290 F</b>
Souris Multicoeur.....	<b>425 F</b>
Souris infra Rouge.....	<b>490 F</b>
Scanner 32 - Gray touch.....	<b>1 090 F</b>
<b>NOUVEAU</b> Scanner 256.....	<b>2 550 F</b>
Track Ball.....	<b>690 F</b>

### CONNECTIQUE

Switch manuel 2E 1S.....	<b>130 F</b>
Switch manuel 2E 2S.....	<b>230 F</b>
Switch manuel 4E 1S.....	<b>230 F</b>
Switch automatique 2E 1S.....	<b>480 F</b>
Switch automatique 4E 1S.....	<b>1 150 F</b>
Switch automatique 2E 1S.....	<b>1 650 F</b>
Câble parallèle 1.8 m.....	<b>38 F</b>
Câble parallèle 2.5 m.....	<b>80 F</b>
Câble 1.8 m pour switch.....	<b>55 F</b>

### BOITES DE RANGEMENT

3 1/2 par 10.....	<b>9 F</b>
3 1/2 par 20.....	<b>17 F</b>
3 1/2 par 40.....	<b>45 F</b>
3 1/2 par 80.....	<b>85 F</b>
5 1/4 par 10.....	<b>45 F</b>
5 1/4 par 50.....	<b>45 F</b>
5 1/4 par 100.....	<b>55 F</b>

### PROMO

Sur matériel neuf  
declassé, garantie  
1 mois. Dans la limite  
des stocks  
disponibles.  
Consultez-nous.

### DISQUETTES

BOITE DE 10	3 1/2 2D	3 1/2 HD	5 1/4 2D	5 1/4 HD
NEUTRES	29,50 F	68,00 F	19,50 F	38,50 F
EDIPAC*	59,00 F	98,00 F	35,00 F	65,00 F
KAO	59,90 F	109,00 F	42,00 F	79,00 F
VERBAT M datalife	69,50 F	119,00 F	48,00 F	79,50 F
MAXELL	59,50 F	98,00 F	35,00 F	65,00 F

\* Presentoir en tôle plastique

3 pouces MAXEL CP2 (l'unité)..... **16,90 F**

# SPECIAL FIN D'ANNEE



Unité centrale EDIPAC - Souris - Joystick - Carte Son

à partir de

**324**  
par mois

- 2 Hauts Parleurs - DR DOS 6 -  
**GEOWORKS ENSEMBLE**  
5 Logiciels de Jeux  
- 1 Logiciel de  
Gestion Familiale -  
**100 Disquettes**  
EDIPAC

PROMO	COMPTANT	36 MOIS
286 Mono	8 490 F	324,44 F*
286 Couleur	9 990 F	381,69 F
386 SX Mono	9 490 F	362,61 F
386 SX Couleur	10 990 F	402,99 F

\* Coût total du crédit : 3 189,84 F. TEG en vigueur au 20/11/1991 : 21,96 %

### EXTENSIONS

Forfait installation nous sur ordinateurs 100 % compatibles. Possibilité de retard matériel (prendre contact au moment de la commande). Délai de 48 heures max. (premier avis conseillé)

Kit VGA couleur XT/AT.....	<b>2 990 F</b>
Kit Super VGA (1024 x 768 - 256 coul.).....	<b>4 490 F</b>
Extension mémoire 256 -> 640 pour XT.....	<b>N.C.</b>
Extension mémoire 2 Mo EMS pour XT.....	<b>1 990 F</b>
Extension mémoire 2 Mo EMS pour AT.....	<b>2 290 F</b>
Kit disque dur 40 Mo XT/AT (av. Ctrl).....	<b>1 990 F</b>
Kit disque dur 80 Mo XT/AT (av. Ctrl).....	<b>3 480 F</b>
Kit disque dur 340 Mo externe XT/AT.....	<b>16 350 F</b>
Kit disque dur 660 Mo externe XT/AT.....	<b>19 990 F</b>

## La Boutique Informatique



A PARIS :

**41, rue Faidherbe -  
75011 PARIS**  
Tél. : 40 09 88 98 -  
Fax : 40 09 15 65

Règlement par chèque - Carte Bleue -  
FRANFINANCE - Carte PLURIEL

### BON DE COMMANDE à retourner à La Boutique Informatique

- Je désire recevoir un dossier de Crédit pour :  
 286 Mono  286 Couleur  386 SX Mono  386 SX Couleur  
 Je désire recevoir la commande ci-dessous,  
 Je règle au comptant la totalité par chèque joint à l'ordre de "La Boutique Informatique",  
 Je règle par  Carte BLEUE  Carte PLURIEL

N° ..... Date d'expiration .....

Signature  
obligatoire

DESIGNATION	PRIX	QTE	TOTAL
Frais de port et emballage*			
<b>TOTAL Général</b>			

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

VILLE CODE POSTAL .....

Téléphone (non dispensable) .....

\* Pour toute commande inférieure à 1 000 F TTC : Forfait port + emballage 50 F - Pour toute commande supérieure à 1 000 F TTC : Nous consulter



17

## Flight of the Intruder

AMIGA

Tout comme sa version ST, *Flight of the Intruder* offre sur Amiga un jeu très riche et ludique.



Ce simulateur s'inscrit en pole position de votre ludothèque aérienne, bien devant *MiG-29M Superfulcrum* par exemple. Ce qui fait la qualité de ce simulateur, c'est essentiellement la souplesse de son vol et les stratégies très puissantes qu'il propose dans ses menus. Du simple vol d'entraînement au pilotage en escadrille, vous pourrez à tout moment appeler les menus déroulants pour modifier les options de jeu. Des défauts, *Flight of the Intruder* n'en connaît qu'un seul : la simplicité des paysages extérieurs m'a déçu. L'ensemble manque de vie et de couleur, surtout face à du PC VGA... Facile à prendre en main (la notice fournie est volumineuse et traduite en français), *Flight of the Intruder* séduit pourtant bien plus sur Amiga qu'il ne le faisait sur PC. Il est vrai que le 16 bits de Commodore connaît relativement peu de simulateurs performants, comparé aux compatibles. Une raison de plus pour vous essayer à l'Intruder ! Olivier Hautefeuille

Editeur	MIRRORSOFT
Type	combat aérien
Graphismes	★★★
Animation	★★★★
Bande son	★★★
Prix	B

le combat d'aujourd'hui est très ludique, d'autant qu'il est soutenu sur Amiga par des graphismes colorés, des paysages au sol animés et riches et des bruitages convaincants

Pour les amateurs du combat aérien arcade, un titre à ne pas manquer (test de la version PC en Hit *Tilt* 86 page 34) pour compléter sa collection. Olivier Hautefeuille

Editeur	MICROPROSE
Type	combat aérien
Graphismes	★★★★
Animation	★★★★
Bande son	★★★★
Prix	C

13

## MiG-29M Superfulcrum

AMIGA



Graphismes et animation corrects ne suffisent pas à faire un bon simulateur. Ce soft le prouve !

AMIGA

Face au déballage de super avions de combats et jets furtifs que les simulateurs sur PC nous servent à ne plus savoir qu'en faire, voici une simulation qui nous ramène aux temps héroïques du moteur à piston.

Why ? Pourquoi ? Pourquoi ce nouveau programme ? Pour rien ! Inutile de vous ruer sur ce simulateur de combat aérien. Il n'innove en rien et n'apporte aucun « plus » face à ce qui se fait de mieux en la matière.

Je vous avertisais il y a peu du manque d'intérêt de *MiG-29 Fulcrum* sur Amiga (*Tilt* 89 page 75). Je renouvelle aujourd'hui cet avertissement à l'égard de la version *Superfulcrum*. Les concepteurs de la mission prétendent qu'ils ont reçu des infos top secret sur ce nouvel appareil. Cela justifie à leurs yeux cette nouvelle version de *MiG-29*... Pas aux miens ! Pas de préparation stratégique des missions, pas de mode carte, pas de replay, pas de vol en formation réelle, peu d'éléments au sol... Comment craquer sur ce simulateur qui ne parvient même pas à détrôner un *F29 Retaliator* vieux de deux ans au moins ?

Olivier Hautefeuille

Editeur	DOMARK
Type	combat aérien
Graphismes	★★★★
Animation	★★★★
Bande son	★★★★
Prix	C

## Knights of the Sky

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Terrain ennemi en vue...

Voilà enfin venue la version Amiga de ce superbe simulateur de vol « papy » ! Vous pourrez revivre les exploits des Guynemer et autres von Richthafen.

Face à son homologue PC, le vieux coucou qui vous emporte ici pour des cieux meilleurs est d'aussi bonne composition. Bien sûr, il ne faudra pas compter pour cette fois avec les missiles et radars sophistiqués auxquels nous ont habitués les simulateurs de vol classiques. Il vous faudra revenir à des sensations plus terre-à-terre. Moteur qui chauffe, mitraillette qui s'enraye,



VOS HEROS PREFERES SONT DE RETOUR!  
LES CRIMINELS TREMBLENT DEJA

# JUSTICIERS 3



**ROBOCOP 2**

**BATMAN**

**SHADOW Warriors**

ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED



**ATTENTION**  
LA VERSION AMSTRAD DES  
JUSTICIERS 3  
COMPREND TOTAL RECALL  
A LA PLACE DE ROBOCOP 2.



**ATARI ST  
CBM AMIGA  
AMSTRAD**

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



# DIGITAL IMPACT

**C**omme il existe la journée de la femme, l'année de tous les dangers, l'heure d'aller au lit, le mois des amours, il y a désormais le logiciel de dessin mis à la disposition des enfants et des handicapés. Nous ne pouvons que nous réjouir de cette initiative. L'informatique pour tous s'affirme de jours en jours comme une réalité incontournable. L'universalisation est en marche. Certains esprits chafouins pourraient être choqués par le fait de « mélanger » dans un même logiciel handicapés et enfants. Il n'en reste pas moins qu'il existe un point commun essentiel : dans ce cas là, enfants et handicapés ont les mêmes restrictions de leurs capacités motrices. Donc un logiciel pour deux et un bravo pour ces pionniers de la micro familiale.

Laurent Defrance

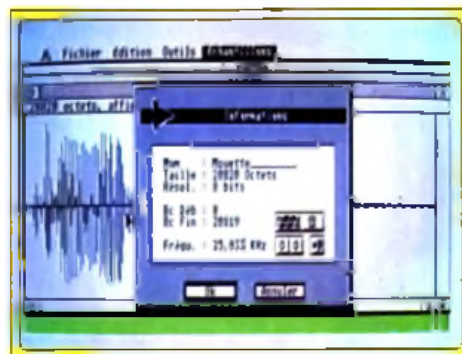
Logiciel de traitement des sons numérisés, *Digital Impact* est réellement impressionnant. Riche en options, il permet de travailler en détail quantité de sons aux formats les plus divers.

Point à ne pas négliger : il fonctionne sur toute la gamme Atari, des plus vieux ST aux récents Mega STE !



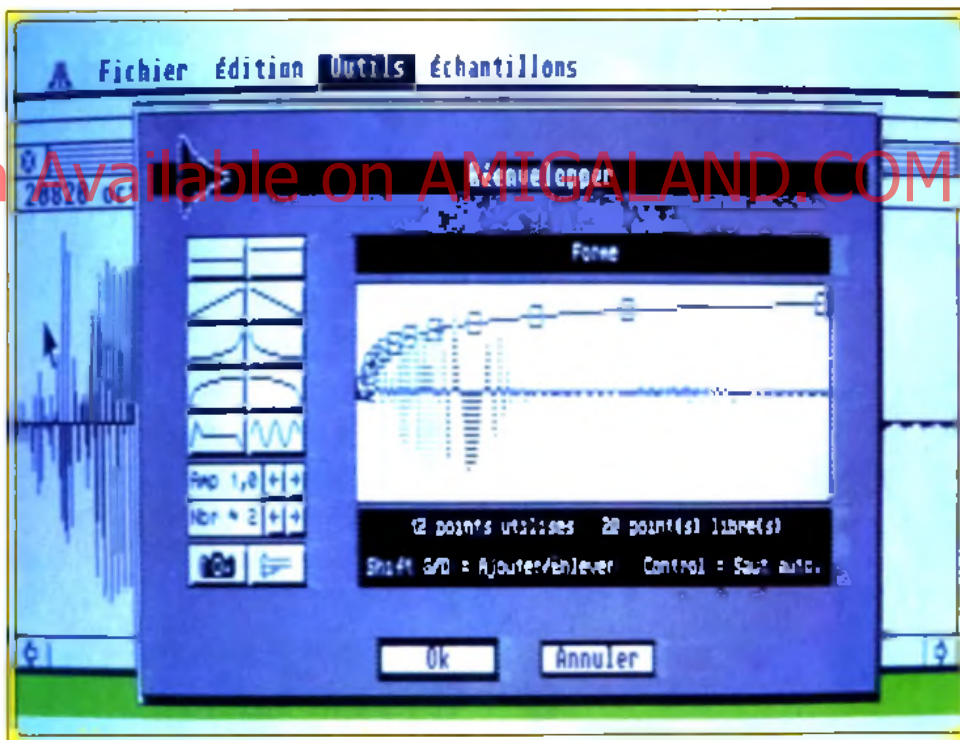
Digital Impact est un logiciel de traitement des sons numérisés. Il fonctionne sur l'intégralité de la gamme

Atari ST, depuis les vieux ST, jusqu'aux nouveaux Mega STE et TT, en passant par les STE classiques ou même le Stacy (le portable d'Atari). Cette même flexibilité se retrouve au



Le programme permet le travail sur 16 échantillons, dont la mouette.

par défaut, utilisé par *ST-Replay* et *Quartet*, *SMP* et *SPL* (*ST-Replay*), *Stos Maestro*, *Master Sound*, *Steinberg* (la gamme des logiciels de MAO de cet éditeur est vaste), *IFF* (le format de l'*Amiga*) et enfin *AIFF* (celui d'*Apple*). Le programme est à même de travailler sur 16 échantillons simultanément, un système intelligent permettant de switcher entre les différents échantillons. GEM n'acceptant pour sa part de n'ouvrir que sept fenêtres, voyons maintenant ce que nous propose le programme lui-même. Une fois un échantillon chargé en



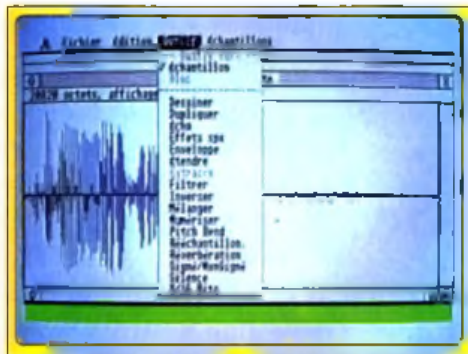
Le contrôle de l'enveloppe s'effectue très simplement en quelques coups de souris. Vous pourrez ainsi déplacer les différents points d'ancrage de la courbe.

niveau des modes graphiques (les trois modes sont supportés) ou de la configuration mémoire (512 Ko peuvent parfaitement suffire). Les paramétrages du logiciel lui permettent de s'adapter à la quasi-totalité des situations : mode ST ou STE (mettant à profit le processeur son DMA qui améliore grandement le rendu), choix de l'éventuelle cartouche de digitalisation (*ST Replay*, *ST Replay Pro*, *Mastersound*, etc.), échantillonnages 8 bits, 12 bits ou 16 bits, choix de la fréquence (jusqu'à 50 kHz) et du mode (signé ou non), etc. Les formats de fichiers acceptés sont tout aussi divers : AVR (le format

mémoire, il est visualisé sous forme d'une courbe. Il est possible de zoomer au sein de cette courbe jusqu'à un important grossissement, de manière à étudier certains détails. L'écoute de la digit s'effectue par simple appui sur « Alternate » et il est possible de boucler la séquence, de l'écouter à l'envers, ou de la limiter à un bloc prédéfini. Les outils de traitement sont nombreux et certains assez puissants. Ainsi pourrez-vous dessiner directement sur la courbe (les résultats sont souvent étonnants), simuler un écho en paramétrant son retard et sa puissance relative

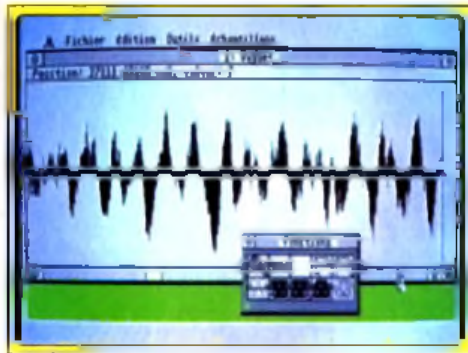


ou mettre à profit les effets spéciaux, tuyau et pipe-line, qui donnent l'impression que le son est entendu à la sortie d'un tube de longueur variable. Le générateur d'enveloppe (qui a une importance capitale, dans le rendu des Instruments par exemple) est d'une grande souplesse. Il vous offre 8 courbes prédéfinies, qui peuvent être librement modifiées en agissant sur la position des points d'ancrage. *Digital Impact* se charge aussi d'optimiser automatiquement la dynamique de votre séquence en étendant la courbe dans les limites optimales. On peut encore filtrer un échantillon



Les effets spéciaux sont d'une grande diversité, faciles d'utilisation et très rapides.

à l'aide de filtres passe-bas, passe-haut, passe-bande et coupe-bande, l'inverser, le ré-échantillonner à une fréquence différente, modifier la hauteur des notes et jouer sur la réverbération (fermé de l'acoustique, de la pièce vide à l'espace désert, en passant par le théâtre et le stade). Les options de manipulations sont tout aussi riches. Ainsi rien ne vous empêche de couper une séquence pour la coller ailleurs ou de mixer une ou plusieurs séquences en jouant sur l'intensité de chaque partie. Combinés à



Pour étudier plus en détails, passez donc en mode zoom.

certains des trucages déjà décrits, les résultats peuvent être tout à fait étonnants et rapides à réaliser. Ainsi, il ne vous faudra pas plus de quelques minutes pour obtenir à partir des digits simples de la disquette la séquence suivante : cri de mouette avec sensation d'écho, chant d'oiseau, bruit des vagues qui déferlent avec en contrepoint l'appel incessant d'une mouette et pour finir un sympathique duo d'oiseaux réalisé simplement en mixant la digit de l'oiseau avec son inverse !

Si l'on s'amuse déjà beaucoup avec les séquences fournies, le programme ne prend

tout son sens qu'avec un digitaliseur sonore, qu'il peut d'ailleurs gérer directement. Vous pourrez ainsi peaufiner vos digits instrumentales et les rendre criantes de vérité.

*Digital Impact* est donc un excellent programme de traitement des sons qui prolongera et étendra les possibilités de votre digitaliseur sonore (disquette Arobace pour Atari ST ; prix : E). Jacques Harbonn

## ICOLORIMAGE

Spécialement conçu pour les enfants, avec des icônes larges et faciles à comprendre, *Colorimage* est un logiciel de dessin simple d'emploi. Il n'est même pas besoin de savoir lire ! Une approche intéressante du dessin sur *Amiga* pour les plus petits...



Certaines images sont accompagnées d'une animation sonore.

enrichir ces outils de base : cyclage des couleurs pendant le tracé, effet de miroir, fonction bloc et protection du fond. Comme on le voit, *Colorimage* n'offre que le strict minimum. Il est loin cependant d'être inintéressant car il s'avère bien adapté aux possibilités des enfants. Tout d'abord, le contrôle peut s'effectuer à la souris (qui dispose ici de trois vitesses de déplacement, pour une meilleure adéquation aux plus jeunes) ou au joystick. Toujours dans cette optique, le curseur est symbolisé par une large main à l'index pointé. Le bouton droit est utilisé ici



Destiné aux enfants, *Colorimage* peut être adapté pour compenser certains handicaps physiques.



*Colorimage* est un nouveau logiciel de dessin sur *Amiga*, qui n'entre pourtant nullement en concurrence avec *Deluxe Paint IV*. En effet, ce programme est spécialement destiné aux enfants ou aux handicapés. L'écran de travail, unique, est d'une grande clarté, avec des icônes de grande taille et très explicites. On retrouve les principales fonctions indispensables : dessin à main levée avec six pinceaux, droites, rectangles et cercles remplis ou non, spray, remplissage par couleur unie et fonctions texte. Quelques fonctions complémentaires viennent

comme « Undo », ce qui a ses avantages (rapidité d'accès) mais aussi ses inconvénients (effacements accidentels, d'autant que cet « Undo » ne fonctionne pas en bascule). La recherche des images et des blocs présents sur la disquette ne s'effectue pas par un classique catalogue des noms, ce qui rendrait son usage impossible pour les plus jeunes, mais par un accès séquentiel direct à ces images. Il est à noter que ces images sont souvent associées à une petite digitalisation sonore propre à égayer le programme. Les premiers dessins sont simples et hauts en couleur, propres à exciter





Des icônes de grande taille sont adaptées aux plus jeunes.

L'imagination des enfants, imagination qui pourra ensuite s'exprimer dans les dessins suivants, de simples esquisses parfaites pour le coloriage. Pour ce coloriage, l'enfant dispose d'une palette de 24 couleurs pouvant être modifiées à volonté en intervenant sur les réglages RVB, complété d'un paramétrage indépendant de la luminosité. Un fichier « info » permet de configurer le programme, afin de restreindre les outils pour les plus jeunes ou de modifier l'usage de la souris pour les handicapés. Ainsi, les déplacements du curseur



Les enfants sont libres de sélectionner les couleurs de leur choix.

peuvent être commandés intégralement par un système de menu ne nécessitant le recours qu'à un seul bouton (donc sans déplacement de la main). En définitive, *Colorimage* est un programme intéressant qui, s'il est loin de révolutionner le domaine des logiciels de dessin, propose en revanche d'intéressantes solutions pour les enfants ou les handicapés (disquettes Delta 7 Avantage pour Amiga).

Jacques Harbonn

## DELUXE PAINT IV

Un premier test avait déjà révélé la puissance de *Deluxe Paint IV*. La version définitive, avec manuel en français, s'avère encore plus intéressante. Mise au point...



Nous vous avons présenté dans *Tilt 95* la nouvelle version IV de *Deluxe Paint (DP4)* sur Amiga. La version testée était une version quasi définitive, mais nous avons reçu depuis la version française dans son package complet. Le logiciel a été entièrement francisé à l'écran, tout comme le manuel, ce qui facilite d'autant son usage pour tous ceux qui ne maîtrisent pas la langue de Shakespeare. Ce manuel est un imposant document de plus de 300 pages. Il est très didactique, vous introduisant peu à peu



Deluxe Paint IV devient la référence incontestable en matière de dessin et d'animation sur Amiga, tous formats d'image confondus.

dans les arcanes de ce remarquable logiciel. Les exemples sont nombreux et le manuel contient aussi toutes les informations nécessaires pour une utilisation de haut niveau. En ce qui concerne le programme lui-même, voici quelques petites précisions complétant les éléments fournis dans l'article précédent. *DP4* est capable de gérer des images dépassant la taille de l'écran (jusqu'à 1 008 x 1 008 pixels, pour peu bien entendu que vous disposiez de la mémoire nécessaire). Le déplacement au sein de cette image s'effectue alors soit à l'aide des touches fléchées, soit en replaçant le cadre de l'écran au sein de l'image affichée en réduction. La grande majorité des fonctions dispose de raccourcis clavier, mais la principale originalité du programme vient de la possibilité d'utiliser conjointement la souris et le clavier, ce qui permet, par exemple, de combiner deux fonctions simultanément. En ce qui concerne le mode HAM, la palette de travail est restreinte à 256 couleurs (au lieu des 4 096 habituelles de ce mode), mais le recours à la transparence permet de la compléter. En revanche, *DP4* gère de manière très performante les contraintes de proximité, évitant ainsi tout effet de frange colorée. De plus, et c'est une grande première en HAM, la modification d'une couleur de la palette retentit immédiatement sur le dessin. *DP4* permet de régler finement la vitesse d'animation d'une brosse, sans toucher à la vitesse de défilement générale. CIS, l'importateur français du programme, propose une mise à jour pour les possesseurs d'une version antérieure. Le prix est intéressant et il vous en coûtera 475 F si vous possédez la version III et 575 F pour la version II (disquettes Electronic Arts pour Amiga 1 Mo. Prix : F).

Jacques Harbonn

## DIAMOND BACK II

Avant l'apparition de *Diamond Back II*, sauvegarder un disque dur sur ST était une opération complexe et délicate. Les nombreuses options de ce nouveau soft et un trio d'utilitaires annexes facilitent encore la tâche. Un logiciel que devrait acquérir immédiatement tout possesseur de disque dur sur ST !



Tout utilisateur « sérieux » d'Atari ST se trouve un jour ou l'autre dans l'obligation d'acquérir un disque dur. Mais si ce support offre une capacité et une vitesse de transfert bien supérieures à celles d'une disquette, il est en revanche plus fragile et oblige à des sauvegardes régulières pour ne pas perdre d'un seul coup le fruit de



Les options de back-up permettent de configurer entièrement selon vos goûts.

plusieurs mois de travail. Il existait déjà plusieurs utilitaires de back-up sur cette machine, mais celui que nous vous présentons aujourd'hui les surclasse largement. *Diamond Back II* combine en effet une formidable richesse d'options, une utilisation très intuitive grâce à l'interface GEM, une aide en ligne pour chaque fonction, le tout allié à une grande vitesse de travail et une excellente sécurité d'emploi. Le logiciel travaille de deux manières distinctes. Le back-up « image » sauvegarde l'ensemble des pistes utilisées d'une partition, sans possibilité ici de filtrage des fichiers. En revanche, il permet aussi de sauvegarder des partitions *Spectre* (l'émulateur *Mac* du ST). Le back-up « fichiers » offre, lui, un éventail de choix impressionnant. Vous pourrez ainsi sauvegarder tout ou partie d'une ou plusieurs partitions. Les choix s'effectuent à différents niveaux : choix des partitions elles-mêmes, choix des chemins, possibilité d'exclure ou d'inclure des chemins ou des masques additionnels. Ces masques acceptent les jokers classiques de GEM (« \* » et « ? »), ainsi que les jokers du système Unix, complémentaires des précédents. D'autres options sont encore disponibles : cryptage des fichiers pour une protection sûre de vos



# KILLERBALL

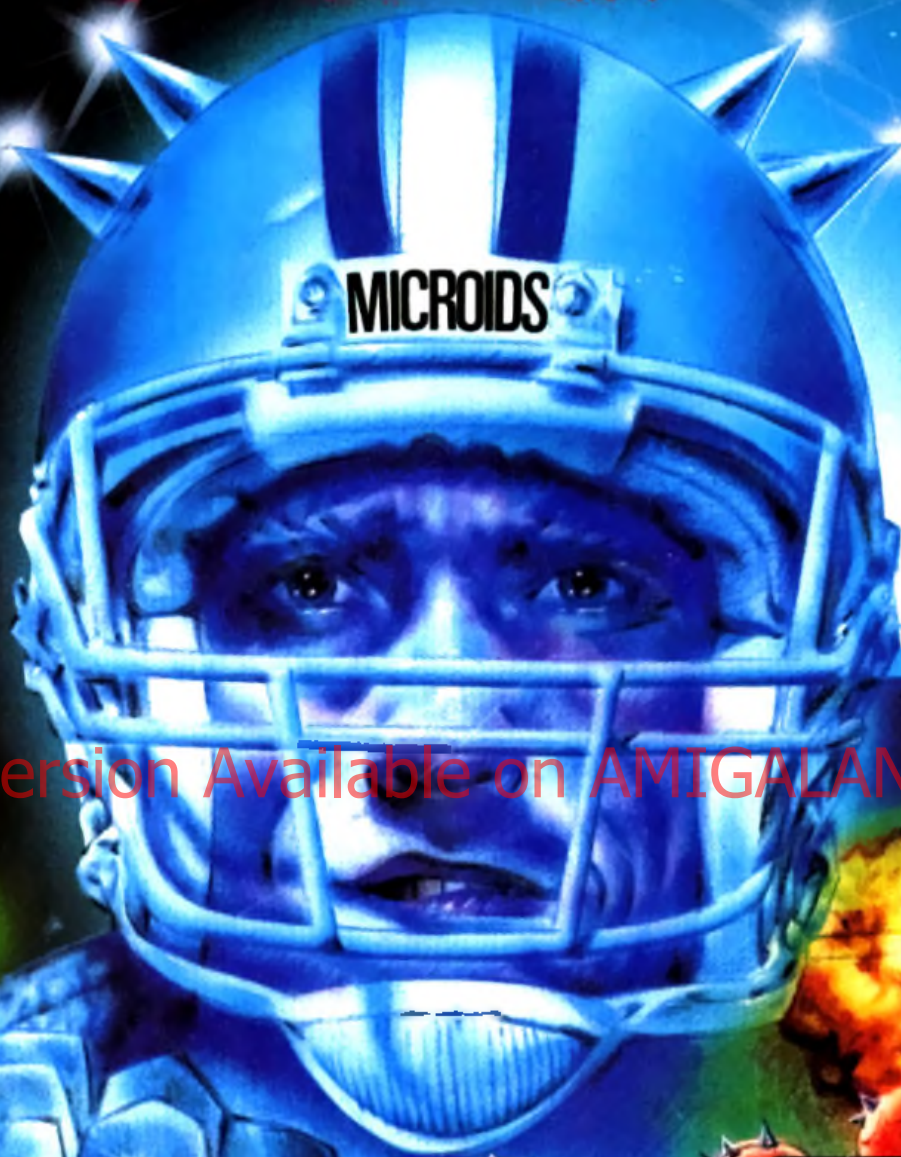
**Si vous voulez vraiment de l'action ...  
Je vous attends !**

Dans l'arène de KILLERBALL les équipes les plus déterminées à vaincre, quelque soient les moyens, sont prêtes à vous affronter dans des matchs où les règles sont simples : SEULE LA VICTOIRE COMPTE.

Plus vous progresserez, plus vos adversaires seront impitoyables, 24 équipes plus sauvages les unes que les autres sont prêtes à vous affronter, ou plutôt à vous anéantir sous les hurlements des foules déchainées.

Seuls les plus courageux d'entre vous arriveront au niveau ultime: La Ligue Elite...ou tout devient possible, et surtout le pire..

KILLERBALL pour un ou deux joueurs simultanés qui veulent vraiment de l'action.



High Quality Version Available on AMIGALAND.COM

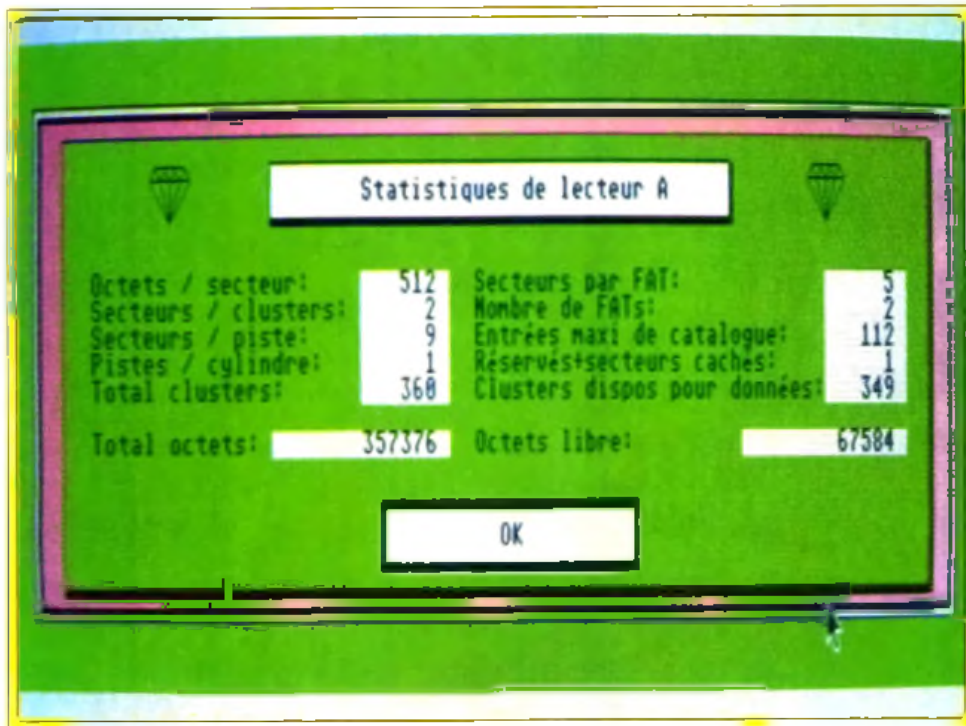


MICROÏDS

Atari ST/STE-Amiga 500/500+/2000 PC-Amstrad CPC6128

58,chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1)46 32 24 35

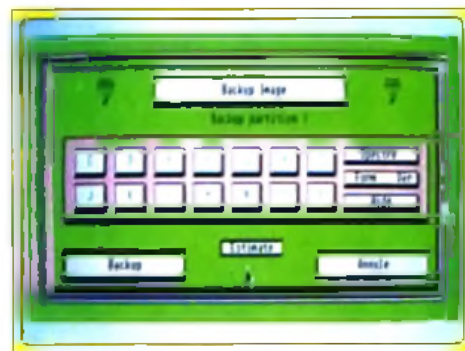




Vous pourrez obtenir d'intéressantes informations en faisant analyser par le programme la structure de la partition désirée.

données, compression (qui permet de gagner de la place mais prend en revanche plus de temps), formatage des disquettes d'arrivée selon différents formats (avec gestion complète des lecteurs 3 1/2 haute densité), division des fichiers trop importants pour tenir sur une seule disquette ou sur la place restante et, enfin, vérification après écriture pour une sécurité totale. Cette sauvegarde peut s'effectuer sur disquette ou sur une autre partition de votre disque dur. Les disquettes obtenues sont d'ailleurs au format GEM, les fichiers étant donc exploitables directement à partir du bureau (excepté bien entendu pour les fichiers scindés en deux). D'autres aides sont encore proposées : création d'un fichier liste explicitant le contenu de chaque disquette ou d'un fichier validation détaillant les attributs de chaque fichier (y compris sa somme de contrôle, ce fichier pouvant d'ailleurs être mis à profit pour vérifier qu'aucun fichier n'a été corrompu), estimation du nombre de disquettes nécessaires, etc. Les sauvegardes complémentaires pourront s'effectuer soit en se basant sur le bit d'archivage positionné pour tout fichier nouveau ou modifié (TOS L4 et au-dessus seulement), soit en utilisant la date et l'heure de création des fichiers (il faut alors disposer d'une horloge permanente ou mettre à l'heure le bureau avant chaque session de travail). La restauration totale ou partielle dispose des mêmes choix que le back-up et peut s'effectuer en reprenant l'arborescence d'origine ou une autre, voire même s'effectuer sur une partition différente. Le programme travaille vraiment vite et bien et la sauvegarde régulière ne constitue plus une opération pénible. Trois autres utilitaires sont fournis sur la disquette. Le premier est un formateur très complet qui gère les lecteurs haute densité et permet aussi de formater au format MS-DOS (utile pour ceux

qui n'ont pas un STE) ou dans un format compatible avec l'Apple File Exchange, ces deux formats restant ensuite bien entendu utilisables sur votre Atari. Le deuxième programme est un utilitaire de recherche d'un fichier, qui évitera bien des tracas de ne pas retrouver un fichier particulier sur un disque dur mal ordonné. Ces deux logiciels sont fournis en deux versions : programme ou accessoire de bureau, pour une meilleure flexibilité. Le dernier programme est une gestion de mémoire cache, qui accélère considérablement la vitesse de



Le back-up image travaille en mode piste et non pas en mode fichier.

lecture du disque dur ou des disquettes (le gain peut dépasser 100 % en accordant 128 Ko à cette mémoire cache). Le logiciel fournit aussi un spooler d'imprimante qui permet de travailler tout en imprimant un fichier, même volumineux. En conclusion, *Diamond Back II* est un superbe logiciel de back-up de disque dur, complété d'utilitaires puissants et il devient quasi impossible de s'en passer une fois que l'on y a goûté (disquette Arobace pour Atari ST, STE, Mega STE et TT : prix : E).

Jacques Harbonn

## PAGE SETTER 2

Face aux deux poids lourds de la PAO sur Amiga que sont *Publishing Partner Master 2.1* et *Professional Page 2.0*, *Page Setter 2* est loin d'offrir des fonctions aussi puissantes. Pourtant, il n'est pas inintéressant et ses grandes facilités d'apprentissage et de mise en œuvre pourront le faire préférer pour de petits travaux.



Si l'Amiga a longtemps été le parent pauvre des ordinateurs 16-32 bits (ce qui peut d'ailleurs paraître étonnant quand on connaît ses bonnes capacités graphiques), la sortie de *Publishing Partner Master 2.1* (PPM) et de *Professional Page 2.0* (testés en comparatif dans Tilt 92) a mis un point final à cette lacune. *Page Setter* comble un créneau encore libre, celui de la PAO



L'habillage automatique est d'une grande simplicité d'utilisation.

simple et facile d'usage, tout en offrant suffisamment de possibilités. Le programme nécessite un minimum d'un Mo de RAM pour tourner et une mémoire supérieure pourra être nécessaire pour charger des images de grande taille. L'installation sur disque dur s'effectue sans problème grâce au petit programme dédié, le logiciel n'étant d'ailleurs pas protégé. L'écran de travail reprend la disposition habituelle des logiciels de PAO, avec l'espace de travail à gauche et les icônes de manipulation et de dessin à droite. Cet espace de travail ne se limite pas à la seule page et il est parfaitement possible de coller sur le « bureau » des colonnes et des cadres en attente. Ces éléments pourront ainsi être facilement manipulés d'une page à l'autre et seront aussi sauvegardés avec votre travail. *Page Setter 2* est orienté page et non orienté document, ce qui facilite l'élaboration de pages uniques mais complique un peu la tâche pour des documents volumineux. Toutefois, l'usage d'un bureau pour poser des éléments ainsi que le chaînage des textes d'une page sur l'autre permet de contourner assez facilement les problèmes. L'élaboration et la mise en place des boîtes est facilitée par les règles, le rappel des coordonnées du curseur, la grille réglable.



DU JAPONAIS VU... ULTRA RADIANT... POLYGONES 3D... PHOTOPICTAL...

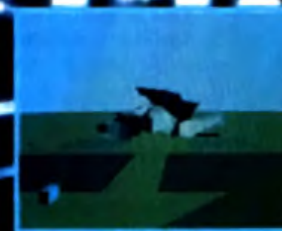


Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

MOBILCOCK™



...LES IMAGES SE PASSENT DE COMMENTAIRES



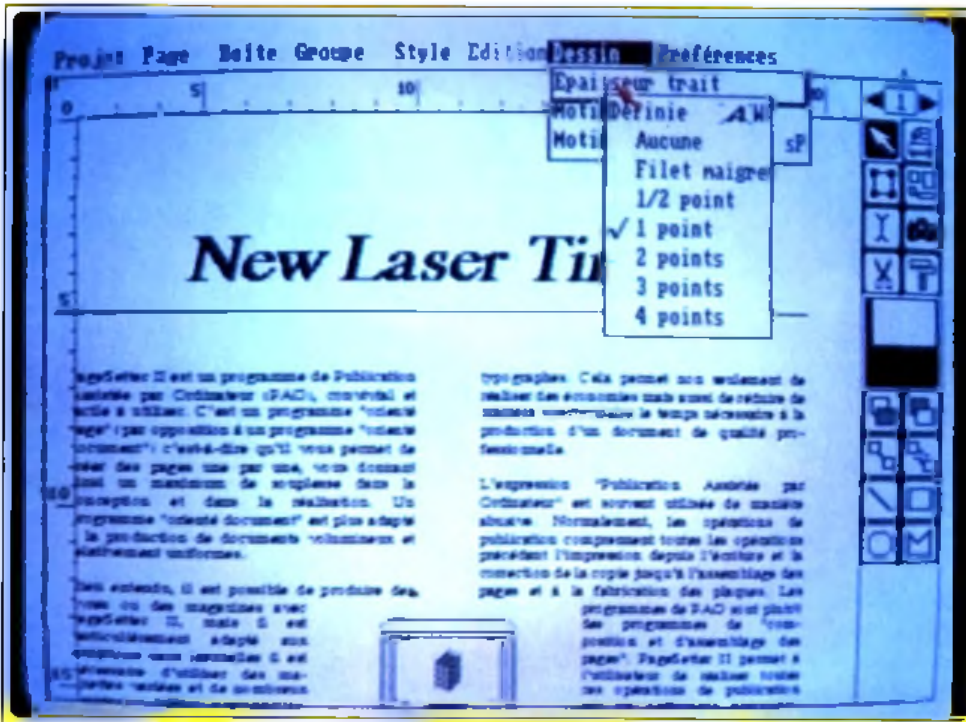
TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION  
ALL RIGHTS RESERVED



SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · ATARI ST · CBM AMIGA  
IBM PC & COMPATIBLES

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26



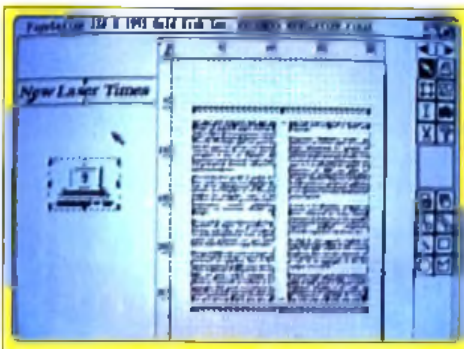


Loin derrière les ténars du marché, Page Setter 2 est cependant très agréable à utiliser pour de petits travaux.

l'ajustement automatique sur grille et la création automatique de colonnes et des cadres correspondants. Une fois créées, ces boîtes peuvent encore être facilement modifiées ou déplacées, une à une ou plusieurs simultanément. Comme vous le voyez, le programme se défend bien à ce niveau, d'autant que la mise en œuvre est très agréable. L'entrée des textes peut s'effectuer soit en frappe au kilomètre, soit en chargeant un fichier, les principaux formats étant supportés. On dispose de six polices (fontes Agfa Compugraphic) mais



Voici la fin de vos efforts : il ne reste plus qu'à imprimer.



Le « bureau » vous donne de grandes facilités pour stocker temporairement image, texte ou réserve.

les corps (hauteur des caractères) ne s'échelonnent « que » de 6 à 127 points. Certes, cela n'est déjà pas si mal, mais on est loin des 1 360 points de PPM. Les attributs ne sont pas non plus d'une grande richesse et Page Setter 2 n'offre que les modes éclairés et ombrés en sus des attributs classiques, complétés toutefois d'un mode caractère rempli à l'aide de la trame de son choix. On regrettera aussi l'absence de césure automatique. Les outils de dessin (en mode vectoriel) sont limités à l'indispensable : droites, rectangles, cercles et polygones. Le

programme est en revanche capable d'importer n'importe quelle image au format .IFF, y compris en mode HAM, les images couleurs étant automatiquement converties en 16 niveaux de gris. Le logiciel dispose d'une gestion performante de l'habillage des images (le texte sous-jacent « s'écarte » pour laisser la place au dessin) mais, en revanche, il est possible de procéder à une quelconque rotation de texte ou d'illustration. La visualisation de votre travail est limitée à quatre types de grossissement (33, 50, 100 et 200 %), ce qui est toutefois suffisant dans la majorité des cas. L'impression est de qualité très honorable, même sur une banale 9 aiguilles, grâce à l'usage des fontes Agfa Compugraphic et de drivers précis (paramètres de la densité, de la résolution, des niveaux de gris et de la dispersion). La manuel (en français tout comme le logiciel) est clair, avec un chapitre d'initiation très didactique. En conclusion, si Page Setter 2 ne peut prétendre aux mêmes capacités que les deux ténors que sont PPM et Pro Page, sa grande facilité d'usage constitue un « plus » pour qui veut sortir des documents peu importants. (disquettes Gold Disk pour Amiga 1 Mo. Prix : F).

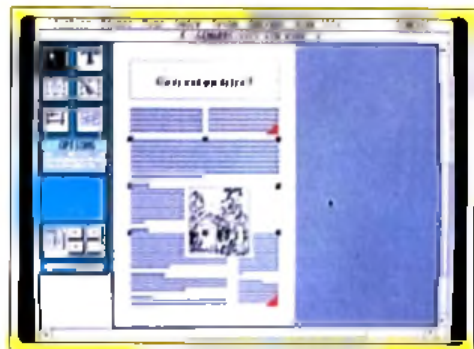
Jacques Harbonn

## FINESSE 3.10

Logiciel de Publication Assistée par Ordinateur (PAO) déjà ancien, *Finesse* profite largement des améliorations apportées par cette nouvelle version. Facile d'utilisation, il fonctionne même sur un PC bas de gamme.



À côté des grands titres de la PAO existe un certain nombre de programmes aux possibilités plus modestes, à des prix nettement plus attractifs. *Finesse*, qui en est à sa version 3.10, fait partie de cette dernière catégorie. Destiné avant tout à réaliser des documents courts (quelques pages), ce programme propose un certain nombre d'options qui ne se trouvent généralement que sur des programmes haut de gamme. Fonctionnant sous GEM 3.0, il est basé sur l'utilisation des cadres. Ceux-ci peuvent contenir aussi bien du texte que des graphismes. Les principaux formats sont reconnus, comme *Wordperfect* pour le texte ou *.PCX* et *.IMG* pour les graphismes. Les dessins vectoriels, en revanche, sont ignorés. Les cadres peuvent, à la demande, suivre des « grilles », qui divisent la page verticalement et horizontalement. Cela permet de définir facilement des multicolumnages complexes et d'insérer des blocs de texte ou des graphismes n'importe où dans la page. Cette méthode présente un inconvénient : les textes qui doivent être



Après avoir défini le paragraphe de vos textes, vous pourrez positionner les illustrations et préparer leur habillage.

répartis sur plusieurs cadres doivent être chaînés manuellement. L'installation du produit est simple, et ce malgré le nombre important de disquettes (13 !). Un runtime de GEM est installé et le générateur de fontes *Fontware* de Bitstream est fourni, avec les polices équivalentes aux Helvetica, Times et Symbol. Cet utilitaire permet de produire des fontes écran et imprimante dans n'importe quelle taille, mais prend beaucoup de place sur le disque dur et se révèle d'un maniement assez complexe. La qualité des fontes obtenues est en





**CORE  
GRAFX  
PUISSANCE 5**

**1290 Frs\***

**1 CORE + 1 JEU  
+ 2 MANETTES +  
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS**

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:  
100% COMPATIBLES AVEC LES  
JEUX DE LA CORE GRAFX



**PC ENGINE GT  
+ 1 JEU  
2490 Frs\***



**SUPER GRAFX + 1 JEU  
1490 Frs\***



**CD ROM  
2990 Frs\***

**CD ROM + CORE PUISSANCE 5  
3990 Frs\***

**CORE GRAFX + 1 JEU  
999 Frs\***

*\*Prix publics généralement constatés*



**SODIPENG**

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

**HOT LINE**

**(16)99.08.95.72**

**Pour connaître toute**

**l'actualité PC Engine**

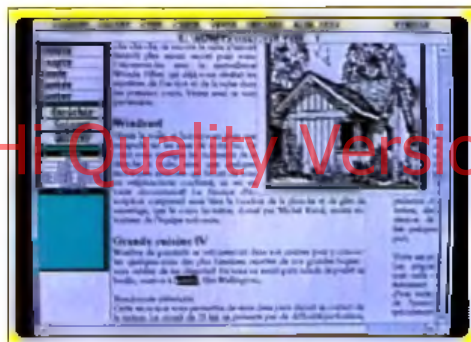


**SODIPENG**





L'utilisation des polices de caractère Bitstream permet l'obtention de textes variés et d'une gamme (GEM, contrairement à Windows, se contente parfaitement d'un PC/XT CGA ou Hercules !). En revanche, l'utilisation d'un traitement de texte est conseillé, car la frappe sous Finesse est assez lente et les touches de sélection ou de déplacement spécifiques à ce programme déroutent un peu... (Disquettes Logitech pour PC) J.L.J.



En vue zoomée, le texte apparaît : vous avez appelé le dictionnaire en ligne (dont les connaissances en herboristerie paraissent limitées...).

revanche parfaite. Les polices Bitstream, célèbres pour leur qualité, peuvent ainsi être utilisées avec ce programme (et tout autre application GEM), mais il faut savoir que chaque police coûte plus cher que Finesse...

L'ergonomie est bonne, six icônes sur le côté droit de l'écran donnant accès aux différents modes de travail. La flèche permet de déplacer et de modifier la taille des cadres, le « T » de taper du texte, les deux cadres de créer respectivement des zones contenant du texte et des graphiques, les traits de ... tirer des traits et le dernier symbole de chaîner un texte entre plusieurs cadres. En fonction de l'option sélectionnée, un menu apparaît en-dessous de ces icônes. Quand vous tapez du texte, par exemple, vous avez accès aux options « Gras », « Italique », etc. Un correcteur orthographique est inclus, mais il est loin d'être parfait. Lent et peu performant, il sera avantageusement remplacé par le correcteur d'un traitement de texte. Le module de césure automatique, en revanche, couvre la plupart des besoins. En conclusion, ce produit est destiné à de la petite PAO. Il possède un certain nombre de qualités,

dont les moindres ne sont pas son prix réduit et la possibilité de l'utiliser sur un PC bas de gamme (GEM, contrairement à Windows, se contente parfaitement d'un PC/XT CGA ou Hercules !). En revanche, l'utilisation d'un traitement de texte est conseillé, car la frappe sous Finesse est assez lente et les touches de sélection ou de déplacement spécifiques à ce programme déroutent un peu... (Disquettes Logitech pour PC) J.L.J.

## NEODESK 3

Si vous êtes possesseur d'Atari ST et lorgnez depuis un moment sur le remarquable bureau du Mac, Neodesk 3 vous permettra de disposer de ses avantages sans pour autant abandonner votre cher ST.



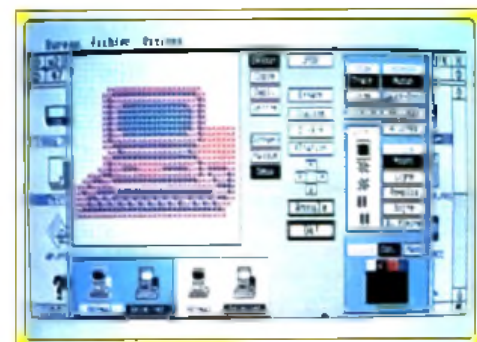
Si le GEM des Atari ST est une interface graphique bien plus agréable d'emploi que le rébarbatif MS-DOS des PC, on est pourtant loin des facilités du bureau des Mac. Neodesk 3 vous propose de disposer de ces avantages sans pour autant changer d'ordinateur. Le programme peut être soit lancé à partir du bureau, soit démarré automatiquement au boot. Ce qui frappe d'emblée, c'est la variété des icônes qui permettent de retrouver au premier coup d'œil le type de fichier que l'on cherche. Nous reviendrons un peu plus loin sur ces icônes. Neodesk 3 dispose d'un clipboard, bien utile

pour stocker temporairement fichiers et programmes. Tout comme le Mac, il est possible de poser sur le bureau les programmes dont on se sert le plus souvent pour ne pas avoir à les rechercher au sein d'une arborescence plus ou moins complexe. Autre innovation : on peut prendre quelques notes directement sur le bureau. Bien que la gestion d'ensemble des fenêtres se rapproche beaucoup de celle de GEM, il existe cependant quelques différences dont certaines ont leur importance. La première est que la plupart des opérations disposent d'un raccourci clavier. Les fenêtres offrent à la manière des Amiga un bouton d'envoi à l'arrière-plan, qui s'avère bien pratique lorsque de nombreuses fenêtres sont ouvertes simultanément (jusqu'à 7 sous Neodesk 3 alors que le bureau classique est, lui, limité à 4 fenêtres). Il existe aussi un bouton permettant de dupliquer la fenêtre en cours, utile lorsque l'on travaille sur plusieurs dossiers par exemple. La sélection des icônes passe toujours par le classique rectangle élastique, mais sa création n'est plus ici limitée aux seuls déplacements vers le bas et la droite. Un bouton permet d'ailleurs de sélectionner l'ensemble des fichiers d'une fenêtre en une seule opération. Il est encore



Les icônes sont variées et sont toutes redéfinissables.

possible de diviser horizontalement une fenêtre, chaque partie disposant alors de ses propres ascenseurs. En revanche, les ascenseurs horizontaux ont disparu, ce qui est bien dommage. Outre les tris habituels, Neodesk 3 propose l'affichage sans tri (selon l'ordre d'enregistrement des fichiers), ce qui se révèle utile pour les programmes du dossier « Auto », dont certains doivent être exécutés avant les autres. On dispose en outre d'une possibilité de filtres, ceux-ci acceptant les jokers standards « \* » et « ? ». L'affichage en mode texte est



L'éditeur d'icônes est d'un usage très simple.



# DEUTEROS

Ecrans Amiga

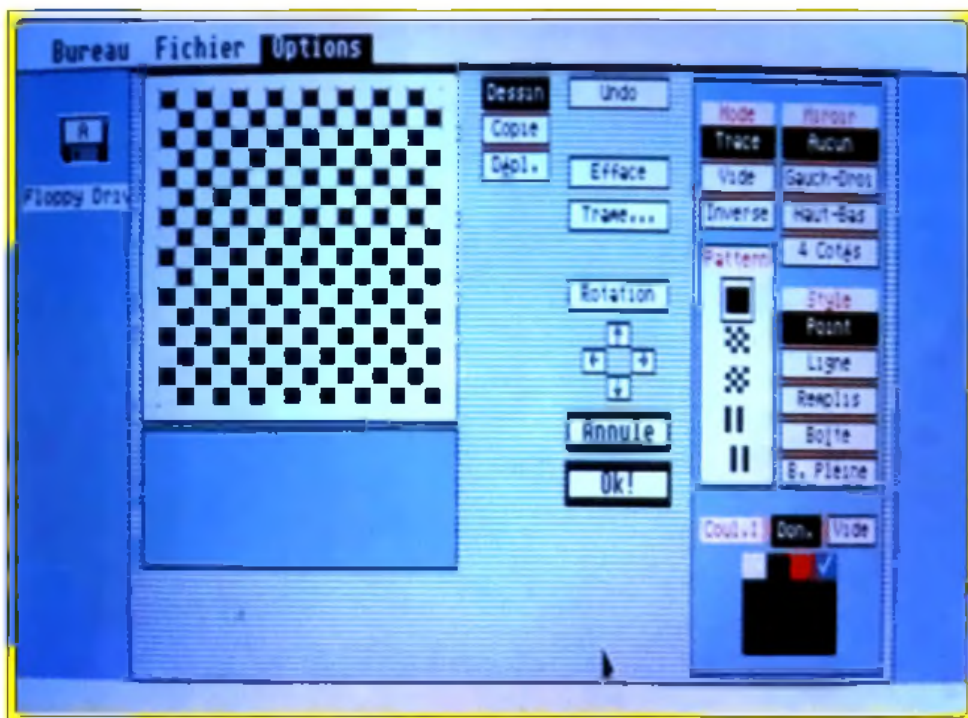
## DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE ...

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

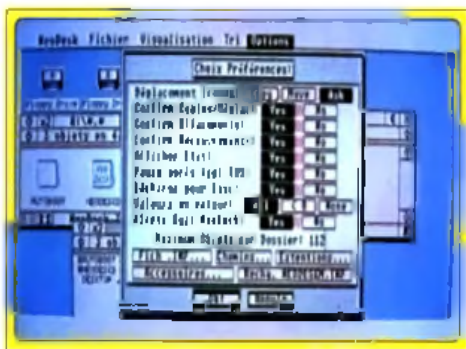




Tout comme l'éditeur d'icônes, l'éditeur de fonds est facile à utiliser. Vous pouvez d'ailleurs remplacer ce fond par une image de votre choix, en monochrome comme en couleur.

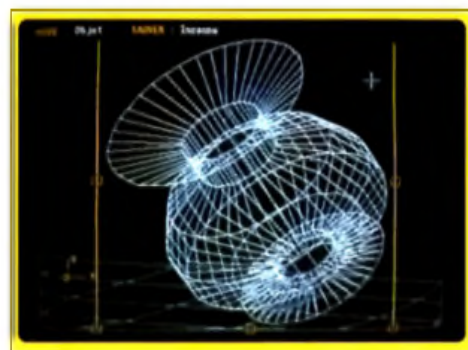
complété de deux options : multicolonnage et fonte réduite pour afficher plus de texte simultanément. La fonte système peut être remplacée par une autre au choix, un utilitaire se chargeant de la conversion des fontes Mac. Chaque fenêtre peut avoir ses propres cûtes de sélection. Les options de formatage d'une disquette sont plus complètes : 40 à 82 pistes, 9 ou 10 secteurs et format twisté (entrelacement des pistes pour accélérer la lecture). De plus, ce formatage commence par la fin, ce qui permet de récupérer une disquette en cas d'erreur (le

récupérable à la manière du Mac et de l'Amiga, lancement automatique d'un programme GEM pour les machines équipées d'un TOS antérieur au 1.4, interpréteur de commandes à la manière du CLI de l'Amiga, etc.). Bien d'être un simple gadget. Neodesk 3 vous apportera un plus grand confort d'utilisation de votre ST, qui n'aura alors plus grand chose à envier au Mac à ce niveau (disquettes Arobace pour Atari ST ; prix : E). Jacques Harbonn



Les options de configuration sont beaucoup plus complètes que celles du TOS.

catalogue et la FAT se trouvent en effet au début de la disquette). Les disquettes obtenues seront parfaitement lisibles sur PC, même formatées sur de vieux ST, ce qui n'est pas le cas normalement. Neodesk 3 permet de modifier certaines des caractéristiques du bureau : changement du fond, remplacement de ce fond par une image et choix des icônes. Si vous ne trouvez cependant pas votre bonheur, rien ne vous empêche de récupérer celles du Mac ou de créer les vôtres à l'aide de l'éditeur intégré. La disquette fournit aussi quelques utilitaires complémentaires : poubelle



Volume 4D gère désormais HAM-E.

en rendu B-Spline (ces courbes que l'on peut redéfinir en modifiant la position des points d'ancrage) ne comptent plus maintenant de frontières, ce qui pouvait poser un réel problème avec les versions antérieures. Cette version 2.1 dispose aussi d'un nouveau mode intermédiaire « phong » (le même que celui de Sculpt 3D). Ce mode est trois fois plus rapide que le B-Spline et permettra dans une version ultérieure l'introduction du ray-tracing. Enfin, cette nouvelle version gère totalement la carte HAM-E. Cette nouvelle version conforte Volumn 4D dans le peloton de tête des modeleurs sur Amiga (disquettes Volumn pour Amiga 1 Mo minimum ; prix : G). Jacques Harbonn

High Quality Version Available on AMIGALAND.COM

## DISCO-SCOPIE PRO 3.0

Editeur et copieur sur Amiga, Disco-Scopie Pro 3.0 gagne en fluidité avec quelques améliorations.



Disco-Scopie est un éditeur de disquettes doublé d'un copieur pour Amiga, dont nous vous avons déjà parlé dans Tilt 73 et 75. Cette version Pro se présente exactement comme la précédente mais quelques améliorations se cachent au sein des menus. L'éditeur peut désormais travailler soit sur des disquettes classiques Amiga, soit sur des disquettes au format MS-DOS. Pour les disquettes Amiga, il est possible d'ignorer la validation pour celles qui offrent un format original (évitant ainsi le message d'arrêt de l'AmigaDos). A l'inverse, vous pourrez valider vos disquettes au sein de cet éditeur. La plus grande amélioration consiste dans l'apport des macros, disponibles aussi bien pour l'éditeur que pour le copieur. En conclusion, si cette nouvelle version ne constitue pas une véritable révolution, son utilité est incontestable pour tous les curieux désireux d'en savoir davantage sur leurs disquettes ou pour les malheureux qui désirent récupérer le maximum de données après un crash (disquette Esat pour Amiga ; prix : F). Jacques Harbonn

## VOLUMM 4D 2.1

La nouvelle version de Volumn 4D confirme ce dernier dans le peloton de tête des modeleurs sur Amiga. Un bon choix.



Nous vous avons présenté dans Tilt 84 Volumn 4D, ce modeleur qui permet d'obtenir de superbes modélisations d'objets 3D, au prix toutefois d'un long travail et d'une configuration adéquate (3 Mo de mémoire pour des animations conséquentes et une éventuelle carte accélératrice pour diminuer les temps de calcul qui peuvent être importants). Les versions ultérieures avaient chacune apportées leur lot d'améliorations. Cette version 2.1 ne fait pas exception à la règle. Les outils de création 3D (polygone convexe, adjonction de points, zoom) sont désormais plus faciles d'emploi. Les objets



# PARAGLIDING

*Liberté, balades ou compétitions,  
vivez l'extrême à plus de 2500 m d'altitude!*

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

De 199 FF à 269 FF  
selon ordinateurs.

Disponible sur  
AMIGA, ATARI,  
CPC/CPC+,  
IBM PC et Comp.



Photos : Denis GANKINI

**Sortie nationale  
le 12 décembre  
chez tous les revendeurs.**



LORICIEL 81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison  
Tél. : 47 52 11 33 - Tél. Commercial : 47 52 18 18

**COUPON  
REPOSE  
POUR RECEVOIR  
LE CATALOGUE**

Oui, je désire recevoir  
le catalogue\* LORICIEL

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

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

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

Ville : \_\_\_\_\_

\* Catalogue gratuit  
contre 2 timbres à 2,50 FF.

M.N. 12/91

TILT 12/91



# COMMENT CREER UN DESSIN SUR ORDINATEUR

Jérôme Tesseyre

*Cette nouvelle rubrique s'adresse à tous les fanatiques de dessins sur écran. Elle a pour but de publier de nombreux dessins originaux faits sur tous types de machines et vous permettra peut-être de présenter à un large public « d'amateurs éclairés » vos créations.*



(1) Spectral de Xavier Marquis sur Atari.



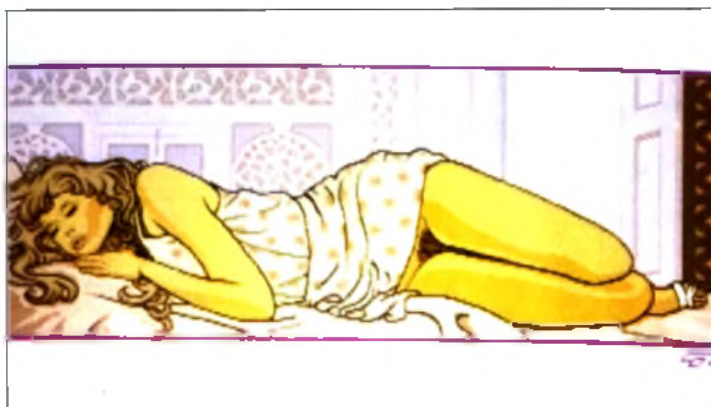
(2) Chevaliers de Nicolas Coussieu sur Atari.



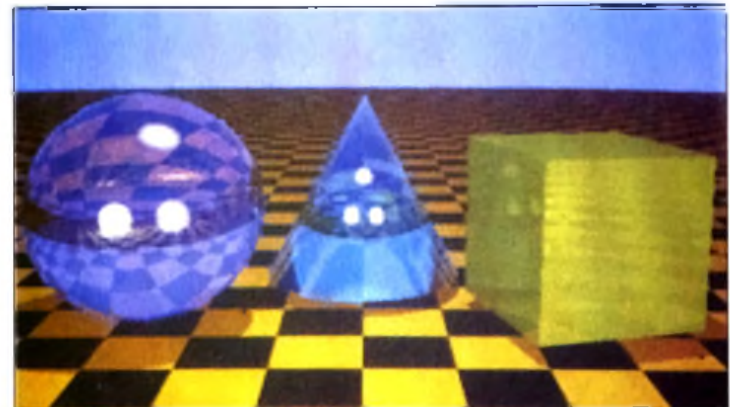
(3) Gémeaux de Christophe Blassel.



(4) Visage de Fabrice Hellous sur Amiga.



(5) Lady de Fabrice Hellous sur Amiga (encore lui !).



(6) Volumes de Maxime Berna sur Amiga.





Tintin, de Didier Casolaro sur Amiga.



Surf, de Fabrice Lemire sur Amiga.



Martien, de Julien Garnier sur Amiga.



Joystick, de Nicolas Coasieu sur Atari.



Dragon Ball, Christophe Blassel sur Amiga.

Quelle que soit la technique utilisée pour faire un dessin, il est nécessaire de passer par des étapes de préparation. Trouver un point de départ est primordial.

### Premiers conseils

S'il s'agit d'illustrer un thème, ce qui est le cas de notre concours, le point de départ est tout trouvé. Qu'allez-vous dessiner ? Un chevalier tout d'armure vêtu, une scène futuriste de la vie sur Mars, un sportif en pleine action ? Si vous n'êtes pas très expérimenté, choisissez plutôt quelque chose de simple pour commencer.



Optez pour une idée qui vous inspire. N'oubliez pas que vous allez devoir passer plusieurs heures à la mettre en image. Imaginons donc un passionné du moyen-âge qui se décide pour le chevalier. Une banale feuille de papier va lui servir à noter ce que le chevalier évoque. En effet, dessin sur ordinateur ou pas, le papier est indispensable pour fixer rapidement les idées. En notant librement les idées associées au mot chevalier, on obtient dans le désordre des éléments qui pourront être utilisés : chevalier (évidemment !), cuirasse, cheval, épée, combat, ennemis, château, ruines... A chacun de compléter selon son inspiration.

- **DESSIN 1** Bon rendu de l'ambiance brumeuse de ce marais traité dans des camaïeux de couleurs pastel pour le fond. Le personnage inquiétant se détache bien grâce à l'emploi de couleurs sombres.
- **DESSIN 2** Comment faire du neuf avec du vieux ? Utilisez d'anciennes gravures et coloriez les avec votre micro. Résultat garanti.
- **DESSIN 3** Bonne utilisation de la fonction symétrie pour le dessin. Les modelés et reflets sont redessinés après.
- **DESSIN 4** Très belle digitalisation de photo en niveaux de gris et utilisation de la symétrie qui donne à ce visage un regard étrange.
- **DESSIN 5** Superbe dessin d'une belle endormie digne de Mucha. Exemple de dessin au trait réussi. Le fond se détache bien grâce à l'utilisation de traits pâles. Superbe.
- **DESSIN 6** Voici une très belle illustration des possibilités d'un micro et d'un bon logiciel de ray-tracing. Dessin rigoureusement infaisable avec des moyens traditionnels, mais attention aux temps de calcul.



### Documentation

Le sujet à illustrer est maintenant bien arrêté. Reste à savoir comment il va être dessiné. C'est le moment d'aller retourner sa bibliothèque pour se fournir en documentation. Toutes les images qui se rapportent au sujet sont bonnes à prendre. Cette documentation, aussi disparate soit-elle (photos, BD), sera d'une aide précieuse pour trouver les détails exacts qui viendront enrichir le travail. Une image de BD fournira la silhouette du cheval, une photo de guide touristique les détails d'un château médiéval, une reproduction de tableau ancien les moindres replis d'une armure. Quant à l'ennemi du chevalier, rien n'empêche de le dénicher dans un livre sur les animaux, à la rubrique reptile. Attention, il ne s'agit pas ici de copier servilement toutes ces images pour les assembler en un patchwork banal, mais de s'en inspirer pour arriver à ses fins.

### Des croquis...

Ici commence à proprement parler le travail de dessin. Là aussi, impossible de se passer de papier, de calque, de crayons et de gomme pour faire des croquis rapides. N'hésitez pas à noircir du papier ! Le but à atteindre maintenant, c'est l'organisation générale de l'image, les grandes lignes. Dessinez vite sans chercher les détails, pour donner la sensation de mouvement. Stylisez les éléments que vous manipulez, décomposez-les en volumes simples

## Décomposez chacun des éléments de l'image en volumes élémentaires.

pour en comprendre la structure. Jouez avec des volumes, tels que cubes, parallélépipèdes rectangles, sphères, cônes et pyramides tronqués ou non. Le cheval, par exemple, peut être formé d'une sphère pour la croupe, d'une autre pour les épaules et le poitrail, d'un cylindre pour le corps, d'un autre pour la tête, d'un tronc de cône pour le cou, etc. C'est par la manipulation de ces solides simples que l'on parviendra à donner l'impression de volumes. Le cheval aura un peu l'apparence d'un cheval-robot, mais il



aura au moins l'indéniable qualité d'être solidement bâti. Cette impression de raideur disparaîtra dans les phases ultérieures du travail. Ce sont ces croquis qui définiront aussi les différents plans de l'image. Cette construction de l'image par plans successifs donnera l'effet de profondeur. On peut envisager de situer un ennemi reptiloïde au premier plan, le cheval monté par le chevalier brandissant son cimier au deuxième plan et, au troisième, la silhouette du château tout hérissé de créneaux et de tourelles. Il serait illusoire de prétendre que



ces quelques simples principes accoucheront à tout coup d'un chef d'œuvre immortel. Mais c'est bien dans ce sens qu'il faut s'exercer. A cette étape du travail, le dessin a commencé à prendre forme. Les intentions principales sont définies et les grandes masses sont mises en places. C'est le moment d'entrer un peu plus dans les détails. La documentation rassemblée va maintenant faciliter la tâche. Inutile de surcharger le dessin de détails inutiles et compliqués : cela risque de nuire à la lisibilité et d'aller à l'encontre des grandes lignes de force de l'image. Chaque détail doit apporter quelque chose. Même pour le dessin des détails, il est préférable de procéder par assemblages de volumes simples.

Une fois que les lignes composant le dessin sont précisées et modulées, on passe aux ombres et aux problèmes d'éclairage. Les masses d'ombre sont définies par des grisés légers au crayon, pour donner du relief.

Le dessin préparatoire est maintenant terminé. Il doit être précis pour obtenir un bon résultat lors du passage sur l'ordinateur.

## Les bonnes astuces de JT

Comment, sans tablette graphique, ni scanner, ni caméra, transférer un dessin du papier au micro ? Voici un truc très utile, simple et quasi gratuit.

Découpez un film transparent à la taille de votre écran. Après y avoir défini l'espace utile de travail de l'écran, vous décalquez votre dessin préparatoire avec un feutre fin noir sur ce rhodoïd (c'est l'appellation technique du film transparent). Si le dessin préparatoire n'est pas de la taille du rhodoïd, la mise à l'échelle pourra se faire aisément avec une photocopieuse munie des possibilités d'agrandissement et de réduction. Ceci fait, vous fixez le rhodoïd sur votre écran à l'aide de ruban adhésif.

Il ne vous reste plus alors qu'à repasser les traits de votre dessin avec la souris en utilisant les outils de tracés de l'ordinateur (le tracé en lignes brisées par exemple) et à figurer votre chef-d'œuvre dans la fonction loupe.

Un trait d'un pixel d'épaisseur manque un peu de corps. Un trait plus épais donne aussitôt plus de relief. Aussi rudimentaire que puisse paraître ce processus, il permet d'obtenir de bons résultats, pour peu que le dessin ne soit pas trop compliqué.

Pour ceux qui ont la possibilité d'utiliser un scanner ou une caméra, le problème sera résolu en un clin d'œil. L'utilisation d'une caméra permettra de recadrer aisément un dessin avec l'emploi du zoom, mais un éclairage régulier de la surface du dessin posera quelques problèmes. L'emploi d'un scanner s'avère très pratique du fait de ses possibilités d'intervention sur l'épaisseur du trait.

L'image ainsi transférée, numérisée par scanner ou caméra, sera de toute façon toujours à retoucher, des pixels indésirables ne manquant pas d'apparaître.

La tablette graphique est aussi un excellent outil pour effectuer ce passage du dessin sur papier vers l'écran. On procède en fixant le dessin au format sur la tablette, puis on repasse les contours avec un stylet. C'est l'outil qui se rapproche le plus d'un outil traditionnel de dessin.

## Travail sur écran

Le dessin est maintenant sur l'écran. Un dessin au trait est idéal, pour sa clarté graphique et pour la commodité d'utilisation de la fonction remplissage du micro. Mais attention, il faut

## L'aérographe viendra donner du volume à vos aplats de couleurs.

prendre garde à ce que toutes les surfaces qui composent le dessin soient bien fermées et serties d'un trait, faute de quoi, lors de la phase de remplissage, des surfaces qui doivent être colorées différemment se verraient attribuer la même couleur.

Protéger la couleur du trait avec la fonction masque, pour ne pas le remplir par inadvertance, est indispensable. Cette étourderie peut être extrêmement destructrice, surtout si le trait a plusieurs pixels d'épaisseur, car la fonction *undo* n'est pas toujours efficace dans ce cas. Une couleur spéciale, qui ne sera utilisée nulle part ailleurs dans le dessin, doit être attribuée au trait. Cela permet de garder intact le trait de contour. Si vous avez peu de couleurs à votre disposition, ayez soin de les économiser. Si deux bleus presque identiques sont utilisés, vous pouvez peut-être n'en utiliser qu'un seul.

Organisez votre palette en une série de petits dégradés de trois ou quatre couleurs. Prenez les couleurs moyennes de ces petits dégradés pour remplir les surfaces de base. Par exemple, le

cheval sera rempli avec la teinte moyenne de brun, les parties dans l'ombre seront traitées avec la teinte foncée, les parties dans la lumière avec la teinte claire. Utilisez un petit dégradé par objet, de sorte qu'à la fin, si vous voulez modifier les couleurs d'un objet, vous en ayez la possibilité sans altérer les couleurs d'un autre. Les contours et les couleurs, traitées en aplats, sont maintenant en place. Le dessin est presque fini, mais il est encore un peu plat, il a l'apparence d'un vitrail.

## Dernières touches

Votre dessin est constitué d'une série de surfaces colorées. Vous utiliserez la fonction masque pour travailler commodément dans chacune de ces surfaces, sans déborder. Donnez du modelé à ces surfaces en piquant dans la palette les teintes claires et foncées de votre couleur moyenne. La fonction aérographe pulvérisera une nuée de pixels, donnant ainsi une texture grouillante à votre image. Vous pourrez également traiter ces modelés par une succession de facettes de couleurs voisines. Vous vous référerez à votre croquis sur papier, où sont indiquées les zones d'ombre et de lumière.

Le dessin peut être considéré comme fini. Sauvegardez-le sur disquette. Deux sauvegardes valent mieux qu'une, sur deux disquettes différentes. Elles seront archivées, précieusement car ce sont vos originaux, pour être retrouvées facilement.

Si vous avez illustré un des thèmes de la rubrique, envoyez-nous une copie. Nous publierons votre chef d'œuvre s'il est réussi. Maintenant, c'est à vous de mettre en pratique tous ces conseils. A vos souris !

Jérôme Tesseyre

## Envoyez-nous vos dessins !

Les thèmes soumis à vos fertiles imaginations sont au choix :

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

Si l'énergie créatrice ne vous manque pas, vous pouvez illustrer plusieurs de ces thèmes. Soyez nombreux à nous envoyer vos œuvres sous forme de disquettes sans omettre de nous indiquer vos coordonnées et le mode de chargement de vos chefs d'œuvres (logiciels et ordinateurs).

Envoyez-nous vos dessins à :  
TILT MICROLOISIRS  
Paint Box/Jérôme Tesseyre,  
9-13, rue du Colanel-Avia,  
75754 Paris Cedex 15.

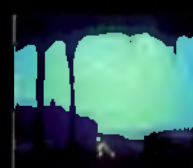


# ANOTHER WORLD



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**Le nouveau Delphine Software**



**Disponible sur Atari ST/STE, Amiga, PC compatibles**

**Delphine Software**

150, Bd Haussmann 75008 Paris

☎ (1) 49 53 00 03



# Micro + Caméscope:

## Réalisez votre film

Nous vivons actuellement l'avènement du multimédia, osmose parfaite du son et de l'image, tous deux créés et orchestrés par l'informatique. Chaque jour, cette évolution irréversible nous amène sa part de solutions et de problèmes. La mutation même des standards vidéo vers le numérique ajoute encore au tumulte et dans notre concret quotidien, nous subissons les réalités de cette effervescence. Mais que peut-on donc bien faire avec un ordinateur ?

La micro et la vidéo participent d'une même technologie de pointe et ont conçu nos racks télévisuels au même moment. L'état naturel qu'elles s'associent. Ce mariage pose cependant de nombreux problèmes et le contrôle de l'image par un processeur ne trouve pas de solution simple et pratique. Il faudra compter avec les incompatibilités entre deux mondes semblables en apparence mais jusqu'ici sans connexion.

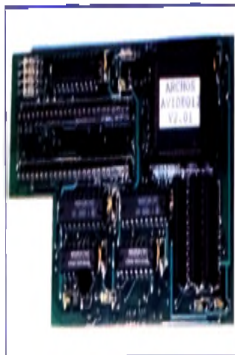
La première application micro-normal que la vidéo est de recopier sur un magnétoscope de saion des dessins ou des animations réalisées grâce à un ordinateur. Malheureusement, aucun micro n'est actuellement fourni d'origine avec une sortie vidéo directe.

Si l'on y regarde de près, chaque constructeur de micro possède son propre format de signal de sortie vers le moniteur, souvent bien loin de celui de la vidéo, relativement standardisé. La différence la plus contraignante est celle du déroulé temporel. En Europe, une image vidéo est composée de deux demi-images **entrelacées**, affichées alternativement tous les 50<sup>e</sup>s de seconde. Elles possèdent 312 et 313 lignes et sont nommées respectivement **trame** paire et **trame** impaire. Ces deux trames composent l'image finale de 625 lignes, qui est disponible tous les 25<sup>e</sup>s de seconde.

Seul l'Amiga de Commodore est capable de fournir d'origine un mode graphique entrelacé comparable à celui de la vidéo. La gamme Atari ne connaît que le mode non entrelacé, donnant une image de 624 lignes (deux trames paires). Dans le cas de l'Amiga en mode entrelacé, un simple **encodeur** transforme les signaux RVB (Rouge, Vert et Bleu) de la machine, en Pal ou en Secam (il faut compter environ 1 500 F pour un encodeur de qualité correcte, les mo-

dèles professionnels pouvant atteindre plusieurs dizaines de milliers de francs). L'image ainsi codée peut être enregistrée proprement sur un simple magnétoscope. L'écran Atari en basse et moyenne résolution peut, lui aussi, être enregistré par le biais d'un simple encodeur, mais seulement en 624 lignes, rendant tout montage final de la cassette illusoire.

Pour le Mac, le PC ou l'Atari en haute résolution, le problème est nettement plus délicat, car leur vitesse de balayage (nombre de trames par seconde) est plus élevée que celle de la vidéo. Cela peut être résolu par l'utilisation de mémoire de trame, où l'on enregistre de façon numérique une trame entière ou partielle. Il suffit ensuite de lire cette mémoire à une vitesse comparable à celle de la vidéo.



La carte AVideo 12 transforme n'importe quel Amiga, même le modèle 500, en mini-palette graphique. Elle affiche des images d'une résolution supérieure à 700 x 580 en 4 096 couleurs. Plusieurs logiciels de dessin, notamment TV-Paint, en tirent profit. Son prix est inférieur à 2 400 F.

Les cartes graphiques vidéo constituent la dernière solution. Réservées aux plus fortunés, elles permettent d'afficher des images de 8 à 24 bits (de 256 à un peu plus de 16 millions de couleurs) et sont directement asservies à une source vidéo. Seul l'encodeur final reste nécessaire. Il faut toutefois

noter que ces cartes ne fonctionnent en général qu'avec des logiciels dédiés, et qu'aucun espoir d'animation en temps réel n'est laissé pour l'instant.

### La carte graphique est la solution onéreuse à la capture d'écran PC.

Une image de ce type dépasse légèrement le méga-octet et nos malheureux micros ont vraiment du mal à effectuer les transferts nécessaires à l'affichage 25 fois par seconde. La solution viendra avec les compacteurs de données hardware qui réduisent la taille respective de chaque image, mais qui ne sont pas encore disponibles. A l'heure actuelle, pour créer une animation de qualité avec l'une de ces cartes, il faut posséder un système d'enregistrement image par image et seuls des systèmes vidéo onéreux offrent une telle possibilité.

D'un point de vue pratique, une solution basée sur Amiga présente le meilleur rapport qualité/prix. L'Atari, outre une légère incompatibilité, a un handicap notable: il est incapable de fournir une image recouvrant la totalité de l'écran. Les solutions sur Mac et PC ont merveilles dans le haut de gamme, mais leur coût reste en général excessif pour une application ludique. Infographistes ou vidéastes pousseront l'exigence plus loin, en voulant mélanger une image vidéo avec l'image de l'ordinateur. Pour eux a été créé le **Genlock**. Comme son nom l'indique, c'est un générateur verrouillé. Il génère des signaux de synchronisation pour l'ordinateur, verrouillés sur ceux de la source vidéo. Les deux images vidéo et informatique seront ainsi superposées dans le temps. La plupart des genlocks possèdent en interne des fonctions d'incrustation, qui rendent par exemple la couleur de fond de l'image informatique transparente, laissant

ainsi apparaître l'image vidéo. Sur d'autres modèles plus sophistiqués, on peut aussi trouver des effets de fade, permettant de mélanger les deux images, de passer de l'une à l'autre, de produire des effets de **volet**, etc.

Le prix de ces genlocks dépendra de la machine. Il faudra investir environ 2 500 F (pour les premiers modèles) sur ST ou Amiga, et un minimum de 10 000 ou 15 000 F sur Mac ou PC. Là encore, c'est le prix de la mémoire qui fait grimper les tarifs.

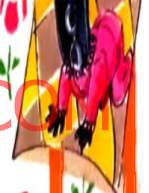
### Les standards vidéo

En France, le standard vidéo de diffusion est le Secam. Votre magnétoscope est donc a priori capable d'enregistrer ce standard. Les constructeurs japonais ont préféré concevoir leurs gammes de produits autour du système de codage Pal, bien plus répandu en Europe. L'évolution du standard vers le YC (traitement séparé de Y, la lumière, et de C, la chrominance -ou couleur-), comme dans le cas du S-VHS et du Hi-8, nous rajoute encore une autre possibilité. Il va sans dire que les performances de ces matériels et leur prix sont sans commune mesure avec les équivalents en Secam. Un tel choix implique tout de même une opération de **transcodage** à partir du PAL ou du YC vers le Secam, si vous désirez relire votre cassette sur le magnétoscope du voisin. Cela signifie de plus une copie supplémentaire et ces deux opérations dégradent notablement la qualité de l'image. Il faut de manière générale réduire, pour ne pas dire éviter, une telle pratique.

### Génération d'image

Votre matériel et sa cohérence fixeront vos premières limites. Prenons le cas où vous disposez d'un caméscope enregistreur, d'un micro ordinateur avec un minimum de

Les délimitations des mots apparaissent en caractères gras dans le texte sont regroupées en fin de cet article dans un glossaire







animés. D'autres sont spécialisés dans le tirage et permettent la réalisation de génériques de qualité quasi professionnelle. Les logiciels de 3D transforment complètement la relation entre l'image vidéo et les univers virtuels. Pour finir, les logiciels de présentation simplifient la mise en forme finale. Chaque machine possédant bien entendu ses spécificités et son parc logiciel, il serait ardu de tenter une comparai-

son. L'Amiga tire tout de même largement son épingle du jeu avec une quantité impressionnante de logiciels vidéo. Le Mac et le PC, plus professionnels, disposent d'outils moins nombreux mais très performants. Malheureusement, leurs prix sont souvent dissuasifs. L'Atari à l'inverse, offre des outils intéressants et bon marché, mais ses performances graphiques en réduisent l'intérêt. Le seul point commun à la majorité des logiciels est d'imposer une configuration informatique relativement importante, contrainte due non pas spécifiquement à la vidéo, mais aux logiciels de graphisme eux-mêmes. Les extensions mémoire sont bien souvent indispensables pour en profiter et un disque dur s'avère fort pratique pour stocker les fichiers d'images encombrants. Les adeptes des rendus 3D seront vite séduits par les gains de temps réalisés grâce à une carte accélératrice.

dérablement en fonction de la machine et des exigences de résultat. La qualité de l'image finale dépend de la résolution et du nombre de couleurs ou de niveaux de gris voulu. La masse d'informations à transférer étant très importante, le temps nécessaire à



**Le Vidi ST pour Atari contient une mémoire capable de saisir au vol une image vidéo sur deux. Une version plus lente est disponible pour l'Amiga et les compatibles PC.**

ce transfert devient vite un obstacle. Différentes solutions sont encore proposées, chacune avec ses avantages et ses faiblesses. La plus ancienne est celle utilisée dans le *DigiView* de Newtek sur Amiga, ou le *Pro Digitizer* de Print-Technic sur ST. L'image vidéo est parfaitement stable (caméra devant une photo), l'ordinateur vient lire à la vitesse qu'il désire et dans l'ordre qui l'arrange : une portion d'image, recommençant plusieurs fois l'opération jusqu'à l'obtention de l'image complète. Plusieurs secondes sont nécessaires pendant lesquelles le sujet ne peut bouger

### Intégrer des images extérieures nécessite des outils spécifiques comme le digitaliseur.

Pour utiliser de tel digitaliseur avec un magnétoscope, il faut que celui-ci possède un système d'arrêt sur image parfait, ce qui est loin d'être toujours le cas. Ce problème a conduit les constructeurs à faire évoluer le concept. Une trame de l'image vidéo est convertie et stockée directement dans une mémoire tampon, pour être relue ultérieurement par le micro. C'est le principe qu'utilise par exemple la gamme *Vidi* de la société Rombo, disponible sur ST, Amiga, ou PC. Suivant les machines, le transfert s'effectue en bloc à raison de 2 à 12 images par seconde. Il est important de noter que ces hardwares ne disposent que d'un seul convertisseur analogique/numérique et qu'ils ne peuvent fournir qu'une simple image en noir et blanc. Pour obtenir de la couleur, il faut pratiquer l'opération trois fois, pour saisir chaque composante de couleur (Rouge, Verte et Bleue) de l'image vidéo. Il est indispensable de séparer au préalable chacune d'elles, séparation réalisée par un jeu de filtres

mémoire et d'un petit genlock. Vous allez déjà pouvoir créer des réalisations vidéo graphiques. La fonction d'incrustation du genlock vous permet de composer des images résultant de la superposition de celles de la vidéo et de celles de l'ordinateur. A la manière du desktop publishing (PAO), les logiciels graphiques vont vous aider à « mettre en page » une production vidéo : c'est le « desktop video ». Vous pouvez bien entendu créer des œuvres unique-



**Le CP 10 est un encodeur d'un excellent rapport qualité prix. Sur Amiga, il fournit un signal normalisé Pal ou YC. Simple d'utilisation, vous pourrez enregistrer graphismes et animations créés sur votre machine.**

ment infographiques. Le logiciel de dessin est l'outil principal. Il intervient de manière très diverse dans une réalisation vidéo. Il peut construire des pages de garde, des habillages ou des schémas divers, créer des bulles, faire un décor, un sous-titre, et même aborder le tirage. Certains logiciels de dessin offrent même des possibilités d'animation. Un logiciel d'animation spécialisé, tel que *Disney Studio*, contribue à l'élaboration de dessins

### Saisie d'image

Il est souvent intéressant de pouvoir prendre une image venue de l'extérieur au lieu de la créer intégralement. Le monde informatique dispose déjà de différents périphériques : **tablette graphique, scanner ou digitaliseur.** Un digitaliseur est capable de transformer une image vidéo en une image utilisable a posteriori par l'un des différents logiciels de dessin ou de traitement. Le signal de l'image vidéo est tout d'abord converti en un échantillon numérique. Il faut ensuite le transférer dans la machine avant de le convertir en un format compréhensible par un micro : Tiff, iff, pic, degas... Cette dernière étape est purement logicielle, contrairement aux étapes précédentes, plus « électroniques ». Le hardware varie consi-



A I R - L A N D - S E A

# BATTLE ISLE

S T R A T E G Y



Disponible sur AG-ST-PC



- Possibilité de jouer seul ou à deux simultanément



- Jeu accessible aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés



- Une stratégie plus poussée que celle du jeu d'échecs
- Différentes unités allant du fantassin au porte-avion

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



- 32 niveaux de jeu, 16 cartes dans l'option 1 joueur et 16 autres cartes dans l'option 2 joueurs plus 2 missions secrètes



"L'utilisation est très simple, et le plaisir de jeu très grand. Battle Isle rentre dans cette catégorie de wargames / stratégie réussis et rares." - JOYSTICK

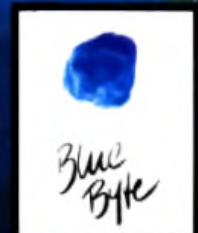
"Les graphismes sont parmi les meilleurs pour ce type de jeu et une excellente ambiance sonore accompagne le joueur... En bref, un logiciel qui tient toutes ses promesses." - GEN 4

"Jeu complexe, très visuel et facile à manier; Battle Isle place sous votre contrôle diverses unités terriennes, aériennes et navales pour un combat passionnant. C'est un petit bijou!" - TILT

## UBI SOFT

Entertainment Software

UBI SOFT 8 & 10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL SOUS BOIS - Tel: (1) 48 57 65 52



3615 UBI

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



colorés ou, mieux, par un filtre électronique. Si vous utilisez une caméra couleur Pal ou Secam, le codage crée un **moulage** sur l'image digitalisée. Il faut dans ce cas avoir recours à l'électronique qui fournit, outre un signal pur, des possibilités de réglages diverses.

Pour le travail en couleur, les numériseurs de la première génération se retrouvent sur un pied d'égalité avec ceux de la famille du Vidi. Il est par contre possible de leur ajouter une mémoire externe ou **Frame Buffer**. Dans ce cas, la qualité globale de cette association est nettement plus performante, le prix étant aussi nettement plus élevé. Le Frame Buffer n'est en fait qu'un gros numériseur avec sa propre mémoire et les constructeurs ont vite fait de le repackager sous forme de carte à placer dans la machine. C'est cette solution que l'on trouve principalement sur Mac et PC. Cette mémoire peut dans certains cas être partagée avec celle du micro, qui pourra donc directement la lire et même, sur certains modèles, y écrire. Cette technologie reste pour l'instant relativement onéreuse, mais préfigure des solutions de demain.

Le dernier obstacle à résoudre est le temps réel, c'est-à-dire de réaliser la totalité de l'opération à la vitesse de la vidéo, et ce en continu sur une séquence d'images. L'idéal est bien entendu de pouvoir enregistrer ce flot d'informations sur disque dur. Ceci est malheureusement **invisageable** pour des micro-ordinateurs courants : seules des cartes munies de compacteurs puissants pourront offrir de telles possibilités.

Sur Atari, le **VidiST** permet tout de même de saisir une séquence vidéo complète, en prenant une image sur deux avec plusieurs niveaux de gris. Il la sauve en mémoire, pour la relire ensuite comme une simple animation. Sur **Amiga**, **Live I** permet la même opération avec d'autres options supplémentaires. Associé à un logiciel comme **In-vision Plus**, il offre des possibilités vidéographiques, notamment des effets en temps réel de **colorisation**, de multi-images ou de volets entre deux sources vidéo (uniquement avec quelques nuances de gris, ou en fausse couleur), etc. Il est important de noter que, pour cette fa-

mille de numériseurs, le résultat est moins fin, surtout pour de la numérisation en couleur, qu'avec ceux de la première génération. Avant de s'équiper, il faudra choisir entre le temps de saisie et la qualité du résultat car vouloir les deux implique indubitablement une nette majoration du prix



**La carte Live I est le digitaliseur monochrome le plus rapide sur Amiga. Entièrement pilotable par logiciel, elle traite simultanément deux sources vidéo. De nombreux effets de volet, de colorisation ou de pixélisation sont disponibles.**

## La simple adjonction d'un sampler modifie de façon sensible la qualité de la bande son.

### Le son

Il ne faut pas oublier que, si la vidéo travaille sur l'image, elle comporte aussi du son. Nous ne sommes pas prêts de revenir au cinéma muet. Les caméscopes modernes ont une grande qualité sonore. Le son original est maintenant enregistré sur des pistes **FM**, voire même numériques. Très souvent, le son original est conservé dans la bande

son finale, mais l'ajout d'une musique ou de bruitages enrichit nettement l'ensemble.

Le micro interne d'un caméscope ne permet pas toujours d'obtenir la perfection. La simple adjonction d'un sampler et de son logiciel permet cependant de changer radicalement cette situation. Le bruitage devient un jeu d'enfant : prenez une bande vidéo et recréez la bande son avec un sampler, vous serez surpris du résultat. Les systèmes professionnels les plus récents travaillent sur cette même technique, en restituant des échantillons de bruits divers préalablement enregistrés. L'utilisation d'un **time code** (le même qui est utilisé lors du montage image) offre par contre une synchronisation parfaite et éditable. Les micros que nous connaissons possèdent déjà par ailleurs une logithèque complète d'outils musicaux **MIDI**. Les bruitages, et pourquoi pas les musiques, peuvent être orchestrés par l'une de ces machines.

Une autre extension possible dans l'univers sonore est de rajouter un système **Direct-to-disk** à votre machine. Il fonctionne de la même manière qu'un sampler, mais peut travailler sur des échantillons de très grande durée, enregistrés directement sur disque dur et avec une qualité équivalente au CD. Encore relativement cher, le premier prix sur Atari avoisine les 10 000 F.

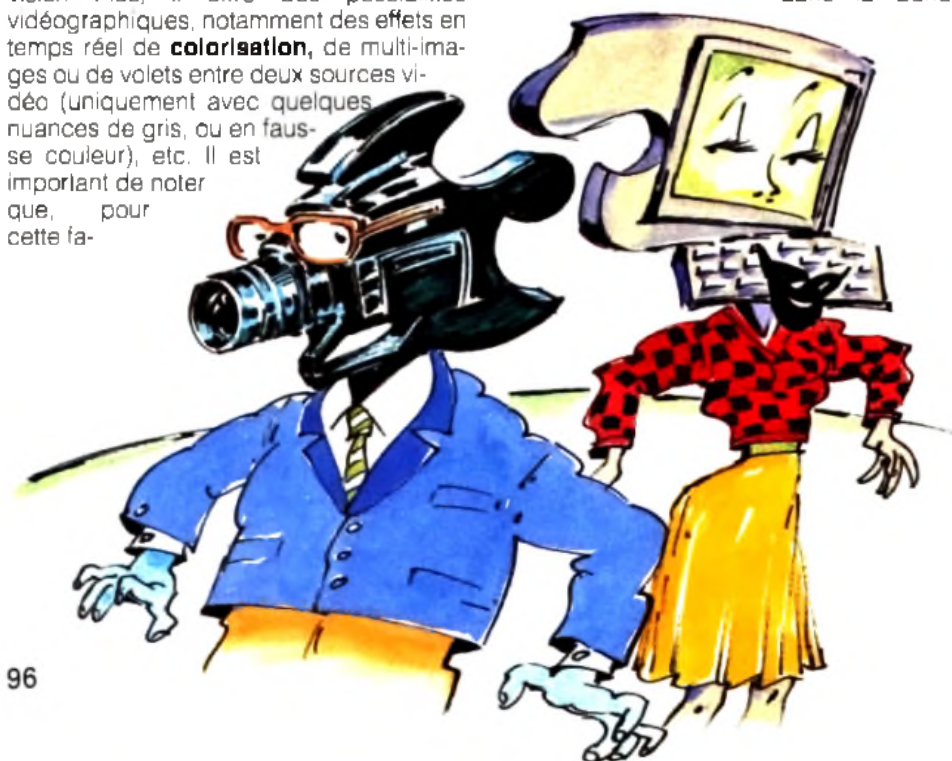


**Le GST 40 de SATV, décliné en version PAL, Secam et YC, offre à l'Amiga des solutions d'un excellent rapport qualité/prix. Les ST PAL et ST YC offrent les mêmes performances aux différents Atari (ces modèles remplacent depuis peu les GST 40E).**

### Les effets spéciaux

Il était naturel que nos micros passent du traitement de l'image individuelle à celui d'une suite cohérente d'images, autrement dit au film... Le micro constitue surtout une aide indispensable à la réalisation, au contrôle du montage ou à la création d'effets spéciaux, tout en permettant des ajouts sonores ou musicaux.

Dans un premier temps, il va falloir **déru-scher**, c'est-à-dire sélectionner les scènes à conserver parmi l'ensemble des scènes tournées. Vient ensuite le montage, qui donne à cet immense puzzle son apparence définitive, en permettant de réorganiser dans le temps tous les **rushes** sélectionnés auparavant. C'est à ce stade de l'élaboration du film qu'apparaît le **banc de montage**, un produit spécifiquement vidéo à l'o-





DEVENEZ  
GENTLEMAN ET CAMBRIOLEUR  
AVEC

# BRUCE WILLIS HUDSON HAWK

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

RETROUVEZ  
LE MEILLEUR CAMBRIOLEUR  
DU MONDE DANS UNE AVENTURE  
PASSIONNANTE, AMUSANTE ET  
ULTRA-RAPIDE!

AMSTRAD . ATARI ST . CBM AMIGA

**ocean**<sup>®</sup>



© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.  
ALL RIGHTS RESERVED





PC : WinRix est le premier logiciel graphique traitant en vectoriel texte et graphique. Il est capable de gérer simultanément des images bitmap 16 millions de couleurs.



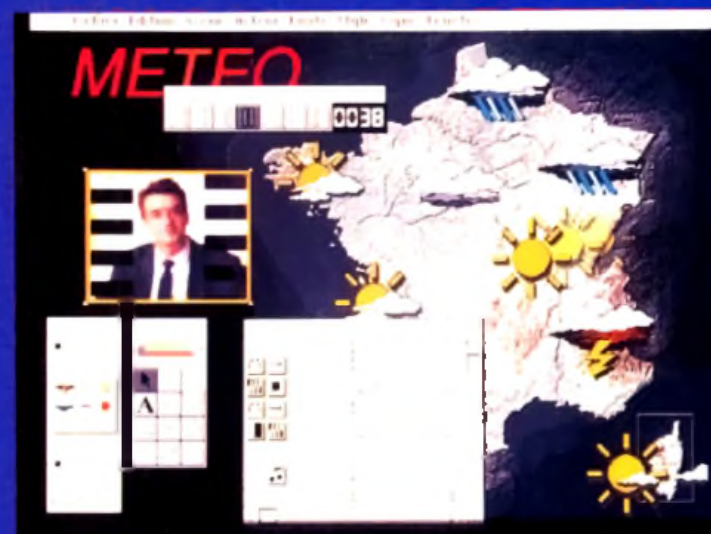
ST : Paint Master travaille en vectoriel, grâce à l'utilisation de courbe spline. Il est possible de modifier les contours du dessin tout en conservant un tracé parfait.



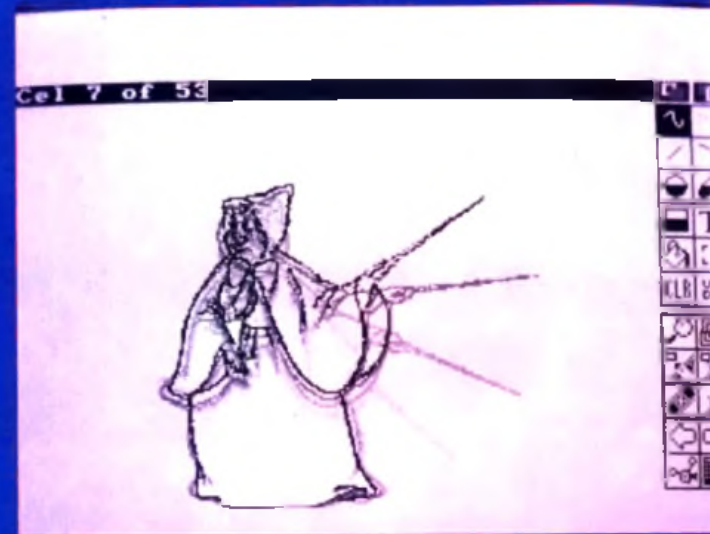
Mac : MediaMaker est un véritable chef d'orchestre d'application multimédia. Il ordonnance son, images et animations et prend même en charge les magnétoscopes.



Deluxe Paint est le logiciel de référence. Il réalise la majeure partie de vos habillages. Son module d'animation très souple en fait un outil vidéo remarquable.



Mac : Magic, et son module de dessin vectoriel de 8 à 24 bits, permet de créer des animations de qualité. C'est un outil idéal pour réaliser des présentations vidéo.



Amiga, ST : Disney Animation Studio offre au néophyte un outil puissant pour la création de dessin animé. La technique des calques successifs est simulée par le logiciel.

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



# HEIMDALL

3615 UBI

Bientôt disponible  
sur AG, PC et ST.



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

La malédiction des dieux était prévue pour l'époque Ragnarök, époque pendant laquelle la confusion et la ruine s'abattraient sur le Monde, et les dieux se rassembleraient sur le dernier champ de bataille...



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

**CORE**  
DESIGN LIMITED

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



origine, adapté depuis quelques temps au Mac, au PC ou à l'Amiga. Il télécommande de manière très précise au moins deux magnétoscopes : un « enregistreur » pour recevoir la cassette finale et un ou plusieurs « lecteurs » contenant les rushes. D'un point de vue pratique, il suffit de venir se positionner sur la dernière image de l'enregistreur, puis de repérer sur l'un des lecteurs le début et la fin de la séquence que l'on veut rajouter. Un banc de montage évolué permet un montage dit « en insertion », par lequel on peut insérer une image n'importe où au milieu d'une séquence déjà enregistrée. Les lecteurs supplémentaires permettent de créer des images finales multiples, ou plus simplement de réaliser un fondu entre deux rushes.

Sur micro, une interface est nécessaire pour piloter chaque magnétoscope et surtout pour transmettre à tout moment la position exacte de la bande. Cette localisation peut provenir d'un simple comptage des impulsions enregistrées sur l'une des pistes de la cassette nommée « control track » et pointant chaque image. L'alternative plus sérieuse est d'utiliser un time code. C'est un code temporel numérotant chaque image, pouvant être enregistré sur l'une des pistes audio normales du magnétoscope (code LTC) ou directement incrusté dans les premières lignes de chaque image (code VITC). Sur Amiga et PC, la solution Video Pilot donne de bons résultats. Des solutions plus professionnelles sur Mac et PC sont construites à partir de systèmes en réseau évolués comme V-LAN. A ce niveau, l'équipement vidéo doit être irréprochable dans son homogénéité. Il impose par ailleurs l'utilisation de TBC (Time Base Corrector), pour permettre un défilement parfaitement synchronisé de tous les magnétoscopes.

## Inversion, dispersion, déformation et autres effets ne disposent pas encore du temps réel.

### Saisie d'image

Très prisés en ce moment, les effets spéciaux viennent agrémenter le montage. Les dernières générations travaillent en numérique. Les principes des effets sont très similaires, que ce soit pour créer un painting en réduisant le nombre de couleurs, un négatif en inversant la valeur numérique de chaque pixel, etc. Mais les effets les plus saisissants utilisent une électronique dérivée des digitaliseurs avec mémoire de trame. Une trame vidéo est convertie, puis stockée. La trame suivante est alors enregistrée sur une autre mémoire, la première pouvant être relue en même temps. Cette rotation de mémoire est permanente. Si le numériseur d'entrée est de bonne qualité (en 24 bits avec une résolution équivalente à celle de la vidéo), il sera impossible de voir la différence entre l'image d'entrée et celle de sortie. Quel en est l'intérêt ? Imaginez que vous relisez la mémoire de trame non pas dans le sens d'enregistrement, mais à l'envers : vous retrouverez alors votre image vidéo complètement inversée. De la même façon, en la lisant plus rapidement, elle se retrouvera réduite. Par contre, faites relire la mémoire dans un ordre correspondant à une fonction mathématique, comme dans les démos, et vos images vidéo se gondoleront en temps réel. A l'aide de fonctions plus complexes, il est possible d'envisager des mises en perspective,



Voici quelques exemples d'effets obtenus par modulation d'adresse sur un générateur d'effets professionnel.



Le Video Toaster est le premier périphérique informatique capable de traiter de la vidéo en temps réel. Il peut fonctionner comme périphérique sur un Macintosh, l'Amiga remplissant le rôle d'interface.

Malheureusement, alors que l'ordinateur est capable de simuler la totalité des effets, comme avec le logiciel *Video Effect 3D* sur Amiga, il ne peut les réaliser en temps réel, ce qui représente cependant la contrainte primordiale de la vidéo. L'adjonction de cartes dédiées comme le Video Toaster de NewTek offre à l'Amiga, ou indirectement au Mac, des possibilités en ce domaine. Le Video Toaster ne possède pas pour l'instant de modulation d'adresse. Vous pourrez jouer sur la taille ou le sens de l'image, la repositionner n'importe où, l'habiller avec l'un des logiciels de dessin 2D et 3D fournis. De quoi faire de grandes choses tout de même, excepté que, pour l'instant, aucune version Pal ou même Secam n'est encore disponible.

La technologie de la vidéo s'approche à grand pas du tout numérique. La technologie des CD enregistrables devrait créer la réelle jonction entre le monde de la vidéo et celui de l'informatique. Pour l'instant, des conflits de norme, de standard et plus généralement d'intérêts commerciaux compliquent l'évolution et la démocratisation de la vidéographie. En pensant quelques instants à Méliès, n'oublions pas que l'imagination dépasse toujours les moyens.

François Paupert







Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)  
*Qui a tué Karaboudjan ?*



Delphine Software  
C I N É M A T I Q U E

PC

C O U R S I E R E

P O U R U N C A D A V R E

DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA 32 COULEURS ET PROCHAINEMENT SUR PC ET COMPATIBLES

Delphine Software : 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 03





Les signaux de synchronisation sont par contre mélangés à chaque composante pour simuler un signal vidéo noir et blanc.

**FM** : le système de codage à modulation de fréquence permet de transmettre ou d'enregistrer un son avec une restitution de bien meilleure qualité. Pour les caméscopes, l'enregistrement du son se fait simultanément avec celui de l'image, rendant impossible la dissociation de ces deux éléments par la suite.

**Frame Buffer** : appellation anglo-saxonne d'une mémoire d'image. Placée entre deux convertisseurs, analogique vers numérique et inversement, cette mémoire gèle une image vidéo.

**Genlock** : interface permettant de synchroniser un micro à une source vidéo.

**Incrustation** : possibilité donnée à la plupart des genlocks de superposer une image informatique sur l'image vidéo. L'inverse n'est possible que sur les modèles les plus évolués.

**MIDI** : protocole de communication reconnu par la majorité des instruments musicaux électroniques. Grâce à lui, il est possible de déclencher un son ou de le modifier à partir d'un micro.

**Moirage** : effet optique géométrique, créé par exemple en superposant deux voilages. Dans le cas précis des digitaliseurs, l'effet est dû au battement entre les fréquences résiduelles au codage Pal ou Secam et la fréquence propre de l'échantillonneur.

**Mode entrelacé** : mode graphique que l'on trouve sur *Amiga*. L'image est affichée en deux temps, par l'entrelacement de deux demi-images, comme en vidéo.

**Palette graphique** : ordinateur dédié pour fortunés, avec logiciel de dessin, énorme disque dur et beaucoup de mémoire.

**Painting** : effet vidéo numérique où l'on réduit la définition de l'échantillonnage. Si ce dernier est fait par exemple en 8 bits, le réduire à 4 ne laisse plus que 16 nuances. Cet effet donne à l'image vidéo une apparence de peinture.

**Pixellisation** : effet vidéo numérique, nommé aussi effet de « mosaïque ». Il est obtenu en relisant plusieurs fois de suite le même point dans une mémoire d'image.

**Rush** : portion d'image vidéo enregistrée résultant directement du tournage.

**Scanner** : proche d'un photocopieur, il numérise avec très grande précision une image sur papier.

**Spline** : mode de tracé que l'on trouve dans les logiciels graphiques vectoriels. Défini par un ensemble de points, l'ordinateur calcule la trajectoire idéale passant par ces points.

**Storyboard** : fruit du découpage d'un scénario. Chaque plan y est détaillé et illustré.

**Tablette graphique** : capteur restituant à un micro le trajet d'un stylet sur sa surface sensible. Différents formats sont dispo-

nibles et certaines, dites « sensibles », reproduisent même la pression du tracé.

**TBC** : Time Base Corrector, module incontournable dans une installation vidéo multimachine. Les magnétoscopes encore lourds de mécanique ne peuvent assurer une parfaite constance dans le déroulé d'une image. C'est en fait une cascade de Frame Buffer où l'on peut progressivement rattraper les écarts temporels.

**Time code LTC, VITC** : code temporel lié à chaque image. Il contient une indication d'heure, de minute, de seconde et enfin d'image. Ce code permet donc de retrouver avec précision une image. Reconnu sous la forme de deux standards – le time code longitudinal (LTC) ou incrusté (VITC) – il est souvent le seul lien temporel entre l'univers de la vidéo et celui du son.

**Titreur** : machine vidéo destinée à réaliser des titres. Les solutions à base de micro, moins chères et bien souvent plus performantes, tendent à les destituer.

**Trame** : souvent le fruit d'une confusion lors d'une traduction littérale de l'anglais. En effet, « Frame » représente, pour nos cousins britanniques, une image complète, une demi-image se traduisant par « scan ». De notre côté, nous préférons utiliser respectivement image et trame.

**Transcodeur** : boîtier transformant un standard vers un autre, par exemple Pal/Secam.

**Volet** : effet vidéo utilisé lors d'une transition entre deux séquences. Ce sont souvent des formes géométriques qui dévoilent progressivement le plan suivant.

**V-LAN** : réseau local dédié au monde de la vidéo, qui permet, à partir d'une unité de commande tel un micro ordinateur, de contrôler un maximum de 31 périphériques. Il prend en charge l'interfaçage des magnétoscopes et retourne les informations de positionnement ou les codes temporels à l'organe maître.

### Vidéo et micro

Cet ouvrage de vulgarisation est le constat des réalités technologiques en ce domaine. Un panorama systématique des propositions commerciales illustre largement chaque sujet traité et donne une référence concrète à ce qui n'est pour beaucoup qu'une vaste nébuleuse. Sa lecture peut éviter désillusions ou problèmes posés lors d'un choix d'équipement. Pas de trucs et astuces pratiques, mais ceux qui désirent obtenir une vision d'ensemble trouveront réponses à bon nombre de questions (*Vidéo et micro-informatique*. Editions Radio, par D. Friedman, G. Secaz, T. Teisseire. 205 pp. Prix : B).

**Animatic** : premier enregistrement vidéo réalisé grâce à la mise en valeur dynamique des graphismes du storyboard.

**Banc de montage** : ce module gère l'assemblage final des rushes. Il contrôle électroniquement les magnétoscopes.

**Colorisation** : effet vidéo numérique, où l'on fait correspondre à chaque niveau de lumière une couleur différente.

**Control Track** : c'est une piste sur laquelle un magnétoscope inscrit les repères de positionnement de chaque image. La lecture de cette piste donne des informations de positionnement relatives.

**Découpage** : opération qui consiste à découper un scénario en scènes, en séquences, en plans et à en définir les moindres détails.

**Derusher** : repérer les rushes que l'on désire utiliser lors du montage.

**Digitaliseur** : ou numériseur d'image, il convertit une image vidéo en image informatique.

**Direct-to-disk** : cette option est l'une des propriétés des numériseurs audio ou vidéo, qui leur permet d'inscrire ou de lire en temps réel leurs données sur un disque dur.

**Encodeur** : un ordinateur fournit séparément les signaux correspondants au Rouge, Vert et Bleu, ainsi que ceux de synchronisation. Ils doivent être impérativement codés pour ne plus représenter qu'une information unique (double pour le YC), compatible avec un magnétoscope ou un élément vidéo. En Europe, seuls les systèmes de codage Pal ou Secam sont utilisés et ils ne sont pas compatibles entre eux.

**Fade** : c'est un effet qui permet de réaliser une transition douce, par mélange entre deux images.

**Filtre électronique** : dans le cas d'un digitaliseur, il opère à l'inverse de l'encodeur. Il transforme un signal codé Pal ou Secam en signaux Rouge, Vert et Bleu.



CONSOLES

# CONSOLES

VIDEORUM LUDORUM MAXIMUS MONDIALUS PERIODICUS!

**A GAGNER!**  
**MICRO KID'S**  
3 MEGADRIVE 2 GAME BOY  
1 SUPERGRAFX  
TOUS LES MERCREDIS ET  
DIMANCHES SUR FR 3

SONIC  
SUR MASTER SYSTEM!  
TOUS LES SECRETS DE  
LA PC ENGINE DUO!

**SUPERCOOLUS!**  
GAGNEZ 1000 PIN'S  
3 COLLEC'DEFLYNX  
5 PORTABLES ATARI



**SUPER MARIO BROS 3**  
SUR NES

POSTER  
SHADOW OF THE  
BEAST



APRÈS MARIO,  
C'EST MOI! EN  
HOLOGRAMME  
DÈS LE 7  
DECEMBRE



RACER



EN VENTE TOUS LES MOIS  
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX. 29 F.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



**L**a rubrique SOS est ce mois-ci riche de jeux français. AGE, de Tomahawk, et Another World, de Delphine, sont deux pures merveilles d'aventure action qui n'ont rien à envier à leurs homologues d'outre-Atlantique. Réjouissons-nous, les programmeurs atteignent le plus haut niveau. Cécorico !

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



# AGE

PC VGA

Et si je vous disais que la plus belle 3D surfaces pleines du moment est française, qu'elle est développée par MDO pour Tomahawk et qu'elle fait du nouveau jeu de cette société, AGE, l'un des plus beaux qu'il m'ait été donné de voir ? Si je vous dis que, en plus d'être beau, ce jeu est passionnant, à la fois simple d'accès et complexe dans son scénario ?

Editeur : Tomahawk.

Il y a déjà quelques mois, nous vous avons présenté *Galactic Empire*, à la superbe 3D mais au scénario mince comme du papier à cigarettes. AGE (pour *Advanced Galactic Empire*) corrige ce défaut et améliore très fortement les qualités graphiques du pré-



**AGE mélange graphismes vectoriels et illustrations en bitmap, avec une fluidité dans l'animation à faire pâlir les meilleurs simulateurs de vol.**

L'ergonomie est excellente, tout se gérant à la souris (qui est indispensable). Le bouton gauche permet de sélectionner un objet ou, si une arme est enclenchée, de tirer. Le bouton gauche fait passer du mode déplacement au mode action. Pour faire avancer votre véhicule, il suffit de faire bouger la souris. Idem pour tourner ou reculer.



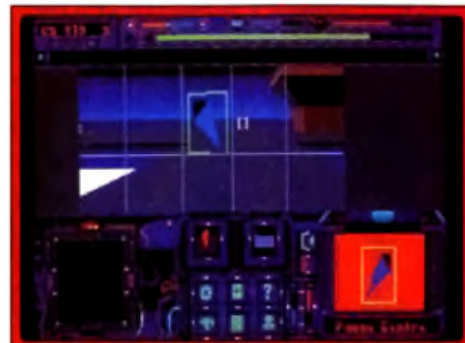
La vue extérieur du vaisseau.



Un des nombreux distributeurs.



Les forges blanches tournissent l'oxygène.



Vous avez le bon code.

cedent produit. Le scénario : agent secret, vous êtes parachuté sur la planète Kaiser. Votre petite amie, elle aussi agent secret, a disparu en mission, les robots se sont rebellés contre les technos, le grand soufi d'un groupe de derviches tourneurs a été enlevé : vous avez du pain sur la planche ! Le début du jeu est très progressif, comme c'était le cas dans *Dungeon Master*. Au départ, vous trouvez un laser, et un message

vous indique de le prendre et de le mettre dans votre inventaire. Plus loin, un rayon traverse régulièrement le chemin et, là aussi, un message vous indique comment le passer. Les graphismes, absolument somptueux, mélangent cyclage de couleurs, 3D vectorielle et images bitmap. Le tout est animé à une vitesse qui ferait pâlir de nombreux simulateurs de vol et cela donne un résultat époustouffant, incroyable, etc.

## INTERET : 18

**AGE est un jeu étonnant. Ses graphismes magnifiques (je pèse mes mots !) sont mis à profit pour créer une ambiance très SF et le scénario, même s'il est d'une relative simplicité, est suffisamment dense pour assurer une longue durée de jeu. Un bon choix !**

**TYPE** \_\_\_\_\_ aventures animées

**GRAPHISMES** ★★★★★

Wouaouh ! Je ne reviendrai pas sur la beauté des graphismes 3D, mais l'introduction du jeu, en 3D calculée, vaut elle aussi le coup d'œil !

**ANIMATION** ★★★★★

Les objets 3D défilent à une vitesse impressionnante (sur un 386) sur un fond en dégradés. Le soleil se lève, la lune se couche et les couleurs varient au fur et à mesure.

**BANDE SON** ★★★★★

Un interface sonore est, comme d'habitude, recommandée...

**PRIX : C**





Le bar des Centauriens : votre contact.



De nombreux personnages vous apporteront leur aide. Ne tirez pas sur tout ce qui bouge : vous le regretteriez.

Le maniement, souvent délicat à la souris, est dans ce jeu proche de la perfection.

Les rencontres, nombreuses, peuvent être suivies d'un combat ou d'un dialogue. Dans le premier cas, la puissance de votre arme entre en compte, ainsi que la quantité d'énergie que vous lui donnez. Cette énergie est répartie entre votre armure et votre arme : lorsque vous augmentez l'une, vous diminuez l'autre. Tout l'art est de savoir choisir entre une armure très protectrice et une arme très efficace... Les communications sont limitées et, le plus souvent, vous n'interviendrez pas. Les textes sont humoristiques et ces monologues sont au final assez agréables. *Galactic Empire* disposait d'une possibilité de dialogue bien plus élaborée, qui n'a pas été retenue ici. L'aide, accessible à tout moment, permet d'avoir la description des différentes icônes, des armes, d'accéder à la carte de la région, etc. Ces informations ne sont pas d'une grande utilité, mais les images qui les accompagnent sont superbes. De temps en temps, vous arrivez à des endroits spécifiques traités sous forme d'une image bitmap (le bar des centauriens, le temple, etc.). Ces scènes sont animées et chaque détail y a son importance. A propos des centauriens, ceux qui, comme moi, étaient des fans de *Jeux & Stratégie* se rappelleront les énigmes que nous proposaient ces charmantes bestioles monopèdes. A certains endroits, vous trouverez le même type d'énigmes : trois interlocuteurs vous proposent des réponses, certains mentent, d'autres non. Enfin un peu de logique dans les jeux. Jean-Loup Jovanovic



Surveillez la position des « contrôleurs »



Les quelques rares images qui agrémentent les descriptions de certains lieux sont bien travaillées et dotées d'animations complémentaires.

## Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

# Suspicious Cargo

AMIGA

Si vous aimez les jeux d'aventure bourrés de graphismes superbes, passez votre chemin, *Suspicious Cargo* n'est pas fait pour vous. Mais si, en revanche, vous privilégiez le scénario et l'intérêt de jeu, alors ce programme peut vous faire passer un bon moment.

Editeur : Gremlin. Programmation : Dave Lincoln, Gareth Davis; graphisme : Jules Holtom, Dave Hall; bruitages : Barry Leitch.

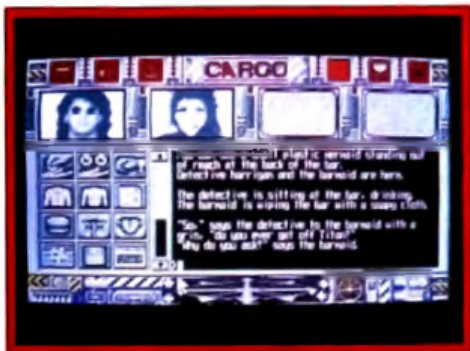
Il peut sembler complètement anachronique de nos jours de proposer un jeu d'aventure se déroulant quasi exclusivement en mode texte, avec juste quelques rares images de complément. C'est pourtant le pari que vient de faire Gremlin et le résultat est loin d'être mauvais ! Le thème est le suivant : à la fin du 20<sup>e</sup> siècle, un virus particulièrement virulent a semé le chaos sur la Terre. Les trusts pharmaceutiques ont heureusement découvert un vaccin permettant de s'en

protéger. L'un d'entre eux vient ainsi de mettre au point sur Titan (un des satellites de Saturne) un nouveau virus mutant « guerrier ». Mais pour la phase finale, il faut transporter ce virus sur la Terre. Bien entendu, de telles recherches sont strictement prohibées et tant les autorités que les sociétés



Le mode plan vous permet d'accéder directement au compartiment de votre choix, puis à la zone précise désirée sans avoir besoin d'effectuer tous les déplacements.





La fenêtre de jeu principale.

concurrentes chercheront à vous prendre sur le fait. C'est vous, Jonah Hayes, pauvre astronavigateur, qui avez été chargé de transporter cette cargaison explosive à bord de votre vaisseau, le « Lucky Lady ». Au début de l'aventure, vous vous réveillez dans une sorte de cercueil.

Pas de panique, ce n'en est pas un en réalité mais le nouveau système de couchage de l'hôtel bon marché que vous vous êtes payé ! Pourtant il faut en sortir au plus vite si vous ne voulez pas rater le début de votre mission.

Le jeu peut se jouer intégralement à la souris grâce à une très vaste panoplie d'icônes qui couvrent vraiment tous les domaines d'action possible (il y en a 30 !). De plus, certaines icônes donnent accès à des options complémentaires.

Ainsi en trois clics souris, vous pourrez donner un objet particulier à la personne de votre choix ou poser une question précise à l'un des personnages de rencontre. Si l'on se perd un peu au début dans la multiplicité de ces icônes (d'autant qu'elles ne sont pas toutes affichées simultanément et qu'il faut recourir à l'ascenseur pour les scroller), le système s'avère en fait très pratique à l'usage.

Un système complémentaire vous permet de vous déplacer, seules les directions possibles étant « allumées ». Rien ne vous empêche d'ailleurs d'opter pour une frappe directe de vos « CMMD » l'analyseur de syntaxe étant performant (il ac-

cepte les phrases complexes) et doté d'un bon vocabulaire. Pour vous aider un peu à rejoindre votre vaisseau, voici quelques petits tuyaux.

Commencez par allumer la lumière pour y voir un peu plus clair. Ouvrez ensuite le coffre pour y récupérer vos affaires et sortez. Une fois à l'astroport, les douaniers risquent de vous donner des sueurs froides, mais tout se passera bien si vous leur présentez votre passeport en règle. Il ne reste plus qu'à rejoindre le vaisseau et à y pénétrer en recourant à votre carte d'identification.

En fait, c'est à bord de ce vaisseau que l'aventure va vraiment se compliquer. Le scénario est captivant et soutenu par des descriptions très détaillées des lieux et des actions. Les morts sont fréquentes au début, mais le système de sauvegarde en mémoire vive évite une trop grande attente.

Quelques graphismes de qualité (rares il est vrai) viennent soutenir l'ambiance et les personnes présentes apparaissent en images digitalisées dans vos différents téléviseurs. Le programme propose en outre quelques petits puzzles et jeux d'action simple, mais rien ne vous empêche d'en sortir à tout moment s'ils ne sont pas à votre goût. En revanche, la bande sonore se limite presque exclusivement à la musique de présentation, ce qui est tout de même un peu dommage.

En dépit de son mode texte prédominant, *Suspicious Cargo* est en fait un bon jeu d'aventure, grâce à son riche scénario, à l'ambiance bien rendue par des descriptions détaillées et son excellente ergonomie tout sous-joint qui ne sacrifie pas pour autant aux possibilités de jeu. Il nécessite toutefois une bonne maîtrise de l'anglais. Jacques Harbonn



Une épopée graphique dans le monde violent des légendes vikings.

## INTERET : 15

Bien qu'en mode texte, *Suspicious Cargo* se révèle être un jeu assez prenant. Il compense son manque de graphismes par un scénario fouillé.

TYPE : aventure

GRAPHISMES : ★ ★ ★

Les icônes sont bien dessinées et les images belles mais trop rares.

ANIMATION : non

Ce jeu ne comporte aucune animation.

BANDE SON : ★

Ce n'est pas la bande son qui risque de vous casser les oreilles.

PRIX : C

# Heimdall

AMIGA (1 méga de mémoire)

Première création de l'équipe de The 8th Day, *Heimdall* est un jeu de rôle, novateur à la fois dans son interface et dans sa mise en place graphique. Quand l'aventure rencontre le dessin animé, le résultat est suprenant et de haut niveau.

Editeur : Core Design. Programmation : Ged Keveney ; graphisme : Jerr O'Carroll.

La légende raconte qu'il y a fort longtemps, les dieux du Valhalla créèrent le peuple viking. La légende dit aussi qu'à la fin des temps, les dieux et leurs créatures se retrouveraient tous pour la grande bataille de Ragnarok. Ainsi, alors que la plupart de ses pairs se désintéressaient des Vikings, le dieu Frey rendit visite à leur chef et lui annonça qu'un jour viendrait un grand guerrier qui guiderait le peuple viking et les représenterait le jour de Ragnarok. Lorsque le temps de Ragnarok fut venu, les dieux, cloîtrés dans les halls du palais d'Asgard, se préparèrent à affronter les forces des ténèbres. Mais ils furent trahis par Loki le fourbe qui les endormit à l'aide d'un puissant sortilège. Il s'introduisit ensuite dans le palais et déroba leurs trois plus puissantes armes : le marteau de Thor, la lance de Frey et l'épée d'Odin. Il cacha ensuite son butin dans les trois plans d'existence : Midgard, le monde des hommes, Utgard, le monde des géants et Asgard, le monde des dieux.

A leur réveil, les dieux, constatant la disparition de leurs reliques, se réunirent en un conseil de guerre. Dans l'impossibilité de quitter Asgard, ils décidèrent de créer un champion humain capable de récupérer

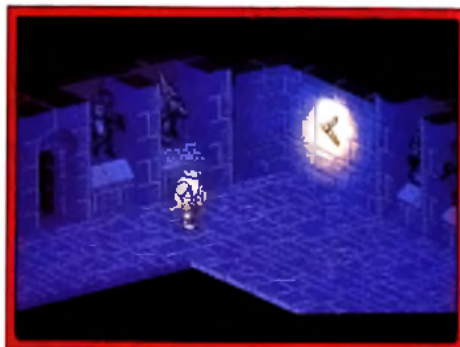




Votre personnage, ici un magicien, explore une cité à la recherche des armes divines.

leur bien. Durant la nuit, une terrible tempête souffla sur la terre. Et au matin, une jeune vierge du nom d'Ingrid mit au monde un enfant. Cet enfant, c'est Heimdall, le champion choisi par les dieux... et le héros de ce jeu. Le jeu se divise en deux parties distinctes. La première, représentant les années de jeunesse de Heimdall, est constituée de trois épreuves. Vous devrez d'abord lancer des haches en essayant de couper les nattes d'une jeune femme qui se prête fort gentilement au jeu. Quelle inconscience, lorsqu'on sait que vous êtes ivre comme un marin en escale, d'où un visage des plus instables. Dans la seconde épreuve, vous devrez essayer d'attraper un cochon bien gras qui court en tous sens. Enfin, la dernière épreuve consistera en une série de combats sur un bateau. L'intérêt de ces épreuves est de mesurer vos capacités de leader. Plus fort vous serez, plus nombreux seront ceux qui accepteront de vous accompagner. Chaque épreuve étant notée sur une échelle de dix,

La deuxième, et principale, partie du jeu met en scène votre quête des armes divines. Pour cela, vous allez voyager d'île en île en explorant minutieusement chaque endroit à la recherche d'objets et d'indices. Malheureusement, chaque monde est peuplé de créatures aussi diverses que maléfiques



Des décors angoissants pour une quête difficile : une atmosphère (r)unique.

qu'il vous faudra affronter. Les phases d'exploration sont vues en perspective isométrique. Trois personnages (parmi les six) peuvent accoster mais seul l'un d'entre eux, le leader, est représenté. Choisissez le bien, car c'est lui qui subira l'effet des éventuels pièges et autres sortilèges. Les classes de personnages sont assez variées mais peuvent être globalement rangées en deux catégories : les combattants et les lanceurs de sort, chacun ayant son propre sprite, plus Heimdall qui est unique en son genre. L'animation des différents personnages est d'ailleurs excellente. Ils se déplacent de manière réaliste et fluide, dans un style graphique propre à Walt Disney (il faut dire que Jerry O'Carroll a travaillé avec Don Bluth). La vue isométrique est particulièrement claire et n'a absolument pas l'aspect « blocky » commun à ce genre de représentation. Le scrolling, quant à lui, est parfaitement fluide (50 images/seconde).



Les réserves : gardées par le fort des Aie.

vous pourrez recevoir jusqu'à trente propositions. Parmi toutes ces recrues potentielles, vous choisirez cinq compagnons. À noter que cette phase de qualification peut être évitée, auquel cas vous disposerez d'une équipe « standard ».

Les combats, vus par les yeux du leader, profitent eux aussi d'une excellente mise en scène graphique. À noter également que la bataille a lieu en temps réel et que, si vous êtes lent à réagir, l'ennemi, lui, ne vous ratera pas. Il vous faudra apprendre à parer et attaquer au bon moment... Evidemment, plus on avance dans le jeu, plus ça se corse.



Récupérez le parchemin dans la hutte.

L'aspect « jeu de rôle » est également renforcé par la présence de nombreux objets (armes, nourriture, parchemins) plus ou moins utiles selon les personnages. Les sorts devront être utilisés au bon moment et, si possible, par un magicien. Le jeu comprend de nombreuses énigmes et divers casse-têtes à résoudre, certains d'entre eux demandant beaucoup d'ingéniosité. Cela confère cependant à Heimdall une longue durée de vie, d'autant que les décors de chaque monde sont très variés. Le seul véritable reproche que je ferai au jeu concerne l'ergonomie. Si l'on dirige le personnage au joystick, la souris s'avère nécessaire pour les combats et la gestion des objets. Jongler sans cesse entre les deux accessoires (sans parler des changements de disquettes) casse un peu le rythme du jeu. Mais Heimdall reste un grand soft, beau, amusant et agréable à jouer. Je trouve personnellement qu'il s'en dégage un charme qui le rend différent des autres jeux récents, probablement grâce aux excellents graphismes. Une réussite.

Dogue de Mauve

## INTERET : 16

Un très bon cocktail au carrefour du jeu d'action, d'aventure et de rôle, pour un jeu au cachet bien à lui.

TYPE \_\_\_\_\_ jeu de rôle

GRAPHISMES \_\_\_\_\_ ★★★★★

De très beaux graphismes façon dessin animé, à la fois détaillés et variés.

ANIMATION \_\_\_\_\_ ★★★★★

Le scrolling hyper-fluide associé aux sprites remarquablement bien animés font de ce jeu un modèle du genre.

BANDE SON \_\_\_\_\_ ★★★★★

Une bonne musique d'ambiance accompagne le jeu et renforce l'atmosphère « nordique » de la partie.

PRIX : C



# 50 gagnants par mois, vous êtes sûrement l'un d'entre eux !



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

## Vous voulez gagner l'un de ces fantastiques cadeaux ?

C'est très simple, il vous suffit de jouer sur n'importe lequel de nos 5 jeux et de vous classer parmi les dix premiers.

ex. : le 1<sup>er</sup> gagne 50 000 points

le 2<sup>e</sup> gagne 25 000 points

et ainsi de suite jusqu'au 10<sup>e</sup> et cela pour les 5 jeux.

Et en plus vous pouvez conserver vos points d'un mois sur l'autre et choisir vos cadeaux, quand vous le souhaitez que rêver de plus ?

Alors n'attendez plus, venez jouer et gagner avec TILT et CONSOLES +

# 3615 TILT

BOUTIQUE		TILT		VOS POINTS CROQS		18740	
LES LOTS DE LA VITRINE				VALEUR			
1	APPAREIL PHOTOS DE POCHE						27630
2	CASQUETTE						18740
3	GAME BOY						53280
4	LYNX						110460
5	MEGADRIVE						255040
6	MONTRE						22080
7	PC ENGINE						82100
8	PORTE CLES TILT						3300
9	RANGE DISKETTES						6200
10	WALKMAN						36200

LES AUTRES LOTS  
CHOISIR UN LOT  
RETOUR AU MENU

SUITE  
ENVOI  
SOMMAIRE





Sos aventure

# Conan the Cimmerian

PC

**Conan est un logiciel d'aventure animée qui vous fera veiller de longues heures devant votre PC. De trop longues heures, d'ailleurs, pour un résultat parfois un peu frustrant.**

Editeur : Virgin/Synergistic Software. Programmation : Michael Branham et Robert Nendel. Graphismes : Jonathan Sposato. Musique : Christopher Barker.



Votre héros devra visiter tous les lieux possibles pour collecter objets et argent.



L'un des monstres des souterrains.

Décidemment, Arnold Schwarzenegger n'en finit pas d'inspirer les auteurs de logiciels de jeux ! Après *Predator*, *Running Man*, *Total Recall*, *Terminator 1* et *T2*, voici l'adaptation de *Conan le Barbare*, d'après le chef-d'œuvre de Robert E. Howard. Notre sculptural héros recherche Thot Amon, le responsable de la mort de ses parents et, pour ce faire, part à la découverte du monde.

Le Cimmérien n'a jusqu'alors jamais quitté son village et c'est un « pied tendre » qui entre dans Shadizar, la première ville sur son chemin.

Il devra vite apprendre à soutirer des renseignements, à éviter les voleurs ou à manier sa lourde épée s'il veut survivre plus de quelques minutes. Il devra

également s'acquitter de tâches « annexes », confiées par les différents prêtres de la ville « il n'est pas le seul à qui Thot Amon ait causé du tort. Dans un coffret illustré par un émule de Frazetta, Virgin vous fournit, outre huit disquettes au format 5" 1/4, un manuel de jeu en anglais et une carte (très approximative) de Shadizar. Si vous possédez un lecteur haute densité, vous n'aurez besoin que des deux dernières disquettes, le chargement étant assuré par un programme d'installation. Le logiciel n'est pas protégé mais nécessite cependant la présence du manuel que le joueur devra consulter de temps à autre pour répondre à des questions clés. Soulignons que ce ma-



A l'entrée du temple de Set.



Il vous faudra terrasser les voleurs.

nuel est succinct mais suffisant. Le logiciel une fois lancé vous propose une superbe séquence de présentation, accompagnée d'une belle illustration musicale, très inspirée de celle du film. Vous accédez ensuite au jeu, avec la possibilité de reprendre l'unique sauvegarde que vous permet le logiciel. En effet, chaque sauvegarde effectuée « tasse » la précédente. Aussi s'agit-il de ne pas en abuser à tout bout de champ mais de la réserver aux moments stratégiques (avant un passage dangereux). Votre personnage apparaît en vue plongeante et de 3/4, la

**INTERET : 14**

**Un logiciel qui ne récompensera que les courageux ayant su s'accrocher...**

**TYPE** \_\_\_\_\_ aventure animée

**GRAPHISMES** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Si la représentation en vue aérienne est assez moyenne, les scènes d'action bénéficient quant à elles de décors souvent fouillés et de personnages pittoresques.

**ANIMATION** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Un héros qui se cogne partout, cela n'est pas sérieux. Hormis cela, les mouvements sont relativement fluides.

**BANDE SON** \_\_\_\_\_ ★★★★★

Une très bonne musique de présentation. Par la suite, la bande son se fait plus discrète...

**PRIX : D**



STORM



SALES CURVE

3615 UBI

# DOUBLE DRAGON

## THE III ROSETTA STONE



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

### FAITES PARTIE DES MEILLEURS FACE AUX MEILLEURS !

Équipés de nunchakus, de grenades, de sabres, de poings américains... vous avez toutes les chances pour faire partie des champions de la catégorie. Découvrez les plus insolites et spectaculaires de la terre: de nouvelles missions comprenant chacune 14 niveaux de nouvelles armes.

Si par bonheur vous survivez à toutes ces attaques, vous devrez récupérer les pièces de la Rosette. Si vous échouez, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même.



Sorti sur  
STE - Amiga  
Amstrad - PC

Distribué par  
Ubi Soft  
8/10 rue de Valmy,  
93100 Montreuil





L'argent que vous gagnerez servira principalement à vous offrir les services d'un maître d'arme. N'hésitez pas à vous entraîner longuement.

► fenêtre de visualisation vous permettant de découvrir un périmètre d'une dizaine de mètres autour de lui. Perdu dans le dédale des rues, il est inutile de vous préciser qu'il est impératif de dresser un plan au fur et à mesure de votre avance. Le déplacement du personnage s'effectue en pointant le curseur dans la direction que vous lui souhaitez voir prendre, procédé qui manque singulièrement d'ergonomie car notre barbare est continuellement bloqué par une bout de mur ou de toit. Conan peut entrer dans les bâtiments alentour (à condi-



Le déplacement du personnage n'est pas très ergonomique : il restera souvent bloqué par un coin de mur ou par la saillie d'un toit... c'est pénible.

tion que la porte en soit ouverte ou qu'il en possède la clef). La visualisation passe alors par une vue de profil, les déplacements s'effectuant en scrolling latéral. Votre héros visite ainsi toutes les maisons de la ville. Quelques-unes sont vides et vous n'hésitez pas à pratiquer (un peu) le pillage (mais attention au garde s'il vous surprend : vous serez jeté en prison). Il vous faut en effet récolter un peu d'argent pour pouvoir vous procurer les objets dispensés par les marchands : armes, potions, torches, cartes, pierres précieuses, etc.

Il vous en faut également pour prendre des leçons chez le maître d'arme (et éviter ainsi de vous faire occire par le premier adversaire venu...). Le contrôle du personnage se fait par l'intermédiaire de trois icônes disposées sur le côté droit de l'écran (actions, status et inventaire), disponibles même lors des batailles, ce qui se révèle pratique mais peu réaliste : vous imaginez le héros qui arrête son adversaire en pleine attaque pour prendre le temps de boire une potion ?

A propos de combat, il faut bien avouer que le programme ne propose pas ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle.

Quatre touches suffisent pour balancer de grands coups à vos adversaires. Certes, des leçons auprès du maître d'arme rendront votre héros plus subtil dans l'art martial mais vos corps à corps n'atteindront jamais des sommets...

Votre quête vous fera également explorer les souterrains de la ville, dans lesquels rôdent de très désagréables bestioles vertes et pustuleuses.

Ce dédale cache de grands trésors ainsi que l'accès au temple de Set.

Il semble que Conan puisse explorer également les ruines dans la jungle et trois autres villes. Personnellement, Shadizar m'a amplement suffi. Il faut bien dire que le jeu consiste à explorer systématiquement toutes les maisons, à amasser petit à petit matériel et argent, pour acquérir peu à peu de l'expérience et tenter de pousser légèrement plus loin... C'est long et cela devient pénible, voire lassant. L'animation du personnage venant ajouter à cet agacement, vous arrêtez bientôt votre ordinateur.

Et puis... et puis vous y revenez une heure après parce qu'après tout, la réalisation est globalement réussie et que vous êtes ainsi fait que vous ne pouvez laisser un héros dans l'embarras. On a manifestement trop attendu de Conan, qui est cependant un jeu assez bien réalisé et qui pourra intéresser les aventuriers que les tâches répétitives ne rebutent pas.

Piotr Korolev



Prenez votre élan en courant et lancez vous dans le vide : vous vous réceptionnerez sur une plate-forme inférieure.

## Another World

AMIGA

Digne successeur de *Prince of Persia*, *Another World* combine une animation stupéfiante à un scénario en béton, faisant autant appel à l'adresse qu'à la réflexion. Un grand programme.

Editeur : Delphine Software.

Programme : Eric Chahi.



Dépêchez-vous : les gardiens sont à votre poursuite.

Nous vous avons présenté dans *Tilt 93* l'avant-première de ce programme qui nous avait paru bien prometteur. La version quasi finale que nous avons eue en test, loin de nous décevoir, nous a au contraire conforté dans notre bonne impression. Eric Chahi, l'un des co-auteurs des *Voyageurs du Temps*, nous a concocté là un grand logiciel. Il en a d'ailleurs profité pour mettre au point un système de représentation original, à base de polygones remplis. Ce système, très proche de celui de *Croisière pour un Cadavre*, a été en fait développé indépendamment. Il faut dire que les programmeurs des deux logiciels avaient travaillé en commun pour les *Voyageurs du Temps*, ce



# AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE

---



Amiga, c'est vraiment quel-  
qu'un de très ouvert. Avec lui,

le dialogue s'ins-  
taure très vite; une

souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément des points communs avec vous. La musique, les jeux, le dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi Amiga pour ami. L'Amiga 500 est le spécialiste des loisirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga 2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle dans la bureautique, les usages professionnels et peut, par adjonction de cartes passerelles, devenir entièrement compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les rencontrer?

Pour tout renseignement, tapez 3614 Code Commodore.

NOUVEAU AMIGA 500 PLUS  
**PLUS** puissant,  
rapide...  
**AMIGA**



**Commodore**





**Dur, dur d'échapper au monstre !**

qui explique cet échange d'idée. Ce système combine les avantages de la 3D vectorielle classique et du graphisme bitmap. Ainsi, les changements d'échelle sont faciles avec cette méthode (ce qui donne d'excellents résultats cinématographiques avec zoom puissant sur l'action en cours) et les détails peuvent être nombreux, contrairement à la vraie 3D. Revenons au programme lui-même. Le thème est le suivant. Tandis que le physicien Lester Knight Chaykin travaillait tranquillement sur son cyclotron, la foudre frappe l'appareil, occasionnant une série de phénomènes étonnants, superbement décrits dans la présentation animée. Notre héros se retrouve dans un monde



**Sortez vite de la piscine pour échapper à la bête.**



**Avec l'aide de votre nouveau compagnon, libérez les prisonniers.**

mystérieux, assez proche des premiers temps de l'humanité. Très vite, il lui faut se dégager de la machine s'il ne veut pas se faire aspirer par les tentacules du monstre qui garde l'étang. Il ne va pas tarder à prendre pied sur la terre ferme, sans pour autant être au bout de ses peines. Ce qui frappe d'emblée, c'est la beauté des décors extérieurs, dont on a bien du mal à imaginer qu'ils ne sont faits que de polygones. L'animation est une autre source d'émerveillement. On peut dire sans exagérer qu'Eric Chahi est parvenu à égaler, voire même à surpasser celle de *Prince of Persia*, pourtant la référence dans ce domaine. On a l'impression d'assister à un véritable film, se déroulant au ralenti toutefois, car la marche n'est pas très rapide. Si vous voulez aller plus vite, aucun problème. La course vous fera traverser l'écran à grande vitesse, avec toujours cette même sensation de fluidité et de réalisme des mouvements. Il est tout aussi simple de sauter (la longueur du saut dépend d'ailleurs de la vitesse initiale), de s'accroupir ou de donner des coups de pied. Et pour comble de bonheur, votre personnage répond instantanément aux sollicitations du joystick. Le jeu est assez difficile et demande tout autant une excellente coordination qu'une cogitation soutenue pour franchir certaines étapes. Voici quelques tuyaux qui vous permettront de mener à bien la première partie. Une fois sorti du

lac, dirigez-vous à droite. Il faut impérativement écraser les vers d'un coup de talon vengeur avant qu'ils n'utilisent leur dard empoisonné. Si cependant vous êtes touché, vous aurez au moins la consolation d'admirer la séquence usant largement du zoom rapproché. Commez à droite. Tout à coup, la créature qui vous suivait de loin bondit à vos pieds. Il s'agit d'un féroce et impressionnant lion des cavernes. Une seule solution : la fuite éperdue. Courez à gauche jusqu'à atteindre le bord de la falaise, accrochez-vous à la liane, puis revenez à droite tout aussi vite. Vous voici pris au piège.



**L'animation, parfaitement fluide, est l'un des grands points forts du programme.**



## INTERET : 18

**On se laisse entraîner avec plaisir dans ce monde magique, mais la sortie n'est réservée qu'aux meilleurs.**

**TYPE** \_\_\_\_\_ action/aventure

**GRAPHISMES** ★★★★★

Les graphismes sont étonnants en extérieur pour un système à base de polygones, les intérieurs étant moins convaincants.

**ANIMATION** ★★★★★

J'aurais bien mis sept étoiles tant l'animation est fluide et les mouvements naturels.

**BANDE SON** ★★★★★

Les digitalisations sont réussies mais trop rares.

**PRIX : C**

Vous ne pouvez plus avancer et la bête est sur vos talons.

Heureusement, au moment où elle se jette sur vous, un éclair laser la tue instantanément. Votre sauveur n'est en fait que l'un des gardiens peu sympathiques de la cité.

Votre mission consiste maintenant à vous échapper en libérant aussi les autres prisonniers, seul moyen de pouvoir réintégrer votre monde.

Il faudra faire bon usage du pistolet que vous récupérez, lequel sert aussi à établir un champ de protection temporaire. Je vous laisse découvrir la suite de cette aventure magique, mais je peux vous révéler tout de même qu'il vous faudra tirer vite et bien, sauter adroitement, explorer des passages dangereux peuplés de créatures peu engageantes et surtout débloquer certains passages en actionnant des interrupteurs qui, bien entendu, ne se trouvent pas à proximité.

Je vous ai déjà parlé de l'animation stupéfiante et des graphismes superbes des extérieurs. Les souterrains sont moins évocateurs toutefois. En conclusion, *Another World* est vraiment un excellent programme, à l'ambiance magique.

Dans la lignée de *Prince of Persia*, il séduira tout autant les amateurs d'action que d'aventure.

Jacques Harbonn



# ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret ☎ (1) 42 27 16 00  
 Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Dimanche 14h à 18h  
 7 rue Raoux (Bd Renouvler) 34000 MONTPELLIER ☎ 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

## VROOM

\*\*\*\*\*

Offert aux  
 100 Premiers  
 acheteurs d'un  
 520 ou 1040STE

\*cadeau non cumulable

LYNX II  
 + Alimentation  
 790 F

NEC GT  
 + 1 Jeu  
 2490 F

S. FAMICOM  
 + 1 Jeu  
 N.C.

SEGAGEAR  
 + 1 JEU  
 990 F

NEO GEO  
 + 1 Jeu  
 3490 F

MEGADRIVE  
 + 1 Jeu + 1 Joy  
 1290 F

Ouvert les Dimanches 22 et 29 Décembre de 10h à 19h

## \*BUY TWO, GET ONE FREE

\* Une cartouche gratuite pour deux achetées 300F pièce,  
 offre valable pour jeux Nec et Megadrive sur + de 100 litres.  
 Un jeu CD Rom Nec gratuit pour deux achetées 350F pièce,  
 offre valable sur + de 20 litres.

## NEC DUO

Printer, Golden Image  
 + 1 CD au choix

3490F

## LOCATION JEUX

CARTOUCHE	WE	SEMAINE
MEGADRIVE	50	100
NEC	50	100
SUPER FAMICOM	75	150
NEO GEO	100	200

## PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face	
ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA avec	
Horloge/Interrupteur	390F
EXT 512K AMIGA	290F
512K pour STE	390F
5.2k pour STE	590F
2 M° pour STE	990F
4 M° pour STE	1900F
Scanner Golden Image	1490F
Souris Optique ST/Am	450F
Bc îte Rgt 40 Disquettes	40F
Boîte Rgt 100 Disquettes	70F
Tapis de Souris	50F
Cable Minitel	150F
Adapt peritel 1083S/1435	250F

## A T A R I

Cadeau ! 10 Disquettes + 1 Joy + 1 Tapis

## A M I G A

Cadeau !!! 50 Disquettes + 1 Joy

520STE	2490F	AMIGA 500	2790F
520STE 1M° Ram posé	2790F	AMIGA 500 1M° Ram	2990F
520STE 2M° Ram Posés	3390F	AMIGA 500 1M° + 1083S	4990F
520STE 4M° Ram Posés	4290F	AMIGA PLUS	3290F
1040STE	3290F	AMIGA PLUS + 1083S	5290F
1040STE + SM124	4290F	AMIGA 2000 + 1 Lecl.	NC
Mega STE 4M° HD 48M° + SM124	9990F	AMIGA 2000 + 1083S	NC
MON. SC1435 ST	1990F	MON. 1083S Commodore	1990F

## Offrez un Portfolio !

ATARI PORTFOLIO	PORTFOLIO INTERFACE //
1790F	1990F

SERVICE  
 NOUVEAUTES  
 (1) 47 66 11 77

Disquettes  
 (3,5P DF DD)  
 175F les 50  
 325F les 100

Disquettes Konica  
 200F les 5 Boîtes/10  
 (3,5P DF DD)  
 Marque + Etiquettes)

ATARI MEGA STE OPEN  
 4M° Ram

6490 F

## Livraison en 48h

Palement en 4 fois sans  
 frais (sous réserve d'acceptation  
 du dossier  
 par Cetelem/Franfinance).  
 CB Visa, Carte Aurore  
 Ctre Remboursement

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : .....  
 Adresse : .....  
 CP : ..... Tél : .....  
 Ville : .....  
 Mode de règlement : Chèque Bancaire  
 CB : N° .....  
 Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
Signature	Total Port.....	
	Total Commandé.....	

Port Matériel: 150F, Accessoires: 50 F



# Martian Memorandum

PC

**Countdown** avait déjà marqué l'univers micro-ludique par ses mélanges de dessins et de graphismes digitalisés ; **Martian Memorandum** va encore plus loin !

Editeur : Access. Scénario et design : Brent Ericson et Chris Jones ; graphismes : Doug Vandegift.



Dans de superbes graphismes, votre personnage (digitalisé) doit résoudre de nombreuses énigmes et échapper à de nombreux dangers.

Commençons par le scénario. Après vos aventures dans *Countdown*, vous avez ouvert un cabinet de détective privé. Les années ont passé, Mars a été colonisée et si vous n'aviez pas partagé cette évolution, le monde vous semblerait bien changé. Des mutants, résidus de divers expériences, sont apparus, mais sont plus ou moins tenus à l'écart du reste de la population.

Au début du jeu, vous vous trouvez dans votre bureau et vous êtes convoqué par l'homme le plus riche du monde, qui contrôle toutes les exploitations minières de Mars. Il vous explique que sa fille a été enlevée (ce

qui est gênant) et qu'un objet mystérieux a lui aussi disparu (ce qui semble bien plus l'ennuyer)... C'est ainsi que commence une aventure qui va vous mener de la Terre à Mars, et qui vous permettra (peut-être) de sauver l'humanité !

La réalisation de ce programme est somptueuse. Les images, superbes, vous enveloppent dans une atmosphère glauque, proche de *Blade Runner*, où personne n'est vraiment innocent. Les lieux à visiter et les différents personnages sont nombreux et contrastés. Cela va de votre secrétaire (avec laquelle vous communiquez par la montre-visiophone et qui



Du skate-board entre les lasers...



Fouillez consciencieusement votre bureau.

répond de sa voix suave aux questions que vous pouvez vous poser) au mutant à deux têtes ou à la grande prêtresse de Mars ! Comment ? J'ai dit que la secrétaire a une voix suave ? Mais tout à fait, et ce même si vous ne disposez que du petit haut parleur du PC ! La plupart des personnages de rencontre vous répond dans un anglais intelligible et bouge de façon tout à



Attention ! En ouvrant le coffre, vous provoquerez une destruction générale. Pensez donc à votre jetpack.

fait convaincante. Quand vous saurez que tous ces personnages sont présentés sous forme de photos digitalisées et animées, vous commencerez à vous faire une idée de ce que propose ce jeu. Pour ceux qui auraient des problèmes auditifs (ou plus simplement qui auraient des problèmes à saisir l'accent typiquement US des phrases), des fenêtres viennent soutenir les digitalisations vocales.

Voir le photographe lever la main en disant : « Mais qu'est-ce que vous me voulez ? », ou le mannequin de mode vous traiter de satire avec une moue dégoûtée



Certains dialogues sont digitalisés.

est tout simplement ahurissant ! Quant au mutant à deux têtes (dont l'une de mort) qui semblent se parler, même si, comme d'autres personnages, il ne dispose pas de sa voix digitalisée (quand les textes sont trop long, vous n'aurez droit qu'aux fenêtres de textes), il n'en est pas moins impressionnant (bien que très gentil !).

La manipulation se fait par le même jeu de commandes que *Countdown*. Vous pouvez regarder, déplacer (ce qui permet aussi bien de bouger un meuble que de faire fonctionner un interrupteur), prendre, utiliser, parler, etc. Toutes ces fonctions sont accessibles via une barre de commande située au bas de l'écran. Pour déplacer votre personnage, il suffit de cli-

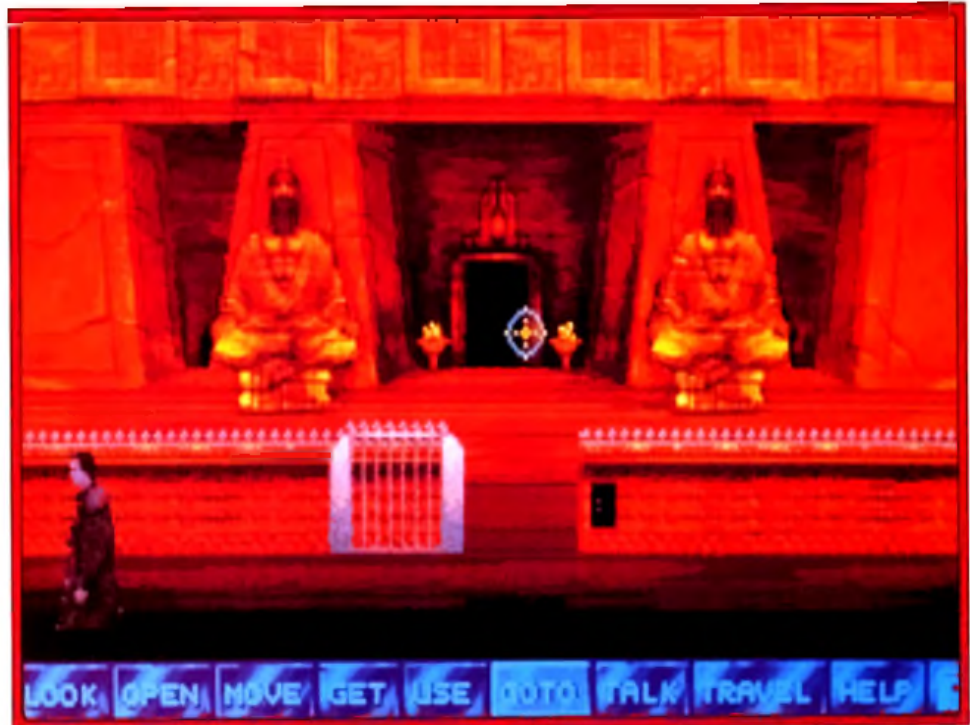






quer vers sa destination ou d'utiliser les touches du curseur. Lorsque vous entrez en contact avec un personnage, son visage apparaît dans une fenêtre. S'il est déjà amadoué, vous pouvez lui poser des questions sur tous les sujets auxquels vous avez déjà eu accès.

Souvent, avant d'arriver à ce résultat, vous devrez communiquer avec lui ou lui apporter un objet. Les communications sont assez limitées : le personnage pose une série de questions et vous devez y répondre correctement. En cas de mauvaise réponse, vous risquez d'être simplement éjecté de la conversation et de devoir y revenir par la suite (pour la recommencer comme si de rien n'était !), d'être éjecté définitivement (il faut recharger et recommencer) ou de trépasser prématurément (idem). Ces phases de communication, superbes (c'est là que vous avez droit aux animations et aux digits vocales), sont aussi rapidement lassantes et le jeu se résume souvent à essayer les réponses les unes après les autres. D'autres phases du jeu vous montrent « en pied ». Vous devez alors accomplir un certain nombre d'actions dans un certain ordre. Par exemple, dans la décharge, il faut utiliser l'échelle, entrer dans le véhicule croulant, prendre la nourriture du chat, ressortir, remonter à l'échelle, la donner au félin qui la prend et se sauve : le chien (qui vous aurait sinon dévoré tout cru) part à



L'une des dernières étapes du jeu : le temple martien. Vous y trouverez les solutions à bien des mystères avec l'aide d'une charmante prêtresse.



A la fin de l'aventure, vous devrez combattre un savant fou.

sa poursuite et vous pouvez accéder au transformateur qui bloque l'ouverture du coffre où se trouve ce que vous êtes venu chercher... Ouf ! Ces passages, assez nombreux, sont de loin les phases les plus intéressantes de ce jeu. La logique est mise à dure épreuve et l'échec se soldera la plupart du temps par le trépas de notre héros.

Si vous bloquez trop longtemps sur un problème, une fonction d'aide est accessible à tout moment (pas dans les conversations, malheureusement), qui vous

apporte toutes les informations nécessaires. Cette option est à utiliser avec modération, sous peine d'enlever tout plaisir au jeu.

Elle évite en revanche d'être bloqué, ce qui est un très bon point pour ce jeu. En conclusion, *Martin Memorandum* est une superbe démonstration des possibilités du PC. L'aventure, même si elle se limite à communiquer et à ramasser/utiliser des objets, est consistante et l'atmosphère est très bien rendue. Un très bon jeu.

Jean-Loup Jovanovic

## Fascination

PC

Tomahawk nous propose pour cette fin d'année un certain nombre de logiciels de qualité. *Fascination*, même s'il ne s'agit pas du meilleur du lot (AGE a une autre envergure !) dispose de qualités bien sympathiques. Le scénario mêle humour, espionnage et érotisme (très soft).

Éditeur : Tomahawk.

Pilote de ligne, vous venez d'avoir un mort parmi vos passagers. Avant de succomber à ce qui semble être une crise cardiaque, il vous a remis une malette, avant de trépasser dans un « ARGHH » fort éloquent. Au début du jeu, vous vous trouvez dans votre chambre, avec la malette posée sur votre lit. La première chose est de trouver le code d'ouverture. Il s'agit d'une série de cinq lettres... Vous avez trouvé ? Bon, la brosse à dents électrique inclut un objet particulier, qu'il vous faut faire parvenir à la société de votre défunt passager. Cette ampoule d'un produit aphrodisiaque (rien que ça !) est malheureusement convoitée par un groupe de méchants qui veulent diriger le



Le code du coffre est évident.

### INTERET : 17

Ce n'est peut-être pas le jeu d'aventure le plus intéressant, mais c'est certainement le plus beau !

**TYPE** : aventures policières futuristes

**GRAPHISMES** : ★ ★ ★ ★ ★

Les paysages sont variés, les personnages saisissants. En un mot, c'est superbe !

**ANIMATION** : ★ ★ ★ ★ ★

Les personnages bougent et parlent avec une fluidité peu commune.

**BANDE SON** : ★ ★ ★ ★ ★

(sans carte !)

Incredible : les voix digitalisées sortent parfaitement distinctes du petit haut parleur du PC.

**PRIX** : C



# QUI PEUT VOUS OFFRIR DES PRIX AUSSI BAS À QUALITÉ ÉGALE ET VOUS RACHETER VOTRE ANCIEN MICRO ?

## Exemple : 386 SX 16 1 Mo

1 LEC 3"1/2 + 5"1/4  
 DISQ DUR 40 Mo  
 SVGA Couleur  
 1024/768 PITCH 0,28

1 Clavier 102T  
 + 1 souris  
 + 1 BJ 10 E  
 Environnement  
 DOS 3, 4 ou 5



**PROCHAINEMENT  
 OUVERTURE A  
 RENNES ET BREST**

**L'ENSEMBLE 11 860 F seulement**

## NOUS... À SUIVRE AVEC INTÉRÊT

### DISQUETTES

BOITE DE 10	3"1/2 2D	3"1/2 HD	5"1/4 2D	5"1/4 HD
neutre	32	59	18	33
Konica	45	87	33	55

2 <sup>e</sup> Lecteur	435 F
1 Mo SVP	410 F
Souris 3 boutons	130 F
Ext carte VGA :	
de 256 Ko à 512 Ko	180 F
de 256 Ko à 1 Mo	270 F
Imprimantes CITIZEN	
120 D+	+ 1 100 F
124 D	+ 1 850 F
Canon BJ 10 E	+ 2 400 F

### Configuration de base

- 1 Mo de Ram extensible
- Boîtier AT Baby ou Mini tower 200 W
- Lecteur 1,2 ou 1,44 Mo
- Contrôleur FDD/HDD
- Sortie série et parallèle
- Clavier 102 touches
- Carte VGA Trident 16 Bits 256 Ko Ex. 1 Mo

VGA 116 Ext.	40 Mo		80 Mo		120 Mo		200 Mo	
	mono	couleur	mono	couleur	mono	couleur	mono	couleur
286 - 12	5 940	7 700	7 050	8 810	8 190	10 385	11 240	13 140
286 - 16	6 100	7 850	7 220	8 980	8 620	10 520	11 380	13 275
386 SX 16	6 995	8 895	8 225	10 050	9 355	11 255	12 115	14 015
386 SX 20	8 175	9 510	9 845	11 050	10 980	12 880	13 730	15 630
386 - 25	8 710	10 510	9 940	11 640	11 070	12 970	13 830	15 730
386 - 33 C	9 795	11 695	11 030	12 930	12 160	14 060	14 915	16 815
486 SX 20	11 955	13 860	13 190	15 090	14 350	16 220	17 080	18 980
486 - 33 C	16 625	18 490	17 930	18 830	18 060	19 960	20 815	22 715

## Notre force

- **La qualité** avec des systèmes récents et rigoureusement testés dans nos ateliers.
- **La sécurité**
  - Maintenance gratuite pendant 1 an dans nos ateliers (pièces et main-d'œuvre)
- Assistance-conseil téléphonique gratuite
- Maintenance sur site et échange standard par contrat
- **Les prix** "Difficile de trouver mieux" Conséquence :
  - d'une gestion rigoureuse de nos charges de structure
- d'accords privilégiés et de la confiance des plus grands importateurs.
- **La passion de la réussite** d'une équipe jeune et dynamique, ouverte et disponible pour un partenariat efficace.

**Payer votre micro jusqu'à  
 - 50 % du prix neuf**

**Occasion - Dépôt vente  
 Achat - Vente**

Toutes nos occasions sont garanties 3 mois

**CONSULTER NOS DIFFÉRENTS  
 STOCKS SUR MINITEL  
 (1) 41 89 70 10 Code AGX**

- Plus sûr pour l'acheteur car le matériel est révisé et revendu sous garantie 3 mois
- Plus pratique pour le vendeur car nous nous occupons de sa vente (plus de visite à domicile, de petite annonce, etc...)

**SAISSER  
 L'OCCASION**

### AGX

10, place République  
 49100 ANGERS  
 Tél. 41 88 74 07  
 Fax 41 20 92 76

### DBG

9, rue Lamoricière  
 44100 NANTES  
 Tél. 40 69 03 05  
 Fax 40 73 11 78

### ILICO

3, Bd Amiral Courbet  
 44000 NANTES  
 Tél. 40 37 57 07  
 Fax 40 74 19 11

### BFM

107, rue de Famars  
 59300 VALENCIENNES  
 Tél. 27 42 15 27  
 Fax 27 42 15 25

**Ouverture du mardi au samedi de 10 heures à 12 heures et de 14 heures à 19 heures 30.**

Nous recherchons des revendeurs (neufs et occasions) dans chaque département pour développer un réseau. Merci de contacter votre agence la plus proche. **Tous nos prix sont TTC garantis 1 an pièces et main-d'œuvre. - 10 % associations, étudiants, comités d'entreprise.** Délais de livraison 2 à 3 semaines. Transport 250 F TTC à la charge du client. Financement pers. 3.6, 12.24 nous consulter.





Après avoir réglé le cadran sur le bon signe zodiacal, jouez la séquence sur le clavier. Attention au petit « + ». C'est la phase la plus dure du jeu.

monde... Téléphoner à la susdite société, on vous apprend que le patron n'est pas joignable. En un mot, la secrétaire vous envoie balader... Il va donc falloir trouver son numéro privé, un petit tour dans le hall de l'hôtel étant tout indiqué. Mais avant cela, il est indispensable de cacher soigneusement la fameuse ampoule.

Plusieurs solutions s'offrent à vous : le pot de fleurs, le lit, le tapis... En fait (c'est mon dernier « hint » !), c'est dans le réfrigérateur qu'il faut chercher la solution. Pour peu, bien sûr, que vous ayez pensé à le brancher ! Dans le hall, la revue porno recèle, outre de superbes pin-ups, un détail intéressant.



L'objet de l'aventure : une ampoule. Son contenu : un aphrodisiaque puissant. Votre but : le rapporter à son inventeur.

Ce début montre la richesse de ce jeu. Le scénario, même s'il est assez court, est d'une grande richesse. Je vous laisse découvrir la suite, qui vous réserve bien des surprises. Coté technique, rien à dire, les programmeurs et les graphistes de Tomahawk ont fait du très bon travail. L'introduction du jeu est absolument superbe, étonnante.

Une séquence vidéo digitalisée montre comment l'ampoule a été donnée à l'agent qui est mort dans

à base de menus déroulants fort pratique. Vous cliquez sur un objet, une fenêtre apparaît avec son dessin. Avec le bouton droit de la souris, vous le mettez dans votre inventaire, avec le bouton gauche, vous l'utilisez. Vous pouvez ouvrir plusieurs fenêtres simultanément à l'écran, et utiliser certains objets sur d'autres. Cela peut devenir très complexe. Par exemple, pour fabriquer une solution dégageant des vapeurs toxiques, il vous faudra prendre un récipient, le poser à côté de l'évier, prendre les composants et faire votre mélange. Les astuces sont nombreuses et il est judicieux de tout noter au fur et à mesure, sous peine de manquer d'une information capitale par la suite. C'est le principal reproche que je ferai à ce jeu. La linéarité du scénario est parfois frustrante, et on aimerait pouvoir se déplacer librement. Autre re-



Perdu ! Vous pouvez recharger... Heureusement, plusieurs sauvegardes sont à votre disposition. Vous en aurez bien besoin.

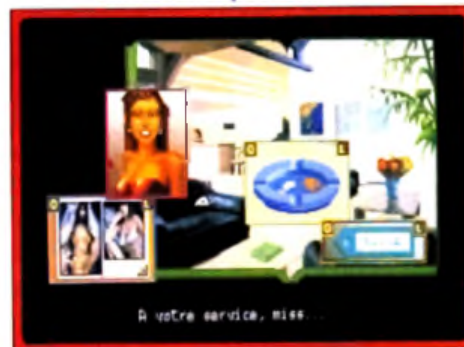
proche, plus modéré, le jeu est assez simple à finir. La difficulté du scénario est bien dosée mais, par rapport à un *Martian Memorandum* ou un *King's Quest*, l'aventure est trop courte. Ce programme vous tiendra néanmoins en haleine pendant de nombreuses heures et il est si bien construit que vous ne les verrez pas passer. Un bon jeu d'aventure.

en français de surcroît.

Jean-Loup Jovanovic



Ne lui faites pas confiance !



L'interface rappelle Windows. En cliquant sur les objets, vous ouvrez des fenêtres que vous pouvez fermer ou déplacer à valenté.

vos objets. L'animation est fluide, rapide (même sur un 286 !), sans doute les plus belles digitalisations vidéos existant actuellement sur PC. En revanche, cette séquence est assez courte et prend déjà beaucoup de place sur le dur...

Ce n'est pas demain que nous aurons des jeux entièrement en animation digitalisées ! Outre les superbes images VGA 256 couleurs, qui deviennent monnaie courante sur PC, ils ont développé une interface

## INTERET : 15

Amour, humour et aventure sont les composants de *Fascination*. De plus, la chute vous réserve une sacrée surprise...

TYPE \_\_\_\_\_ aventure

GRAPHISMES ★★★★★

Le VGA 256 couleurs est parfaitement utilisé et les graphistes de Tomahawk s'en sont donné à cœur joie. Les petites scènes croquignolées ne font que relever la sauce.

ANIMATION \_\_\_\_\_

BANDE SON ★★★★★

(interface MDO)

La musique est d'ambiance, mais les bruitsages sont inexistantes.

PRIX : C



# AMIE

## LE PRO.

# SPECIAL FETES

POUR L'ACHAT DE VOTRE ORDINATEUR  
AMIE VOUS PROPOSE DES OPTIONS  
A PRIX CADEAUX !

### IMPRIMANTE

Matricielle  
9 aiguilles-80 colonnes  
~~1.990 F~~ **1.390 F**

### MONITEUR COULEUR

14" couleur stéréo. Résolution  
640 pixels X 285 lignes  
Socle orientable.  
Affichage RGB/TTL/TVHS  
~~2.290 F~~ **1.890 F**

### 3 SUPER JEUX

a choisir parmi  
VROOM-DEUTEROOS-TERMINATOR II  
CROISIERE POUR UN CADAVRE  
LOTUS ESPRIT II  
~~850 F~~ **630 F**

• AMIGA 500 2.790 F

• AMIGA 500 + Ext 512 Ko 2.890 F

• AMIGA 500 PLUS 2.990 F

• AMIGA 500 PLUS + Ext 1 Mo NC

• AMIGA 2000 5.290 F

• AMIGA 2000 + Ext 2 Mo 6.690 F

• ATARI 520 STE 2.490 F

• ATARI 520 STE + Ext 1 Mo 2.690 F

• ATARI 1040 STE 3.290 F

• ATARI 1040 STE + Ext 2 Mo 3.590 F

• ATARI MEGA STE OPEN 6.490 F

• ATARI MEGA STE + Ext 4 Mo 6.990 F

### 20 JEUX

+ 1 MANETTE  
Valeur 3.000 F  
**590 F**

Ouvert les Dimanches  
8/15/22 et 29 Décembre

### SEGA MEGADRIVE 990 F

+ 1 jeu 1.190 F

+ 3 jeux 1.490 F

### SEGA GAME GEAR 990 F

+ 1 jeu 1.190 F

+ 3 jeux 1.490 F

### LYNX 790 F

+ 1 jeu 990 F

+ 3 jeux 1.290 F

### LECTEUR EXTERNE 3 1/2 + 200 Disquettes 990 F

### 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 le souris \*

#### \* LOGICIEL DUPLIQUEUR

Logiciel AMIGA X COPYPRO + CYCLONE **340 F**

#### \* MONITEUR COULEUR AMIGA OU ATARI 2.190 F

### LES "PLUS" d'AMIE

\* REMISE 2% pour paiement comptant  
\* GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)  
\* CREDIT 4 mensualités sans intérêt  
\* REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50% de sa valeur\*\*  
\* REMISES aux collectivités et candidats 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  
TELECOPIE 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.06.09
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

(\* Tous nos prix SCOP TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT

FRAIS D'ENVOI\*

POSTE: 60 F TRANSPORTEUR 100 F Par colis / C.H. 80 F TOTAL

DF-EBUE  CCP  CARTE BLEUE  CARTE CLUB AMIE

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] DATE D'EXP. FATON

[ ] [ ]

DATE

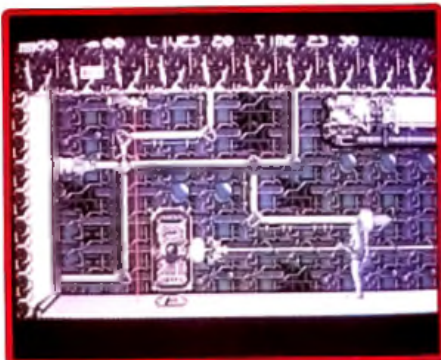
SIGNATURE



## The Final Day

Un jeu prenant qui aurait mérité une meilleure animation

aventure/action : type  
12 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
★★★ : animation  
★★★ : bruitages  
C : prix

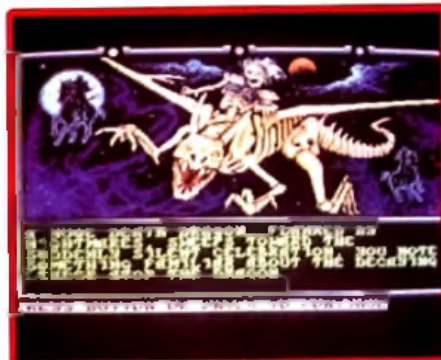


Déjà testé en version Amiga dans Tilt 89, *The Final Day* vous propose une aventure/action assez sympathique. L'ordinateur gérant la base spatiale s'est détraqué et vous devrez trouver le moyen de le désactiver. Vous allez parcourir les nombreux couloirs, ceux-ci étant reliés par un système d'ascenseurs à carte. Il est vraiment très facile de se perdre et, à moins de posséder un sens aigu de l'observation, la cartographie est indispensable. Les terminaux d'ordinateur que vous trouverez en chemin vous permettront dans certains cas de découvrir un mot de passe, à condition de résoudre une petite énigme mathématique. Un grand nombre de robots divers et de tourelles de tir vont gêner votre progression. Tirez sur les uns et évitez les autres. La réalisation est moins agréable que sur Amiga. Si les décors et les graphismes des robots sont toujours aussi travaillés, l'animation en revanche est beaucoup trop lente, sa fluidité ne parvenant pas à faire oublier ce défaut. Coté son, la musique est agréable mais les bruitages d'action trop réduits. En dépit de ces défauts, le jeu reste assez prenant, l'aspect aventure et réflexion primant sur le coté shoot-them-up (disquette Arkalys pour Atari ST). Jacques Harbont

## Death Knight of Krynn

Un scénario confus dans l'univers de Dragonlance

jeu de rôle : type  
13 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
★★★ : animation  
★★ : bruitages  
C : prix



*Death Knight of Krynn*, déjà testé en version PC dans Tilt 91, est la suite de l'excellent *Champions of Krynn*. Ce nouveau jeu de rôle se place toujours dans l'univers de *Dragonlance*, très fidèle à *Advanced Dungeons and Dragons (ADD)*. La réalisation sur Amiga est agréable, avec des monstres animés convaincants et de nombreuses images complémentaires complétant l'ambiance. En revanche, la bande sonore est d'une grande platitude, ce qui se ressent d'autant plus sur une machine comme l'Amiga. L'ergonomie est sans reproche, le jeu pouvant se dérouler entièrement à la souris ou à l'aide de touches-clé faciles à mémoriser. Toutes ces qualités ne suffisent malheureusement pas à faire de *Death Knight of Krynn* un bon jeu. Le précédent volet avait réussi à me charmer par un scénario intelligent, combinant rôle, aventure et « astuces ». Ici, les combats sont beaucoup trop privilégiés, ce qui nuit à terme à l'intérêt du jeu, et le scénario est assez confus. Au bout d'un moment, on ne sait plus très bien pourquoi l'on se bat ! Dommage car ce logiciel avait tout pour satisfaire les amateurs, mais tel qu'il est, seuls les mordus pourront s'en contenter (disquettes SSI pour Amiga). Jacques Harbont

## Secret of the Silver Blades

Une plongée fidèle dans le monde d'AD&D. Trop fidèle ?

jeu de rôle : type  
15 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
★★★ : animation  
★★★ : bruitages  
anglais : langue  
C : prix



Longtemps après la version PC (testée dans le Tilt 83), *Secret of the Silver Blades* fait enfin son apparition sur Amiga. Ce jeu de rôle, fidèle aux règles d'*Advanced Dungeons and Dragons (ADD)*, constitue le troisième volet de la série *Forgotten Realms*. Votre équipe devra être puissante car ce volet se déroule à haut niveau. Ainsi, pas d'orque et autre squelette ici, mais des ogres, des géants des collines, des minotaures, des centaures et autres créatures puissantes et résistantes. On retrouve avec plaisir le système intelligent des sorts (la durée de mémorisation obligatoire dépend du niveau du sort) et leur fidélité à *ADD* (les monstres font bon usage des leurs et vous-même devrez faire attention pour ne pas toucher au passage vos compagnons). En revanche, le scénario n'est pas assez solide et laisse une trop grande place aux combats. Même en système de combat rapide, leur répétition parvient à lasser. La réalisation est correcte, avec des graphismes travaillés et une ergonomie tout souris. En revanche, les bruitages ne sont guère évolués. Si les mordus d'*ADD* ne s'ennuieront pas, ce programme ne leur donnera pas autant de satisfaction (disquette SSI pour Amiga). Jacques Harbont

## Rise of the Dragon

Enfin l'Amiga accueille les aventures de Blade Hunter.

aventure : type  
15 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
★★★ : animation  
★★★ : bruitages  
anglais : langue  
D : prix



Bien longtemps après les possesseurs de PC (dont la version a été testée dans le Tilt 89), les amigaïstes vont pouvoir se plonger dans les aventures politico-pollière d'un privé, *Blade Hunter*. Bien que linéaire, l'aventure est intéressante, la recherche des objets étant loin d'être le but principal. Vous allez devoir aussi découvrir des indices en discutant avec les gens et défendre votre peau en mode arcade. La conversion sur Amiga est d'un bon niveau, avec des graphismes très travaillés et des musiques variées d'une scène à l'autre (les bruitages d'ambiance sont malheureusement bien rares). Cependant, ce jeu ne s'adresse qu'à des configurations musclées. Tout d'abord, 1 Mo sont indispensables. Il faut encore disposer d'un Super Fat Agnus pour bénéficier des graphismes les plus fins. Enfin, un disque dur est chaudement recommandé, le jeu occupant dix disquettes et, même avec de multiples drives, les permutations sont fréquentes. Signalons aussi un petit temps de latence avant l'enregistrement des ordres souris. Si ces limitations ne vous font pas peur, laissez-vous tenter par ce programme car l'aventure est vraiment prenante (disquettes Dynamix pour Amiga 1 Mo). Jacques Harbont

## Brad Stallion in Sex Olympics

Des aventures bien réalisées, jamais vulgaires.

aventure érotique : type  
12 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
- : animation  
★★★ : bruitages  
anglais : langue  
C : prix



Ce logiciel vous propose une aventure assez particulière. Pour défendre les couleurs de la Terre aux Olympiades du Sexe, vous allez visiter différentes planètes et tenter de conquérir les belles jusqu'à la conclusion finale. Mais votre challenger ne va pas rester inactif non plus. Une course contre la montre va s'engager et vous devrez agir vite et bien. Bien que centré sur le sexe, ce programme n'est jamais vulgaire et l'on voit tout au plus quelques jeunes femmes déshabillées. L'aventure se contrôle à l'aide d'une série d'icônes gérées par la souris. Les possibilités sont assez riches et les solutions aux différents problèmes d'une grande logique. Vous allez mettre la main sur un bon nombre d'objets. Si certains vous serviront directement, d'autres permettront de ralentir votre adversaire. La réalisation est d'un niveau très correct, avec des graphismes variés et des images digitalisées pour les jeunes femmes. Quelques bruitages et voix numérisées complètent l'ambiance. Les deux versions Atari ST et Amiga sont identiques, la version ST étant un peu plus riche au niveau sonore. Une aventure agréable qui ne tombe jamais dans la vulgarité (disquette Free Spirit pour Atari ST et Amiga). Jacques Harbont



# Sos Aventure

## Terminator

Un jeu d'aventure de peu d'intérêt qui n'apportera rien à votre ludothèque

aventure animée 3D : type  
5 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
★ : animation  
★★ : bruitages  
anglais : langue  
C : prix

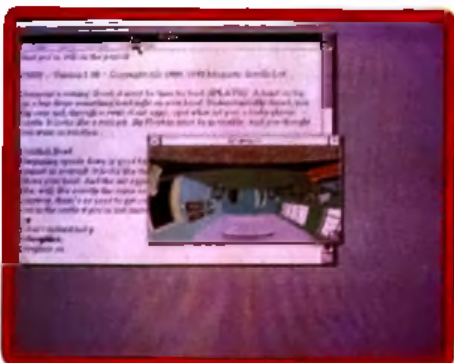


Terminator est un jeu d'aventure 3D très décevant ! Vous dirigez votre personnage dans un vaste décor pour découvrir votre ennemi et l'abattre. Diverses options sont accessibles : la carte pour se repérer ou effectuer des déplacements automatiques, l'inventaire pour saisir ou poser un objet, etc. Mais impossible pourtant de ressentir ici le frisson de l'aventure. Premier gros défaut, la lourdeur de la simulation. Il faudra un PC cadencé au moins à 20 MHz (et encore) avec mémoire étendue à la clef pour ne pas s'offrir des arrêts sur image de plusieurs secondes lorsque l'on avance. De même, beaucoup d'outils ne sont pas exploités. Un exemple, il est possible de conduire une voiture, mais le bruitage du moteur ne dure que 5 secondes et la simulation est nulle. Plus loin, les personnages 3D qui traversent le paysage traversent aussi systématiquement les maisons. Enfin, et c'est le plus grave, il ne se passe rien pendant de très longues périodes. La notice n'explique rien de ce qu'il faut faire dans ce jeu. J'ai finalement compris qu'il suffisait de trouver des armes et des munitions, quelques autres objets et de rejoindre l'adversaire. Nul ! (disquette Bethesda pour PC).  
Olivier Hautefeuille

## King's Quest V

Rien de révolutionnaire dans cette version appauvrie d'un hit PC.

aventure animée : type  
8 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
★ : animation  
★★ : bruitages  
anglais : langue  
D : prix



Lors de sa sortie en version PC (testée dans Tilt 88), King's Quest V avait révolutionné le monde des aventures graphiques grâce à l'usage du mode MCGA (256 couleurs). Cette conversion sur Amiga est loin d'être aussi convaincante. Si les graphismes restent d'un bon niveau, le passage en 32 couleurs leur a fait perdre une bonne partie de leur charme (pourquoi ne pas recourir au mode HAM 4 096 couleurs ?). Mais surtout, l'animation est d'une telle lenteur qu'elle occulte tout le plaisir de jeu. Ajoutez à cela que la gestion souris est loin d'être parfaite. Et comme le scénario de cet épisode n'a rien d'exceptionnel (il est trop linéaire et les actions limitées), l'intérêt chute encore d'autant. Les constantes manipulations de disquettes ajoutent à l'ennui. Si le savoir-faire de l'équipe de Sierra n'est plus à démontrer en matière de scénario (bien que cet épisode n'en soit pas le meilleur exemple), elle semble en revanche ne pas connaître grand-chose à la programmation du 68000. A la rigueur en configuration musclée (Amiga 3000 et disque dur), le choix peut se justifier mais un Croisière pour un cadavre vous apportera bien d'autres joies (disquettes Sierra pour Amiga).  
Jacques Harbonn

## The Magnetic Scrolls Collection

Une bonne compilation de logiciels d'aventures : oldies but goldies...

compilation,  
aventure animée : type  
15 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
- : animation  
- : bruitages  
anglais : langue  
C : prix



Cette compilation regroupe trois des plus fameuses aventures des temps passés. Il s'agit de Fish (Tilt 59 bis), de Corruption (Tilt 57) et de Guild of Thieves (Tilt 45). Ces trois programmes offrent des mises en scène identiques. Leur venue sur Amiga en compilation intéressera les amateurs d'aventures graphiques classiques, anglophones confirmés et adeptes d'énigmes complexes. Pour chacune de ces missions, vous allez disposer comme bon vous semble des fenêtres de travail disponibles. L'une pour les descriptions et les ordres, une autre pour les graphismes, une troisième pour l'inventaire, etc. Même si l'on est aujourd'hui accoutumé à l'utilisation d'icône et à l'ambiance ludique des aventures animées, il est intéressant de se lancer à nouveau dans des missions de ce type. Les scénarios sont très profonds, plus travaillés que la plupart de ceux des aventures visuelles que l'on connaît aujourd'hui. Il se dégage de ces trois épisodes une atmosphère séduisante, un peu comme si l'on préférait pour un jour un bon polar à un film plein écran. Oldies donc, but goldies aussi ou, comme quoi, c'est dans les vieux pots... (disquettes Magnetic Scrolls pour Amiga).  
Olivier Hautefeuille

## Lankhor pour CPC

Lankhor a la bonne idée d'offrir des compilations aux possesseurs de CPC.

aventure icône : type  
15 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
- : animation  
★★ : bruitages  
français : langue  
/ : prix



Pourquoi « Lankhor pour CPC » ? Non, il ne s'agit pas d'un parfum... mais d'un test groupé, un coup de chapeau pour la société française Lankhor qui continue à défendre les possesseurs d'Amstrad CPC amateurs d'aventure. Nous vous signalerons tout d'abord la sortie d'une compilation regroupant Alive (noté 13, Tilt 93), Sdaw (noté 12, Tilt 88) et le célèbre Morteville Manor (noté 17, Tilt 65). A noter aussi une autre compilation, de deux titres cette fois, Fugitif et la Secte Noire, des aventures bien plus classiques, dans la lignée de l'ancien Sram, et donc réservées aux plus jeunes. Enfin, le Trésor d'Ali Gator est une aventure graphique que l'on manie en choisissant les ordres et les dialogues à même l'écran. Quant à Infernal House, c'est une petite merveille sur Amstrad. Sur des graphismes très colorés, le joueur n'agit qu'avec la souris et pointe des objets à même le décor. Les programmeurs ont su ici utiliser à fond les capacités du huit bits pour approcher une gestion 16 bits. Avec ces sept titres disponibles en cette fin d'année, Lankhor donne le frisson au CPC. Nour l'en remercions (disquettes Lankhor pour CPC).  
Olivier Hautefeuille.

## Vengeance of Excalibur

Une suite à Spirit of Excalibur qui, hélas, en reprend les défauts.

aventure animée : type  
13 : intérêt  
★★★★ : graphisme  
★★★★ : animation  
★★★★ : bruitages  
anglais : langue  
D : prix



Quatre chevaliers de la Table Ronde embarquent pour la péninsule ibérique. Leur mission : retrouver et vaincre le maître des Ténèbres pour libérer leur roi d'un sortilège et leur magicienne d'une geôle sordide. Pour ce faire, ils devront enrôler des mercenaires et parcourir l'Espagne et le Portugal partagés entre chrétiens et musulmans. Voici la suite de Spirit of Excalibur (Tilt 92) et je pourrais reprendre mot pour mot la critique qu'Olivier en avait fait : c'est très beau mais cela manque beaucoup trop d'intérêt. Vous subissez la plupart du temps un scénario linéaire (de Bayonne, essayez de partir vers l'est...) et les quelques rares écrans où vous devez agir ne vous laissent que peu d'initiatives. De plus, malgré une interface « tout souris », le jeu manque singulièrement d'ergonomie et a même « planté » ma machine lors d'un combat. Il n'en reste pas moins que les graphismes sont réellement agréables (la page de présentation est vraiment belle), que le scénario profite d'une situation historique intéressante et que certains pourront y trouver leur plaisir, pour peu qu'ils aiment se faire balader en pays ibère (disquettes Virgin/Synergistic Software pour PC).  
Piotr Korolev.



# message in a bottle

## Messages en vrac

**Pour tous les aventuriers perdus, les fanatiques du shoot-them-up à la recherche du dernier poke à la mode et tous ceux qui coïncident sur un jeu, voici la fin de leur cauchemar! Nous vous proposons en effet une sélection des meilleurs trucs et astuces trouvés par nos lecteurs et ce pour des jeux connus ou moins connus sur toutes machines!**



### DROPY

Pour Flo ST, dans **Dungeon Master**, je te conseille l'équipe de personnages suivantes: Boris (ninja/wizard), (Darrou fighter/wizard), Wutsé (ninja/priest) et wuuf (ninja-priest). Cela dit, tu peux remplacer aussi Wutsé par Gothmog (fighter) qui est plus percutant au combat et possède à peu près le même nombre de points de magie.

Si tu ressuscites les personnages, ils auront déjà des niveaux définis dans certaines catégories, mais ils évolueront un peu plus lentement. Si, en revanche, tu les réincarnes, ils n'auront aucune aptitude particulière, mais évolueront un peu plus rapidement. Je te conseille personnellement la première solution.

Voici maintenant les différents niveaux: néophyte, novice, apprentice, journeyman, craftsman, artisan, adept, expert, « master, =master, \*master.

Pour gagner des wizard levels, il faut pratiquer la magie et persévérer, même si les personnages ne réussissent pas du premier coup.

Pour gagner en niveau ninja, il faut les entraîner au lancer de couteau, de morning star ou encore au tir à l'arc. Je te souhaite bon courage. Sache que l'équipe nommée plus haut est déjà sortie vainqueur de l'aventure.

Pour ST Killer JR et PC Fan, dans **Operation Stealth**, pour désamorcer la bombe sous l'hélicoptère, il faut l'attacher avec le tendeur que l'on trouve au pied d'une algue, après être sorti du sous-marin.

Un grand merci, pour finir, à The Blade Master pour m'avoir aidé à finir les Voyageurs du temps. Salut à tous et à la prochaine

### ALBERT

Dans **King of the Beach**, les codes sont SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE et SUNDEVIL.

Pour ceux qui sont bloqués maintenant dans **Crime Waves** (PC), sachez qu'il est facile de tuer le monstre du niveau 7 en lui envoyant des roquettes dans l'œil (sautez). Pour le monstre final, placez-vous au même niveau que lui et encore une roquette.

Pour **Rick Dangerous** (ST), tapez \* pendant la démo.

Quant à moi, je cherche des vies infinies pour **Rick** (PC), ainsi que des crédits sur **Super off Road**, et l'inimitié à **Operation Wolf**. Merci à tous.

### DMC POWER

Pour Anonyme III, dans **Captive**, une fois entré par la porte, il faut avancer en appuyant sur le bouton droit, et non le gauche. Tu feras de même chaque fois que tu rencontres un mur avec des boules à la base. J'aimerais bien que Beorn explique comment il passe la première planète de **Captive**.

Dernière question, dans **Maupiti**, comment utiliser les jumelles? Merci à tous.

### ALEX THE BEST

Dans **BAT**, voilà une petite bidouille de mon cru pour obtenir de caractéristiques maximales. Créez tout d'abord un personnage en choisissant 20 pour ses trois premières caractéristiques, puis 2 pour les trois dernières. Sauvegardez-le puis, à l'aide d'un éditeur de secteurs, recherchez la chaîne « === ». Il suffira ensuite de remplacer les trois signes suivants par des « = ». Pour ce même jeu, comment se procurer une carte DOP pour le DRAG? Qu'est-ce qu'une carte de type 5 000 crédits et comment l'utiliser? Quand on a rencontré Lydia, que faut-il faire? Je cherche aussi la clef de la ville souterraine, et le moyen de se diriger avec le DRAG. A quoi servent en-

core les gélules, et comment entrer dans la mission de Crisa Kortakis. J'ai bien séduit Lydia, mais je ne vois pas à quoi cela sert... Je cherche enfin les numéros de téléphone, et leur emploi. Merci d'avance à tous ceux qui répondront.

### LUDOVIC

Pour tous les fans qui se battent dans le très complexe **Night Shift**, voici les codes qui vous permettront de vous essayer aux trente niveaux.

Signification des abréviations:

BAN → banane

CER → cerise

ANA → ananas

CIT → citron

PRU → prune

Blanc = toutes les couleurs possibles

Vert = bleu + jaune

Marron = vert + rouge

01 ban ban ban ban

02 cer ban ban cit

03 ban cer ana pru

04 ana cit ana ana

05 ana ana cit cer

06 cer pru pru ana

07 cer ana cit ban

08 ana ban ana cer

09 ana cit cit cer

10 cit ban pru pru

11 ban ana cer pru

12 cer pru ban pru

13 pru cer ban ana

14 ana cer pru ban

15 pru pru ana ana

16 ban ban ana ban

17 ban pru cer pru

18 pru cit cit pru

19 cit ana cer pru

20 cer ana ana cer

21 cit cer ana ana

22 pru cer cit ban

23 pru cer cer cit

24 pru ana cit cit

25 ban ana ana cit

26 pru cer cer ban

27 ban cer cit ban

28 pru ban ban ana

29 cit pru cer ana

30 cer cer ban pru

### MARC

Voici quelques petites astuces pour la Coregraphx. Sur **Pananoia**, appuyez simultanément sur Run et Select, puis, en maintenant le bouton Run enfoncé, sur les touches I et II en même temps.

Sur **Shinobi** dès l'apparition de la page de présentation, maintenez la touche Select enfoncée.

Sur **Die Hard**, pressez les boutons Run et I pour des vies infinies.

### TPPV PS1

Pour l'Anonyme sur PC et les très nombreux aventuriers qui ont des problèmes avec le superbe **Wing Com-**

**mander**, moi, TPPV PS1 suis en mesure de vous offrir sur un plateau 255 unités de bouclier avant et arrière et ce, quel que soit votre vaisseau. Attention, un effet secondaire réside: le jeu oubliera du même coup les météorites et mines, ce qui est d'ailleurs un avantage pour qui ne maîtrise pas bien le slalom.

Avec PC Tools, éditez le fichier WC.exe. Modifiez comme suis les octets (Sect = secteur, Dep = déplacement):

Sect 188, Dep 139: remplacez 28 00 28 par FF 00 FF.

Sect 188, Dep 250: remplacez 50 00 4B par FF 00 FF.

Sect 188, Dep 361: remplacez 3C 00 32 par FF 00 FF.

Sect 188, Dep 469: remplacez 46 00 46 par FF 00 FF.

Je remercie également PC Fan pour son astuce dans **Prince of Persia**. Je me permets d'y rajouter les choses suivantes:

+ → temps supplémentaire

K → tuer à distance (ne pas utiliser au dernier niveau)

B → plonge la tour dans le noir

I → inverse le tableau (utile contre les effets secondaires de la potion verte).

A plus.

### DAVID GOUYGOU

Avant de vous donner tous mes trucs pour Amiga, je voudrais pour ma part obtenir de l'énergie infinie dans **Strider II**. S'il faut alors utiliser un éditeur de secteur, soyez très précis, SVP. Et maintenant, faites chauffer les manettes!

**Turrican**: tapez BLUESMOBIL dans les hi-scores.

**Super Cars**: tapez ODIE ou BIGC à la place de votre nom.

**Lotus Esprit**: tapez FIELDS OF FIRE pour le joueur 1 et IN A BIG COUNTRY pour le second.

**Apprentice**: Appuyez sur la touche TAB et tapez WIZARD ou FAERI comme code.

**Turrican II**: sur l'écran de titre, tapez HELP pour le menu musique, puis 1 et 1. 4 et 2, puis enfin deux fois ESC. Vous aurez des vies infinies.

**Killing Game Show**: appuyez sur HELP quand apparaît le texte qui se finit par « good luck », vous aurez accès au plan du niveau.

**Toki**: tapez pendant le jeu MICHEL JANICKI JEAN CHAR puis F1 à F8 pour changer de niveau.

**Super Cars II**: Entrez Wonderland pour le joueur 1 et The Seer pour le joueur 2 (n'oubliez pas les majuscules!). Vous aurez toutes les armes ou maximum et la possibilité d'être qualifié sans problème.

**Robocop**: mettez le jeu en pause et ▶



tapez « BEST KEPT SECRET » pour obtenir de l'énergie infinie.

**Indy (arcade)** : sur l'écran de titre, tapez « JIEHOVA ». Ensuite, pressez pendant le jeu « L » pour changer de niveau et « I » pour avoir les objets.

**Jumping Jack Son** : voici quelques codes. ROCKNROLL, NOISES, TENEBRE, SYNTHÉ, FUNK et ELVIS.

**Silkworm** : sur l'écran de sélection manette/clavier, tapez SCRAP 28 pour disposer de vies infinies.

Enfin, voici la solution complète et rapide de **Shadow of the Beast II...**

Allez à droite devant l'indigène et dites lui « Ten Pints » et vous avez de l'énergie infinie.

Allez sur la gauche et, après le pont aux requins, tuez le monstre qui est en train de kidnapper un homme. Demandez à cet homme ce qu'il sait à propos des Traps et notez le (Upper ou Lower). Descendez et marchez dans le passage de gauche. En revenant, il faut tuer l'ennemi qui passe au-dessus de vous pour aller couper la corde. Attendez que celui qui pousse la pierre soit près du bord et tuez-le aussi. Continuez à gauche et montez pour tuer un autre adversaire, ramassez ensuite la clef qui est tombée. Encore à gauche, montez avec la corde, utilisez la clef et allez à droite devant les boutons. Appuyez sur celui du haut si l'homme du début vous a dit « Upper ». Sinon, celui du bas bien sûr. Allez ensuite dans la cage. Une fois en haut, marchez à droite. Surtout, faites attention à ne pas tomber dans le trou. Plus loin sur votre droite, une deuxième corde... Ramassez les six pièces et la potion de vie.

Descendez et allez chercher la grosse clef à droite, revenez près du trou et descendez lentement pour faire un petit saut vers la cage de gauche. Utilisez ici la grosse clef et le garde s'en va. Il vous faut maintenant appuyer sur le bouton d'en bas, monter et aller à gauche pour quitter cette grotte.

Vous voilà devant les deux boutons. Descendez et dirigez vous vers la gauche. Ramassez la pierre avec les trois boutons. Celui du haut sert à fermer le crochet, celui du bas sert à faire monter ou descendre ce crochet et celui du milieu le dirige de droite et de gauche. Une fois la pierre agrippée, faites-la tomber à droite et vous obtiendrez une petite pierre qu'il faudra pousser à l'extrême droite. Grimpez maintenant à la corde et sautez de l'autre côté de la catapulte. Allez ensuite à gauche de la cage qui va monter. Il faut tuer Ishran et délier son prisonnier. Notez le code et allez à droite sur la grande corde. Allez en bas à droite et donnez ce code. Dans la grotte, il faut empocher les six pièces et la potion de vie, grimper sur la corde afin de pouvoir discuter avec Barloom et prendre le parchemin. Sor-

tez de la grotte et marchez sur la gauche. Ramassez de nouveau les six pièces et la potion de vie et entrez dans l'oasis. Prenez la bouteille. Il faut en ce point revenir au lieu où commença la partie...

Traversez la forêt des indigènes, puis n'hésitez pas à remonter tuer les monstres. Prenez la hache et cherchez les six pièces en haut, ainsi que celles qui se trouvent sur la gauche. Allez sur le gros rocher, celui où quelques touffes d'herbe poussent encore. Il faut sauter ensuite pour ouvrir le passage, mais pas trop haut pour ne pas monter sur le rocher. Allez à gauche en ramassant les six pièces. Devant la porte, tuez le goblin avec la hache (la trappe s'ouvre) puis tuez encore les trois autres ennemis. Descendez chez les gobelins et ramassez la clef sur la droite. Vous serez bientôt jeté en prison. Dans la cellule, il faut donner la bouteille au garde. Miracle, il s'endort ! Ouvrez alors la porte en tirant tout simplement dessus, puis tuez le garde et ramassez sa clef.

Grâce à cette deuxième clef, vous pourrez délier le prisonnier. Montez ensuite chercher la bague et ouvrez la porte avec la première clef. Vous sortez enfin de la grotte. Sur la droite, il faut anéantir le monstre de la cascade. Grimpez maintenant grâce à la corde et marchez sur la droite. Allez chercher l'homme au couteau. Il faut l'attirer sur le pont qui s'écroule. En passant pas dessus le trou, on peut donner la bague et le parchemin au vieil homme. N'oubliez pas alors de ramasser le sort. Dans le trou, près du pont, on trouve un passage. On peut y prendre une corne. Il faut ensuite rejoindre l'escargot et lui parler de Karamoon. Dites lui ensuite que vous voulez aller à Trustworthy. Répondez « Yes » pour les 36 pièces. Il ne faut pas bouger pendant le transfert. Après la souche d'arbre, allez à l'extrême droite, utilisez la corne puis continuez sur la droite. Dans le château, allez tuer Zelek avec le sort du vieil homme et c'est gagné. Vous avez délié votre sœur ! Bon courage.

### IMATH 93

Tout d'abord, nous remercions Fang pour son astuce, Bernard de Maubeuge pour la solution d'Elvira et Erick pour celle de Eye of the Beholder. Pour Fonzie dans SW4, tu auras des vies infinies en activant Caps Lock et en tapant pendant le jeu (mets en pause) NCC-1701-D. Désactive ensuite Caps Lock et enlève la pause. Pour Wasp, dans Chuck Rock, tape Uncle Sams pour avoir de l'énergie infinies. Pour Front maintenant, dans Saint Dragon, nous n'avons pas d'énergie infinie à te proposer. Par contre, les

vies infinies sont au menu si tu appuies simultanément sur fire et le bouton gauche de la souris. Pour choisir ton niveau, appuie juste sur Caps Lock. Pour le jeu Robocop II, il est possible d'obtenir de l'énergie en tapant pendant le chargement « Serial Interface » puis la touche F9. F10 changera le niveau. Pour Atomic Robokid, tapez pendant l'intro « Tuesday 14th ». Pour Cabal, il est possible de passer au niveau supérieur pendant le jeu. Tapez « Schlika » puis F2. Pour Switchblade II, appuyez sur Fire dès que vous avez mis la disquette dans le drive, et maintenez jusqu'à la fin du chargement. Longue vie à tous !

### DROOPY

Salut à vous tous ! Je vois qu'il y a encore du beau monde qui lutte dans **Ultima V** ! Et bien soit, l'Avatar Droopy vient en aide à Turbo ST... Pour ouvrir les portes entourées de bleu, il faut soit faire un sort d'ouverture de portes fermées par la magie (In Ex Por), soit utiliser des Skulls Keys. Pour les trouver, tu dois te rendre à Minoc, la soluce est dans le Tilt 95. En ce qui concerne l'argent, tu devras batailler ferme pour obtenir un bon petit pécule. Je te conseille de visiter les donjons. On y trouve beaucoup de pièces dorées !

Par contre, pour le bateau, tu peux faire de belles économies en achetant aucun ! Il te suffit pour cela d'attendre sur les plages de Britannia qu'un bateau pirate viennent te chercher des noises. Si tu gagnes le combat, le navire est à toi.

Au sujet de l'homme qui te pose des questions dans le phare, il s'agit de Lord Kenneth. Fais très attention à ce qu'il va te dire... Il était compositeur à la cour de Lord British et il peut t'apprendre le solfège made in Britannia. Regarde dans ta notice anglaise, il doit y avoir une partition avec des notes de musique. Les trois premières lettres que te communique Lord Kenneth correspondent aux trois premières notes. Pour lui prouver que tu as bien compris ses explications, tu dois taper les trois lettres suivantes.

Help me, now ! Je me casse les dents, que dis-je, les genèves, sur **Chaos Strikes Back**. Comment tuer le Dark Lord, et à quoi sert le Corbum Pillar, si ce n'est à ouvrir les portes énergétiques du niveau inférieur ? Un grand merci à tous

### SERGE

Dans **Chaos Strikes Back**, impossible de trouver la clef Emerald permettant l'accès au troisième Corbum...

Dans **Geisha**, je cherche cette fois le code qui me permettra de trouver la

zone où OKO doit plonger. Merci d'avance.

### LE TUCKER

Pour Christophe et les ST en en tout genre, voilà des vies infinies pour **Midnight Resistance**. Cherchez sur le disque la séquence 53 78 10 3A 30 38 et remplacez la par 60 02 10 3A 30 38.

### METALLICA FAN

Pour Nel, dans **Cadaver**, tu ne tueras le dragon qu'à l'aide d'un sort de massacre. Pour l'obtenir, tu poses le sort inconnu par terre. Tu lances ensuite le sort « lire la magie » et le tour est joué. Mais peut-être n'as-tu même pas de sort inconnu ? Dans ce cas, pose les cendres de Lord Carolus sur l'autel du même nom qui est situé dans la deuxième chapelle. Je suis, moi, aussi en difficulté dans ce même jeu. Au quatrième niveau, après avoir trouvé la note de la reine, je ne sais toujours pas où se trouve la chapelle secrète du roi ! Merci à tous ceux qui nous aideront.

### AMSBOY

Je ne suis pas d'accord avec Hakim (Tilt 93) Il est possible en effet d'ouvrir la grille de **Indy3** en lançant l'ordre suivant : « ouvrir vieille serrure rouillée ».

Dans **Gorgoyles Quest**, sur Game Boy, voici une série de codes très utiles : IP9R-RL75, 9H6X-VEPW, 8QBH-KE86, BQGO-VV96 et CVZX-PTTT.

Dans ce même jeu, une question pour finir : comment tuer les plantes carnivores ? J'ai beau tirer dessus, cela ne sert à rien et c'est moi qui meurt. Que faire ? Un grand merci !

### TILTUS

Pour G-16 et tous ceux qui ont des problèmes avec la clef que l'on trouve dans le bateau de **Monkey Island**, il faut enchaîner les ordres « ouvrir célestes » et « regarder cadeau ». Bonne chance !

### ANONYME

Dans **Metal Mutant**, j'ai passé les marais, détruit le rôdeur de la city, je suis enfin allé vers son ordinateur. Seulement, j'ai dû valider en appuyant trois fois sur « entrée » et je me suis aperçu que, une fois dans les mondes souterrains, j'étais privé de tous les projectiles, grappin, tir de tank, missile... Est-ce normal ? Me voilà coincé au troisième écran de ces mondes... Que faire ? Help !

### SYLVAIN

Pour Anonyme (Tilt 93) qui lutte dans **Ultima**. Le Shadow Lord of Aleshod s'appelle Faulien. Pour tuer les Sha-



# message in a bottle

dowlords, il faut aller chercher leurs shards dans l'underground. Les skull keys se trouvent dans la ville de Minoc (dans un arbre, coin supérieur gauche). Pour moi maintenant, dans **Legend of Faerghail**, où se trouve la crystal ball ? Que répondre à l'« Elementaire » de la mine ? Que dire aussi au Dwarven Blacksmith ? Cela fait des mois que je suis bloqué, j'ai tout essayé !

## GS BOY

Dans **Dungeon Master** sur Apple II GS, comment éliminer rapidement les monstres de pierre du troisième niveau ? Y'a-t-il une formule magique pour ressusciter les morts ? Merci à tous pour vos réponses.

## XANATAR

Pour Spooky (Tilt 93) dans **Turrican II** : pour sortir de la fosse, il faut que tu te transformes en toupie (vers le bas et barre d'espace). Ensuite, tu pourras passer par la droite... Pour ma part, dans **Dungeon Master**, à quoi peut bien servir le signe GOR ?

## PC JONES

Salut à tous. Pour Hakim (Tilt 93) qui est bloqué dans **Indiana Jones**, voici mon aide. Pour atteindre le château nazi, il faut d'abord trouver le cercueil du chevalier, dans les catacombes de Venise, puis regarder à l'intérieur et ressortir par la grille pour rencontrer enfin Elsa et Marius sur la place.

## TILTUS

Pour aider PC Jones et les autres dans **Zak Mac**, voici où l'on pourra trouver certains objets.

Le briquet : dans l'avion, dans l'un des fauteuils.

Le cristal bleu : à Seattle, il faut ramasser une branche d'arbre, donner des cacahouètes à l'écureuil, creuser avec la branche ou la crosse golf, utiliser la branche dans la fosse à feu, utiliser la crosse golf sur le nid d'oiseau (au haut à gauche), utiliser le nid dans la fosse, utiliser le briquet, utiliser le crayon sur les marques étranges. Enfin, dans la pièce, utiliser la télécommande. La torche et la balai : à San Francisco, dans le centre d'accueil.

Le cristal jaune : à Mexico, traverser la jungle, entrer dans le temple du bas, allumer plusieurs torches, trouver la salle avec des marques, utiliser le crayon dessus. Bonne chance !

## AMISTEPH 500

Salut à tous et un grand merci à Stonehenge pour ses aides ! Je me permet de vous demander de l'aide pour **Croisière Pour un Cadavre**. Il est 10h20 et je tourne en rond ! Les seules per-

sonnes présentes sont le père Fabiani, Suzanne et Tom. J'ai remarqué qu'il y avait une porte secrète dans le bureau de Niklos, mais comment l'ouvrir ? Les deux livres qui manquent dans la bibliothèque du pitaine ont-ils de l'importance ? Il semblerait que l'un d'eux se trouve dans la cabine de Tom. Mais comme le temps ne passe pas, Tom ne quitte pas cette pièce. Help me please !!!

## JONATHAN

Bonjour, je cherche des vies infinies ou l'invulnérabilité pour **Ninja Remix** et **Turrican** sur Atari. Aidez moi, ça serait sympa. Merci !

## ICEWOLF

Obtenir une aide financière dans l'excellent **Railroad Tycoon** ? Facile ! Il suffit de presser Shift et 4 pendant le tableau du monde, juste après avoir cliqué sur une locomotive au début du jeu.

Pour moi maintenant, dans **Escape from Colditz**, un plan, une solution seraient les bienvenus... Par exemple, que faire de la hache, peut-on ouvrir les armoires, existe-t-il des cheat modes pour passer les gardes ? Merci d'avance.

## TILTUS

Pour Jacques qui se bat contre les **Portes du Temps**, voilà la réponse à ta question. Pour ouvrir la première porte blindée du jeu, il ne suffit pas de porter les lunettes à infrarouge ! Il faut aussi qu'elles te servent à quelque chose, par exemple à lire un code secret... Prends la carte sur la table (à l'est de la pièce où tu entames la partie) et lis le code qui s'y trouve inscrit. Ensuite, tu pourras ouvrir la porte et fondre la glace grâce au shoker. Avant de descendre pour la suite de l'aventure, il faut que tu possèdes en tout et pour tout trois éléments, le phaser, le respirator et le paralyso-pulseur. Bon courage et à bientôt sur le Message !

## JOAKIM MOTO

SOS ! Aidez-moi dans **Times Bandits** sur Atari ST. Dans la salle des ordinateurs du vaisseau, que faire pour monter de niveau, que répondre aux questions ? Merci d'avance à mon sauveur.

## MARTINE

ELF n'en peut plus ! J'ai passé avec assez de facilité les trois premiers niveaux de ce super jeu. Mais malheureusement, le monstre du quatrième niveau se révèle absolument irréductible. J'ai essayé toutes les combinaisons possibles, potions magiques, flûte, sortilèges... Mais malgré le nombre

impressionnant de vies dont je dispose, impossible de vaincre ! SOS à ceux qui seraient dans le même cas !

## WOLVERINE

Salut les boys, salut les girls, me renvoie sur le Message. Alors Buck, on bloque à nouveau sur **Explora II** ? Pas de problème, I'm here ! Après Tyresias, il faut que tu mettes le bouclier d'airain dans le générateur. Tu arriveras ainsi à l'époque 9. Dans cette même époque, prends les verges et utilises-les sur l'équipage. Enfin, utilise aussi la liane sur le mat.

Pour moi maintenant, merci à Sharra pour ton aide... Mais pourrais-tu m'indiquer l'endroit à partir duquel il faut commencer à suivre le chemin qu'indique Mayo, et surtout la signification des flèches ? En effet, à partir du petit temple, je ne peux aller qu'à l'ouest ou à l'est.

Dans **Cadaver**, j'ai terminé le premier niveau sans voir l'ombre d'une sauvegarde (parchemin). Est-ce normal docteur ? Sinon, où se trouve cette option ? \*  
Un grand bonjour à Yan Solo et d'avance merci pour vos aides futures.

## MOLLOCK & PUBLIC ENEMY

Pour Turbo ST dans **Ultima V**, les portes entourées de bleu ne peuvent s'ouvrir que grâce aux skull keys. Va voir dans l'arbre qui se trouve le plus au nord-ouest de Minoc.

En ce qui concerne l'argent, va d'abord à Empath Abbey et discute avec celui qui se nomme Lord Michael (je ne suis pas bien sûr du nom...). Parle des « mountains », il te donnera un grappin. Trouve des pirates, achète un bateau (pas une simple barque) et va vers l'île à l'extrême nord-est. C'est un très petit archipel montagneux. Tu pourras y faire de l'escalade grâce au grappin et atteindre un fort. Fais attention aux rats !

Va ensuite parler à l'homme qui se trouve en haut et à gauche de ce château. Il faut discuter de « jewels » pour qu'il te donne un « crossbow ». Répète cette même opération un grand nombre de fois, afin de revendre par la suite tous ces objets. Ah, j'oubliais, avant de parler à ce type, il faut que tu rencontres une femme, en bas et à droite de ce même bâtiment. Elle te donnera en effet un mot de passe très utile pour les crossbow...

Une autre technique maintenant, toujours pour obtenir de l'argent : dans le château de Lord British, il y a un sous-sol très intéressant. Utilise une gem et trouve, au sud de ces caves, une pièce à la porte bleue fermée par la magie. A

chaque fois que tu rentreras dans le château, tu trouveras dans cette pièce un trésor ! Bonne chance à tous pour ce superbe jeu de rôle.

Pour Laurent STF, voilà maintenant quelques cheat modes pour **Ninja Warriors** sur ST : MONTY PYTHON, MAY THE FORCE BE WITH YOU, CHEDDAS, et WARPFACTOR ONE, MR SULU (pour le dernier, ONE = niveau 1...).

Pour BLNC dans **After the War** : pour l'énergie infinie, c'est ALT B et 1 simultanément pour la première partie, ALT M et 1 (ALT ? et 1 en QWERTY) pour la deuxième. Sache enfin que le code qui donne accès à la deuxième partie est le suivant : 101069.

Dans James Pond, pour **Front 242** sur Amiga, tape JUNKYARD et appuie sur ENTER. Essaie ensuite D et d'autres lettres... Pour l'Anonyme du Tilt 93, dans **Ultima V** de nouveau, voici des réponses à plusieurs de tes questions :

La wooden box est indispensable à la fin du jeu.

Tu peux utiliser le « HMS cape plan » sur un bateau à voile, il ira deux fois plus vite.

L'amulette sert à ouvrir le donjon Doom dans l'underworld.

Pour les skull keys, regarde plus haut. Le spectre de Lord British est dans un fort au sud de « Lost Hope Bay », dans une chaîne de montagnes.

Quelques conseils enfin pour terminer le jeu :

Va dans un shrine dont tu connais la manta et prie. Ensuite, dirige-toi vers l'île de l'Avatar. Tu pourras repérer l'endroit grâce à la carte en tissu. C'est le point géographique où l'on voit le codex ultime de la sagesse. Là, entres par le sud, écoute ce que dit le codex et retourne ensuite au shrine d'où tu viens.

Lorsque tu auras effectué ces manœuvres pour chacune des shrines, le codex te dévoilera ta quête finale dans le donjon Doom.

Demier point enfin, la potion bleue fait dormir... Bonne chance !

## MAX

Merci à Firelord de Rimancourt, Bountice, François, Laurent Del Rizzo, le Bidouilleur Fou de Liege, Thierry de Mios, Cathy et Laurent de Othis, Fabien PC, Georges, Evariste, Fanny d'Aix les Bains, Olivier, Malibu, Super tips et tous les autres pour leurs solutions complètes qui apparaîtront bientôt dans le message. Et ce dernier conseil de Max : merci d'écrire le plus clairement possible vos questions et n'hésitez pas à joindre plans et dessins pour étayer vos messages !







## Atari vidéo

Je possède un Atari 520 STE. Je voudrais savoir comment, à partir d'un magnétoscope, enregistrer l'image et le son d'un jeu, si cela est possible. J'ai essayé de brancher le cordon péritel de l'ordinateur à l'entrée du magnétoscope, mais sans succès. À la télévision, ils nous montrent pourtant bien des extraits de jeux. C'est donc possible, mais comment ? **Un fidèle lecteur**

■ Ce n'est pas si simple que cela. Dans le numéro que tu tiens entre les mains, tu peux trouver un dossier sur la vidéo, qui énumère ces différents problèmes. Un conseil : si tu veux vraiment faire de la vidéo, achète un Amiga...

tée, en l'occurrence respectivement à 640 x 480 et 800 x 600. Le 600 x 800 est a priori une erreur typographique. Les 3xxx sont chers pour ce qu'ils proposent.

2) Il est disponible.

3) Non.

4) Je suis tout à fait d'accord avec toi Jérôme. Les dessins absolument superbes. Pour tous ceux qui apprécient son travail, je recommande chaudement la lecture de sa nouvelle rubrique. Paint Box : vous y découvrirez toutes les ficelles du dessin sur ordinateurs. Et ses détracteurs pourront nous montrer ce qu'ils savent faire...

## STE et PC

J'aimerais savoir plusieurs choses concernant la compatibilité entre les formatages PC et ST.

1) Lorsque j'ai acheté mon 520 STE (depuis gonflé à 1 Mo), en décembre 1990, j'ai pu lire sur la documentation s'y rapportant que le lecteur interne de disquette formatait au format IBM. Concrètement, qu'est-ce que ça veut dire ? (avec une disquette entre les mains, un IBM d'un côté et un STE de l'autre !).

2) D'autre part, j'ai lu dans un magazine une publicité, où une société vend un câble pour relier un lecteur externe PC 3" 1/2 à un Atari ST ? Est-ce que simplement, avec ce cordon à 120 F, on peut faire tourner un lecteur PC sur le STE ? N'y a-t-il pas là un problème de compatibilité ? Est-ce qu'un lecteur pour PC coûte plus cher qu'un lecteur pour STE ?

3) Je possède le logiciel de traitement de texte, ST Word Plus. Or, dans la documentation, rien n'explique comment faire l'accent circonflexe. Le savez-vous ?

4) Question subsidiaire : pourquoi pas un club Tilt ?

Sébastien Defontaine

■ 1) Concrètement, cela veut tout simplement dire qu'une disquette formatée en 720 Ko sur STE peut être lue par un compatible PC, et réciproquement. Les logiciels ne sont bien entendu pas compatibles, mais il est en revanche particulièrement intéressant de pouvoir ainsi transférer des textes, des images ou des fichiers de données. La compatibilité est totalement transparente, contrairement au Mac où un utilitaire se

charge de transformer une disquette PC en format Mac.

2) Ce cordon doit en théorie suffire, mais cela sous-entend que tu disposes d'un lecteur PC EXTERNE. Les prix des lecteurs externes étant très proches pour les PC, ST et Amiga, cela n'a que peu d'intérêt. Les lecteurs internes PC sont moins chers que pour les autres machines, mais ne marchent que sur PC.

3) Ce logiciel de conception anglaise ne permet pas les accents circonflexes.

4) Mais nous avons un club, qui comporte déjà des dizaines de milliers de membres : nos lecteurs !

## Wing Commander II

Je t'écris pour te demander, possédant un IBM 286 à seulement 10 MHz, DD 30 Mo, si le nouveau Wing Commander II est valable sur ma configuration. Faut-il que je l'achète ? Ou faut-il que je me lamente désespérément sur mon sort ? Réponds-moi vite, s'il te plaît, je n'en peux plus d'attendre ! Sinon, puis-je changer ma carte-mère contre une 386 rapide ? Si oui, quels en sont les prix ?

■ J'ai de bien mauvaises nouvelles pour toi : à moins de vouloir faire un combat par semaine, avec un repas entre chaque tir, je pense qu'il est inutile d'acheter ce jeu superbe mais ô combien gourmand en puissance. Cela dit, je trouve que changer de carte-mère pour un jeu est excessif. Il est évident que de plus en plus de jeux vont demander la puissance d'un 386 rapide (Strike Commander nécessitera, paraît-il, au minimum un 386 33 MHz...), mais la plupart des jeux sont encore parfaitement utilisables sur un 286 (je ne parle pas du 8088, qui malheureusement ne permet plus de jouer dans des conditions correctes). Sache aussi, si tu es déterminé, que le changement de carte-mère coûte cher (environ 4 000 F sans mémoire) et nécessite des connaissances en électronique (ou un intervenant externe, ce qui coûte aussi très cher !).

## Injoignables ?

Je vous écris car j'ai plusieurs



Voici la période des fêtes, des cadeaux, du Guide et des Tilt d'Or, qui viennent couronner les meilleurs jeux de cette année. Il va de soi que nous sommes en train de vous mijoter un Guide aux petits oignons ! Deux lettres parlent des mauvais payeurs. Vous vendez quelque chose par une petite annonce et vous ne touchez jamais votre argent. Une seule solution à cela : le contre-remboursement ! Pour une trentaine de francs, vous pourrez dormir sur vos deux oreilles. C'est peu payer pour la tranquillité d'esprit ! PS : Un grand merci à toute l'équipe d'amigamen qui ont pensé à l'hygiène de mes oreilles et qui m'ont fait parvenir une boîte de cotons-tiges multicolores. En revanche, je maintiens mes affirmations concernant les cartes sonores sur PC !

## 640 x 480 ou 800 x 600

Ce journal révèle un grand nombre de richesses (sans qu'il s'agisse de s'voies), par exemple à propos de l'article sur la Sound Master II... Bon, j'en viens au but : il existe au moins deux moniteurs couleur sur l'Amstrad PC 5286, l'un VGA 640 x 480 en 256 couleurs, l'autre VGA 800 x 600. Combien de couleurs permet ce dernier ? J'ai vu sur un catalogue un VGA 600 x 800. Est-ce le même ? Que pensez-vous des Amstrad 3086 et 3286 ?

2) Great Courts II sur PC, c'est pour quand ?

3) Faites-vous visiter vos locaux ?

4) J'ai été horrifié quand j'ai lu que Mr sansnom critiquait les dessins géniaux de J. Teysseire. Je trouve qu'ils ne sont pas si mal que ça. Il n'a qu'à en faire autant, d'abord.

Guillaume Dahu

■ Le VGA de base correspond à 640 x 480 en 16 couleurs et 320 x 200 en 256 couleurs. Le VGA étendu permet des 640 x 480 en 256 c. et 800 x 600 en 16 ou 256 c. Cela dépend autant de la carte que de l'écran. La carte limite à la fois la résolution et le nombre de couleurs, et il semble que le 5xxx Amstrad permette 640 x 480 en 256 couleurs ou 800 x 600 en 16 couleurs. Les écrans VGA ont tous un nombre de couleurs virtuellement infini. En revanche, leur résolution est limi-



questions à vous poser.

1) J'ai essayé de vous envoyer des lettres déjà plusieurs fois, aucune réponse.

2) J'ai remarqué un numéro de fax, mais pas de résultat, comment faire ?

3) 3D Construction Kit est un bon logiciel, mais j'ai un gros problème : le manuel est en anglais. Vous serait-il possible de mettre une page seulement dans la rubrique création pour faire des exemples sur la création, ou même plusieurs étapes ?

4) Impossible de mettre les caractères (et) dans le basic quand je met l'option « français ».

5) Ne pouvez-vous pas mettre des prix à la place des lettres ?

6) La lettre d'Olivier du N° 94 est tout à fait juste : j'avais un CPC, et je regrette certains jeux qui avaient peut-être de moins beaux graphismes que mon Amiga actuel, mais j'avais du plaisir à y jouer grâce à l'un des points les plus importants, l'intérêt du jeu.

7) Depuis peu je suis des cours sur Framework III (PC), sans oublier mon Amiga, bien sûr. J'aime-

rais m'acheter un PC, pour pouvoir travailler plus « professionnellement ». Quel PC choisir ? Mes profs me disent d'avoir un 486. Est-ce bien nécessaire ?

**Jean-François**

■ 1) Désolé, mais comme je l'ai déjà fait remarqué, il m'est matériellement impossible de répondre individuellement aux milliers de lettres que nous recevons mensuellement. Mais, comme tu vois, tout arrive, et je te réponds maintenant dans Tilt !

2) Normalement ça marche tout seul : tu fais le numéro sur ton fax, tu appuies sur le bouton « envoi », et c'est parti !

3) Pourquoi pas ? Il y a longtemps, la rubrique création servait à expliquer des logiciels et à montrer leur utilisation. Ces derniers temps (et faute de temps !), elle ne contenait que des présentations de programmes de création.

4) J'entrevois deux solutions : d'abord chercher l'équivalent de ces touches sur ton clavier (essaye toutes les solutions, avec ou sans caps lock) ; si cela ne fonctionne

pas, il te faudra reconfigurer ton clavier en clavier français.

5) Connais-tu la commission paritaire ? C'est un groupe de gens qui décident s'ils vont l'accorder, cette commission paritaire, à un journal (tu me suis ?). Il y a quelques années, aux débuts de Tilt, ces gens étaient tatillons et considéreraient que nommer un jeu et donner son prix n'étaient que de la basse publicité. Et donc, le journal payait beaucoup plus de TVA. C'est la raison originale à cette notation.

Et même si aujourd'hui nous pourrions mettre les prix exacts, nous ne le faisons pas. Pourquoi ? Prend un jeu X, que le testeur a trouvé dans une boutique à 300 Francs. Il met dans son test : jeu X, 300 F. Maintenant, tu vas dans une autre boutique et on te demande 350 F ou 267,86 F, ou n'importe quel autre prix. Qu'en penses-tu ? Que le journaliste a mal fait son travail ? Nous vous donnons une gamme de prix et ainsi vous avez une idée de ce que vous allez devoir payer.

6) Tout à fait d'accord avec toi. Et

si je peux faire passer un message, ce sera : ne vous fiez pas au graphisme d'un jeu, demandez vous plutôt si vous allez vous amuser avec !

7) Si tu as les moyens d'acheter un 486, pourquoi pas ? Mais il est vrai que cela ne te servira pas forcément beaucoup. Pour justifier les conseils de tes professeurs, les machines évoluent très vite et avec l'apparition prochainement du 586, même le 386 risque d'être démodé.

Quant au 286, même s'il reste valable pour une utilisation personnelle, les nouveaux systèmes d'exploitation de Microsoft et IBM (respectivement Windows NT et OS/2 2) ne pourront pas fonctionner dessus...

Un argument, en revanche, me ferait te conseiller l'achat d'une machine plus modeste. L'évolution de puissance s'accompagne d'une baisse rapide des prix, et acheter aujourd'hui un 486 cela veut dire payer 10 ou 15 % plus cher que dans six mois. Courir après les machines les plus puissantes ne peut qu'être nuisible.

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**Plus de 1000 petites annonces sur**

**le 3615 TILT.**

**Achats, ventes, échanges, clubs,**

**contacts, pour tous les micros**

**& toutes les consoles !**

**Tapez \* PAN**



## Demos en herbe

Voulant me lancer dans les démos et ne connaissant pas grand chose à la programmation, j'aimerais savoir quels sont les livres expliquant le mieux ce sujet pour un débutant. Existe-t-il des logiciels de musique utilisant la carte sonore donnée avec BAT et quels sont les meilleurs ?

Un annotain (kesako ? NDJ)

■ Aie, tu te lances dans une entreprise périlleuse et difficile. Car, vois-tu, pour faire de belles démos, il est nécessaire de bien connaître la machine sur laquelle on désire travailler. Je te conseille donc 1) de te procurer des livres techniques sur ta machine, 2) d'apprendre l'assembleur, 3) de prendre deux ou trois ans pour bien te familiariser avec les deux. Ou, plus simplement, achète Demo Construction Kit (s'il existe sur ta machine, dont tu as oublié de préciser le modèle...), qui permet de créer de superbes démos sans rien connaître à la programmation. Il n'existe pas, à ma connaissance, de programme de musique tirant parti de la carte MV16

## 386

J'envisage l'achat d'un compatible PC.

1) Un 80386dx cadencé à 25 MHz est-il suffisant pour toutes les applications ?

2) Etant équipé d'une carte super VGA 1 Mo, les jeux tournant en VGA fonctionneront-ils sans problème ?

3) Le dx est-il beaucoup plus rapide que le sx ?

4) Une sauvegarde d'écran en super VGA prend-elle 1 Mo sur disque ou y a-t-il possibilité d'une quelconque compression ?

Claude

■ 1) Oui, un 386/25 est suffisant pour faire tourner dans de bonnes conditions tous les programmes existant actuellement. Seules certaines applications spécialisées, comme les programmes de CAO ou les grosses bases de données peuvent nécessiter plus de puissance. Ce n'est a priori pas ton cas

2) Il y a eu, au début du super 130

VGA, quelques problèmes de compatibilité, mais toutes les cartes super VGA vendues actuellement sont « full compatibles » VGA

En revanche, pour ce qui est des modes étendus (800 x 600 et 1 024 x 768), aucun standard ne s'est pour l'instant imposé et il faut vérifier que tu disposes des drivers permettant d'utiliser ta carte avec les applications

3) Oui, un 386/33 va environ 2,5 fois plus vite qu'un 386sx /20. Mais cela peut parfaitement être compensé par un disque dur très rapide ou, pour Windows, par beaucoup de mémoire vive.

4) Il existe de multiples façons de faire des captures d'écran qui permettent des compressions différentes suivant le « snapshot ». Par exemple, la même image en 800 x 600 16 couleurs prend en PCX (Paintbrush) 481 Ko, en BMP (format bitmap de Windows) 1,44 Mo, en Targa 24 bits (qui permet d'avoir 16 millions de couleurs !) compressés 1,34 Mo et en Tiff compressé seulement 67 Ko ! Il est probable que tu auras, pour minimiser la place occupée, à faire des conversions vers le Tiff. De nombreux programmes permettent de le faire.

## Dilemme

Ex-possesseur d'un Atari (520 STE), je viens de me procurer un Amiga 2000 (cela fait 6 mois). Je trouve que c'est une très bonne machine, pour ne pas dire excellente, pour le prix modique de 7 000 F. Malheureusement, les PC sont en train d'évoluer et gagnent du terrain sur les Amiga et les ST. C'est pour cela que je vous écris.

1) Vaut-il mieux que je me procure une carte d'émulation PC/AT en mode VGA, ou que je revende ma machine pour pouvoir avoir un PC 386 (mais si je vends, adieu les capacités de mon Amiga !).

2) Si je me procure une carte, est-ce que tous les logiciels PC me seront accessibles (sans disque dur) ?

3) Un PC 386 VGA à 16 MHz me permettra-t-il d'avoir des jeux tels que SWIV, Nitro, Shadow Dancer... ou seulement des simulations ? Si oui, seront-ils de la même qualité que sur ma machine ?

4) Une Star LC 10 couleur est-

elle utilisable sur un PC ?

Comme vous pouvez le constater, je ne connais pas grand chose au monde PC.

Un lecteur fatigué de changer de machines

■ A mon avis, tu n'as pas pris le problème par le bon bout.

Pour les raisons 2 et 3, je te déconseille un émulateur PC. Et je te déconseille aussi de vendre ton Amiga ! Quelle idée ! Parce que le PC fait un carton dans les jeux de simulation et d'aventure, parce que c'est la mode, tu veux abandonner ton Amiga tout neuf ? Mais si, soudain, le NeXT fait une percée extraordinaire et se retrouve chez 30 % des utilisateurs de PC (ne t'inquiète pas, c'est juste pour l'exemple !), tu revendras ton PC tout neuf pour acheter un NeXT ? Et après ! Pourquoi utilises-tu ton Amiga ? Si c'est pour jouer, garde-le : il fait encore la pige sans problème aux PC. Si c'est pour travailler, un Amiga 2000 est tout à fait indiqué.

L'émulation pose deux problèmes, que voici :

- La majorité des programmes actuels (aussi bien les jeux que les programmes pros ou les langages) nécessitent absolument un disque dur. Le prix d'un disque + la carte d'émulation n'est pas loin de celui d'un PC complet !

- Il n'y a pas de programme d'action sur PC. Non ! Attendez que je m'explique. Les Xenon 2 et autres Double Dragon sont laids et/ou injouables sur PC. Donc basta. Les seuls bons programmes que je peux qualifier d'« action » sont Wing Commander (I et II), Zeliard de Sierra et Metal Mutant de Silmarils (un bon jeu malheureusement méconnu...). Si tu aimes la baston ou les shoot-them-up, passe ton chemin, il n'y a rien d'intéressant à voir.

- La Star LC 10 est, par définition, parfaitement adaptée au PC car elle a été développée POUR le PC, comme la plupart des imprimantes (les imprimantes Apple et la laser Atari mises à part). Tous les programmes que tu peux utiliser reconnaitrons cette imprimante.

Il faut bien comprendre que le PC n'est pas une vraie machine de jeu. Les programmes ludiques qui apparaissent actuellement (Wing Commander II, les simulateurs de vol, les jeux de rôle, etc.) ont tous un côté sérieux (« intelto ») qui n'a que peu de rapport avec les mon-

des des ST et des Amiga d'un côté, des consoles de l'autre. A moins d'être un fana des jeux de simulation ou d'aventure, ou d'avoir besoin d'un micro pour travailler, l'achat d'un PC ne se justifie pas

En revanche, si vous voulez vous éclater sur un Battle Squadron ou un First Samurai, ne comptez pas sur ces machines.

## Que c'est mal écrit !

D'abord, je voudrais vous prévenir que j'écris assez mal pour mes 14 ans (c'est vrai ! NDJ), mais c'est quand même (à peine ?) lisible.

Venons en à mes questions :

1) Etant un grand lecteur de Tilt, j'ai été surpris par vos articles sur le CD-I. Les prix annoncés ne sont jamais les mêmes. Alors, une fois pour toutes, à combien sera-t-il commercialisé (bas de gamme) ? J'espère qu'il sera au même prix que le CDTV. 2) Je voudrais être journaliste dans la micro-loisir. Quelles orientations choisir (je suis en 3<sup>e</sup>) ? Et pourquoi ne faites-vous pas un numéro ou un dossier spécial sur votre métier ?

Tristan le CD-I-Maniaque

■ C'est vrai, ma foi, que tu écris mal. Presque aussi mal que moi, c'est te dire (heuseusement qu'il y a les ordinateurs) !

1) Le prix annoncé pour le lancement officiel dans un an est de 6 000 F (environ), ce qui correspond bien au prix du CDTV. Quand on sait que le CD-I offre la décompression temps réel, on peut se poser des questions sur l'avenir de la machine de Commodore.

Sauf, bien sûr, si cette décompression est ajoutée au CDTV actuel...

2) Les journalistes de Tilt viennent d'horizons très différents. Certains ont suivi des études universitaires, d'autres se sont arrêtés bien avant le bac... Cela ne change strictement rien. Cela dit, essayer d'aller aussi loin que tu peux dans tes études, cela peut toujours servir (si tu fais autre chose...). Une école de journalistes est peu ou pas utile (aucun d'entre nous n'en a fait).

Le dossier dont tu parles est paru dans le numéro 89 (Gagner sa vie dans la micro).



## ST : le chant du cygne !

Salut Tit, Possesseur d'un Atari 520 STF et sachant que l'Atari est en voie de disparition, je désirerais passer à une machine plus performante. Je serais intéressé par un PC. Néanmoins, j'ai lu ton article du n° 94 sur le FM Towns. J'ai la nette impression qu'il s'agit d'une machine aux capacités très poussées. De plus, il possède un lecteur de CD. Tu dis que les programmes PC ne tireront pas parti de toutes les capacités de la machine. Cependant, les programmes spécialisés pour cette machine devraient donner des choses étonnantes. Mais il y a un hic : le CD-I ou le CDTV ne donneront-ils pas quelque chose de mieux, surtout qu'ils coûtent moins cher que le FM Towns. Que peux-tu me conseiller ? Un PC compatible n'est-il pas mieux au niveau du prix ? Par la suite, on peut l'équiper d'un lecteur de CD. Lequel choisir : le FM Towns, le PC, le CD-I ou le CDTV ? **Cruve, B9**

■ Si je puis me permettre une remarque, tu fais partie de ceux qui abandonnent un navire qui n'est pas en train de couler. C'est ton droit, mais cela me semble plus que précipité. J'ai essayé de regrouper le maximum d'informations sur le FM Towns et le CD-I, et je vais essayer de le répondre. Le FM Towns qui existe actuellement au Japon est un micro-ordinateur basé sur un 386sx cadencé à 16 MHz (il existe plusieurs modèles, c'est le bas de gamme). Il intègre des mémoires de masse traditionnelles (lecteurs de disquette, disque dur) ce qui en fait un micro-ordinateur à part entière. Il intègre aussi un lecteur de CD-ROM, des graphismes haute résolution et une interface sonore, ce qui en fait une station multi-média. Sa logithèque est riche de plusieurs milliers de programmes, de très bonne qualité. Et il n'est pas compatible PC ! Toujours d'après les renseignements que j'ai pu glaner, le FM Vision qui doit être bientôt vendu aux Etats-Unis sera modifié de façon à être compatible PC. Gardera-t-il sa compatibilité avec la superbe logithèque qui est la sienne au Japon ? Rien n'est moins sûr. Dans cette hypothèse, il ne s'agirait que d'un PC 386sx

aux caractéristiques graphiques et sonores améliorées et intégrant un lecteur de CD-ROM. Et à un prix double des 386sx actuels ! Pour ce qui est de l'incompatibilité avec les disques FM Towns, ce n'est pas si illogique que cela : tous ces programmes sont en japonais et, s'ils sont parfaitement adaptés au Japon, ils risquent de ne pas plaire aux occidentaux. Le CD-I et le CDTV ne sont pas, à mon avis et contrairement à ce qu'en pense Mathieu, des concurrents du FM Vision.

Outre la différence de prix (du simple au triple !), ils s'adressent au « grand public » et l'ambition affirmée de Philips est d'implanter un CD-I dans tous les foyers, à côté du magnétoscope et de la chaîne hi-fi. Le FM-Vision s'adresse aux joueurs et à la micro personnelle. Le CD-I est un mélange entre un CD Vidéo, un CD-Audio, une super-console de jeu et une encyclopédie universelle. Ils ne sont pas du même monde...

## Educatifs

Je dispose d'un micro-ordinateur Amstrad PC 1640 (640 Ko, disque dur, écran couleur). Pour mes trois filles (CM 1/CE 2), je suis à la recherche :  
- soit de logiciels à tendance éducative, mais ludiques, et dont le niveau serait progressif ; de même, ces logiciels devraient offrir la possibilité de sortir et de reprendre l'activité en cours de déroulement (je suis en possession du Labyrinthe à 100 calculs de chez Nathan, très décevant, car n'offrant aucune de ces possibilités) ;  
- soit de petits ordinateurs de jeux (Yeno, Delplay, Texas Instruments, etc.), mais pas de consoles de type Sega ou Nintendo. Les descriptions de ces jeux, tant sur les coffrets (relativement onéreux !) que dans les divers catalogues sont très restreintes et peu explicites quant à leurs possibilités. Pourriez-vous me donner des adresses d'éditeurs de logiciels intéressants, de distributeurs d'ordinateurs pour enfants, et éventuellement me conseiller ?

**Colette de Guerny**

■ Je pense que votre micro-ordinateur permet parfaitement à vos filles de travailler de façon ludi-



**C.C.M.**  
CASH & CARRY MICRO  
37, Rue des Mathurins  
75008 PARIS

☎ 40.16.04.02

Vente par correspondance uniquement

## SPECIAL NOEL LES PACKS A500+®

### LE DESSINATEUR

A500+, DELUXE PAINT4, UN LECTEUR EXT  
PRIX TARIF 5070 FRF PRIX CCM 4290FRS

### L'ETUDIANT

A500+.POWERWORKS (Traitement Texte, tableur, Base données) un lecteur externe  
PRIX TARIF 5070 FRF PRIX CCM 4290 FRF

### UN DISQUE DUR POUR NOEL?? 52 MO QUANTUM SUR SCSI 2990 FRF 105 MO QUANTUM SUR SCSI 4690 FRF OU UN SYQUEST??

44MO Interne (avec contrôleur SCSI) 4990Frs  
44MO Interne (Sans contrôleur) 4290Frs

88MO Interne (Avec contrôleur SCSI) 6490Frs

88MO Interne (Sans contrôleur) 5790Frs

Le Syquest sont livré avec un Disque  
Le disque-dur Monté et formaté Avec anti-virus  
POUR LES SYQUEST INTERNES OU HD SANS  
CARTE SCSI NOUS CONSULTER

### LA MEMOIRE

2MO extensible 8 pour a2000 1590 Frs  
Barettes Pour GVP® par 2mo 850 Frs  
Extension 1.5MO (avec horloge) pour A500 890 Frs  
MEMOIRE A590, DIP2, A2058, par 2mo 790 Frs

### SCANNER JX100 SCANNER A5 COULEUR POUR AMIGA 7490 FRF

### LECTEUR 3.5 EXTERNE 650 FRF

EN DEVENANT CLIENT CCM DECOUVREZ LES  
AVANTAGES RESERVES A NOS SEULS CLIENTS  
DETAILS AVEC VOTRE PREMIERE COIMMANDE

### 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

Seulement par chèque, l'ordre vau ou contre remboursement. ACOI 1F.2.30 FRF de participation aux frais d'expédition.  
Les déclarations sont expédiées en Port du. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de C.C.M.  
Remboursement sans échange soumis à 30% de prix HT pour frais de réemballage.



que. Je vous conseillerais les logiciels éducatifs de la série ADL, édités par Cokteïl Vision, qui me semblent correspondre parfaitement à vos besoins.

## Amiga 500 +, les problèmes arrivent !

J'ai un petit problème et j'aimerais bien que l'on m'aide à le résoudre. J'ai acheté un Amiga 500 + (avec 1 Mega intégré) et je ne comprends pas pourquoi mes jeux ne marchent pas tous. Mon *Supercars II* et *RBI Baseball* ne se chargent pas; ainsi que les démos comme le *MEGA CONCERT*, qui devrait marcher en 512 Ko.

Lorsque j'insère les disquettes, un écran noir apparaît et plus rien ne se charge. Je trouve cela d'autant plus inquiétant que toutes ces disquettes marchent chez un ami ayant un Amiga 500 sans extension.

Je ne pense pas que cela vienne de ma mémoire, car *WINGZ* fonctionnant sur 1 Mo marche très bien, idem pour *Shadow of the Beast II*. Je me suis renseigné auprès de mon revendeur, qui ne voit pas d'où cela peut venir. J'ai alors téléphoné à Commodore à Lyon, qui ne m'a pas renseigné non plus et qui m'a dit de voir cela à la FNAC où j'ai acheté les logiciels. Je ne vois pas ce qu'ils pourraient me dire si Commodore n'a pas su me répondre !

Je me demande aussi pourquoi les musiques de mes jeux sont moins complètes que chez mon copain, car il manque parfois des instruments sur les musiques.

Yan

■ Un jeu marche sur une machine, mais pas sur le modèle qui la suit. De plus, d'autres jeux marchent très bien sur les deux. Conclusion : les deux modèles ne sont pas parfaitement compatibles ! Donc, attention à tous les acheteurs potentiels. L'Amiga 500 + n'est pas 100 % compatible avec l'Amiga, une partie des programmes (d'après les premières estimations, près de la moitié !) ne fonctionnent pas, ou pas correctement. Ce qui est malheureux, c'est que ce soit NOUS qui devons le signaler. Ton aventure est élogieuse : ni ton reven-

deur, ni Commodore n'ont osé l'avouer que la machine qu'ils t'ont vendue ne correspond pas totalement à ce que tu es en droit d'attendre. Nous avons déjà eu les problèmes avec Atari et ses 520 nouvelles ROM et 520 STE : maintenant Amiga se joint au club (semble-t-il très ouvert) des fabricants qui ne préservent pas la compatibilité d'un modèle sur l'autre... Cela ne veut pas dire qu'il ne faut pas acheter l'Amiga 500 + (ou, dans ton cas, qu'il faut le mettre à la poubelle). Il y a quand même une moitié des logiciels qui fonctionnent sur cette machine (sic !). Il est probable que les logiciels compatibles avec ce nouveau modèle seront bientôt répertoriés et que ce problème ne se posera pas longtemps. Mais il aurait été judicieux de la part de Commodore de recenser les programmes incompatibles et, par exemple, d'en fournir la liste avec ses machines... Du temps de Hebdogiciels, ils auraient eu droit aux oreilles, à la queue et au nez de Mickey ! Non mais !

## C64

J'écris pour défendre ma machine, comme l'a d'ailleurs fait Olivier (N° 94) le mois dernier. Il défendait son pauvre ST « en perdution » et au graphisme primaire ! Que devrais-je dire, moi, ignoble possesseur d'un C64, vivant anachronisme en cette époque de 16 bits et de consoles. Bien heureusement, *Tilt* est là. Je vous félicite (surtout celui qui a le courage de tester les jeux C64), car vous êtes le dernier magazine français à s'intéresser quelque peu au C64. Aujourd'hui, tout le monde enterre cette machine, alors qu'elle est meilleure que l'Amstrad CPC (qui, lui, subsiste !). Attention, je ne veux par là déclarer aucune guerre. Je pense simplement que c'est désolant de ne plus pouvoir trouver les logiciels que par correspondance. J'avoue humblement que LE handicap du C64 est le temps de chargement démesurément long. Pourtant, grâce à l'habileté des programmeurs, les jeux ont atteint un très bon niveau (voir *Turrican*, *Operation Firestart*, *Last Ninja II*, *X-Out* et tant d'autres...). Comme vous le dites si bien, le « bon vieux Commodore n'hé-

site pas à venir narguer les 16 bits sur leur propre terrain » (phrase qui m'a tendu le cœur...) Sniff... D'accord, le Commodore est vieux, mais il reste très performant. S'attacherait-on donc à une machine parce qu'elle est à la mode plutôt que par souci de qualité ? Le fait qu'un jeu soit vieux abaisse-t-il pour autant sa valeur ? L'informatique serait-elle aussi superficielle, me risquerais-je à demander ?

Revenons à nos mouton-64 : malheureusement, à un ou deux tests par mois dans *Tilt* (sinon aucun !), je n'ai pas beaucoup de choix pour acheter mes logiciels et surtout peu de conseils... Ne pourriez-vous pas mettre (comme vous l'avez fait ce mois-ci pour *Rodland* et *Monster* j'sais plus quoi), un petit « version C64 » pour un peu plus de tests ? Si les jeux ne sont pas les mêmes, pourquoi ne pas consacrer une petite page de temps en temps pour présenter les nouveautés C64 ? Mieux, faire un petit dossier-test des jeux sur micros 8 bits (C64, Amstrad CPC, etc.). En tout cas, une petite photo serait la bienvenue et rendrait votre magazine plus idéal qu'il ne l'est déjà.

Romain Faugeron

■ Mon cher Romain, je comprend (ô combien !) ton problème. Mais, vois-tu, les temps changent, et les gens avec. Et je ne suis pas sûr que tu aies tort quand tu parles d'une informatique superficielle. C'est vrai dans les jeux, où certains changent de machines comme de chaussettes (voire plus souvent), mais aussi dans le domaine « pro », où la mode des micros suit la mode vestimentaire (quand ce sera le tour des cravates vertes à pois roses, les Compaq et autres IBM vont être très amusants !). Ma machine préférée, celle avec laquelle j'ai découvert l'informatique, est non pas le C64 (qui est une excellente machine, mais que je connais assez peu), mais le Sinclair Spectrum. Imagine qu'à l'époque il proposait déjà un basic RECURSIF ! Incroyable, non ? Mais cette machine a disparu encore plus complètement du marché français que le C64, et je peux difficilement faire des tests pour seulement une dizaine de lecteurs... Dogue de Mauve, qui est un vieux de la vieille sur C64, a encore la possibilité de parler de cette machine.

Moi pas (Sniff !). Cela dit, et pour en revenir à nos moutons-64, étant donné le nombre restreint de nos lecteurs qui utilisent encore leur C64, nous pouvons difficilement en faire plus. Quant au dossier, cela me semble être une très bonne idée, et je cours la proposer à mon chef. Et peut être pourrais-je aussi parler du Spectrum, qui sait... ?

## L'avenir de la GX 4000

J'aimerais te poser quelques questions :

1) La GX 4000 va-t-elle tomber dans les oubliettes ?  
2) Pourquoi les éditeurs ne sortent-ils pas de jeux sur la console Amstrad ? N'y a-t-il pas de solution pour résoudre ce problème ?  
3) Y a-t-il une gamme d'accessoires prévue pour la GX4000 ? (paddles avec tir automatique, pistolet, etc.) ?

4) Peut-on brancher une Mega-drive sur un moniteur de la nouvelle gamme Amstrad (CPC-47) ?

Risbo

■ 1) Oui et non. Non, car il est probable qu'étant donné son prix, elle se vende fort bien pour Noël. Oui, car de toute façon sa pérennité est menacée par les consoles japonaises 16 bits, plus chères mais aussi nettement plus performantes, et par les 8 bits, au prix et aux performances équivalentes, mais disposant de beaucoup plus de jeux.

2) C'est une bonne question, je vous remercie de l'avoir posée. Je suppose qu'ils ont senti le vent tourner vers le pays du soleil levant... Il ne faut pas oublier qu'il s'est vendu plusieurs dizaines de millions de NES, ce qui représente un marché autrement plus motivant !

3) Si cela n'existe pas encore, il est probable que cela va arriver.

4) A priori, la remarque que j'ai faite la semaine passée quant à l'adaptateur pour l'écran CPC est aussi valable pour le CPC+ : il faut te procurer un adaptateur qui coûte environ 200 F.

**5 MEGA JEUX  
SUR  
3615 TILT**



**EXCLUSIF**

**J.B.G.**

163 Av du Maine 75014 PARIS

METRO: ALESIA OU MOUTON-DUVERNET

Tél: 45.41.41.63 Fax: 45.41.20.89

ouvert de 10 h. à 19 h. du lundi au samedi inclus

**OUVERTURE LES DIMANCHES 8/15/22**

DECEMBRE DE 11H A 18H

**RACHETE VOTRE**

**ORDINATEUR**

même en panne  
( ATARI et AMIGA )

**CONSOLES**

**NEC / SEGA / NINTENDO**

**NEO-GEO**

**PLUS DE 2000 LOGICIELS  
D'OCCASION EN STOCK  
SUR ATARI / AMIGA / PC  
AMSTRAD / SEGA / NINTENDO / NEC**

MEGADRIVE + 1JEU: 1290 F / NEO-GEO + 1JEU: 3490 F

**OCCASIONS** JUSQU' A **50%** DU PRIX DU NEUF

GARANTIE **6 MOIS** SUR AMIGA, ATARI, PC.

Pour vendre, pour acheter, pour échanger, la solution, c'est

**J.B.G.**

contactez le **45 41 26 04**

DISQUETTES 3.5  
DF DD  
PAR 50 : 3,90 F  
l'unité

PROMO J.B.G.  
EXT. AMIGA 512 K.  
avec horloge  
290 F

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

★ **M A T E R I E L N E U F** ★

**AMIGA**

A 500 PLUS	3190 F
(1 mo ram - workbench 2.4)	
A 2000	5490 F
A 500 PLUS + ECRAN 1083S	5190 F
A 500	2790 F
DISQUE DUR A 500 45 Mo	3990 F
LECTEUR EXTERNE	650 F

**ATARI**

ATARI 520 STE	2490 F
ATARI 1040 STE	3290 F
MONITEUR SM 124	1090 F
MONITEUR COUL. STEREO	2290 F
ATARI Mega ste 4 M DD. 48 M	8990 F
Lecl. ext. 3.5 p	650 F
DD. 20 M	2990 F
DD. 30 M	3790 F
DD. 80 M	5990 F
DD 44 AM	5990 F
IMPRIMANTE STAR JET D'ENCRE	2790 F
512K POUR STE	350 F
512K POUR STF	590 F
2M POUR STE	990 F
IMPRIMANTE LC 20	1990 F

**P.C.**

EXEMPLE DE CONFIGURATION:  
386 SX 16 Mz - 1 Mo RAM  
D.D. 40 Mo - LECTEUR 1.4 Mo  
VGA. COULEURS  
DOS 5.0 - SOURIS

LE TOUT: **9300 F** t.t.c.

CARTE SOUND- BLASTER	1290 F
CARTE SOUND-BLASTER PRO	2490 F

**DEPOT - VENTE**

**TOUTES NOS  
OCCASIONS  
SONT GARANTIES  
6 MOIS**

S.A.V.  
ATARI / AMIGA  
Pose Lecteur  
Pose extension  
Réparations sous 48h  
Si pièces dispo.

Pour Commander  
Contactez le:  
**45.41.44.54**

**BON DE COMMANDE** à retourner à J.B.G Electronics 163 AVENUE DU MAINE-75014 PARIS

VOTRE COMMANDE: \_\_\_\_\_

reglement(a joindre a la commande): \_\_\_\_\_

chèque ou carte bleue numero: \_\_\_\_\_

date d'expiration: \_\_\_\_\_

signature: \_\_\_\_\_

NOM: \_\_\_\_\_ PRENOM: \_\_\_\_\_

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

C P: \_\_\_\_\_ VILLE: \_\_\_\_\_ TEL: \_\_\_\_\_

frais de port: logiciel + 30 F matériel + 100 F



## LE GUIDE 3615 TILT & CONSOLES+

Depuis le 1er août 1991, Le serveur de TILT a changé. Toute modification impose une explication. La voici...

### SOS AVENTURE!

Commençons par le \*SOS. Cette rubrique comporte 3 sous-rubriques:

- 1) Cheat Mode \*SCM
- 2) SOS Aventure \*SAV
- 3) SOS Solutions complètes \*SSC

Cheat Mode, ce sont des trucs pour les jeux, des vies illimitées, des codes pour passer à d'autres niveaux, etc. SOS Aventure (votre rubrique préférée), fonctionne exactement comme Cheat Mode, mais pour des aides aux jeux de rôle et d'aventure. Pour être plus explicite, ces rubriques fonctionnent comme "Message in a bottle" dans TILT. Ces deux rubriques possèdent plus de 10 000 questions réponses.

SOS Solutions complètes, comme son nom l'indique fort bien, contient des textes entiers pour réussir à terminer un jeu d'aventure.

### LE DIALOGUE!

Echangez des trucs par l'intermédiaire du SOS est une chose, mais sachez que le dialogue en direct peut parfois vous être très utile! La messagerie est divisée en deux parties:

- 1) Dialogue en direct
- 2) Salons graphiques

Le dialogue en direct fonctionne de cette manière: quand vous arrivez sur le sommaire de TILT, tapez \*DIA. Là, on vous demande votre pseudo et votre code. Vous parvenez sur la liste des pseudos connectés sur le serveur. Pour envoyer un message, il vous suffit de

taper le numéro qui se trouve à gauche du pseudo (à droite, c'est le code du département). Si le pseudo possède une Carte de Visite (c'est-à-dire 5 lignes de texte que la personne a saisies pour donner plus de renseignements sur ses désirs -NDLR: ça devient cochon cette histoire-), vous pouvez la lire en tapant son numéro et la touche GUIDE. Vous pouvez bien sûr dialoguer avec toutes les personnes connectées sur le service. Passons aux salons graphiques.

### SALONS GRAPHIQUEUUUU...

Je crois que je vais devoir vous faire un cours, que dis-je, un exposé, car vous ne le fréquentez pas beaucoup! Et pourtant, un salon c'est super! Bon, je me calme et je vais vous expliquer. Un salon est un lieu où l'on peut dialoguer à 5 en même temps, c'est-à-dire que l'écran est divisé en 5 parties égales et que chaque connecté peut envoyer un message de 3 lignes que tout le monde verra (NDLR c'est de plus en plus malsain... enfin) Si vous voulez en savoir plus, tapez \*help. Bon, je vais aller boire un café, je reviens... (Glop...Glop...). Allons en rubrique forum maintenant.

### ANIMATEURS & FORUMS

Vous savez que vous avez beaucoup de chance... Si si, car sur le serveur de TILT, il y a 11 personnes à votre disposition, prêts à tout faire pour vous (NDLR: bon JUUU du calme). Bref, il existe donc 11 forums, où vous pouvez poser vos questions sur les sujets suivants:

**ATARI ST, ATARI XI, AMIGA,  
COMPATIBLE PC, AMSTRAD CPC,  
COMMODORE 64,  
GFA/ASSEMBLEUR,  
BASIC/C/PASCAL, GRAPHISME,  
VIRUS, DEMO**

Mais vous pouvez aussi répondre aux autres connectés. Enfin, si vous avez un problème sur l'un des sujets ci-dessus, allez en \*FOR. Tenez, cela serait sympa de vous donner les noms (pseudos) des animateurs...

### QUI SOMMES NOUS?

Voici la liste des animateurs dévoués:

**AMIKA, /ATAHELP, CIGALE,  
CPCMAN, GLUEV, KRACH,  
MISTERC+, NOBRU, SPEEDER.**

Voilà, je crois que c'est tout. Heu, non, j'allais oublier les pseudos TILT, CORSICA et JUUU, qui sont, eux, les responsables du serveur, mais sont aussi à votre disposition.

### DES UN FAUX?

Comme dans votre mag préféré, vous trouverez toutes les infos sur le serveur: les previews, l'actualité en bref, les adresses des revendeurs et tous les sommaires de TILT, et aussi un guide sur le serveur (mot-clef \*)

### TELECHARGEMENT

Sur TILT, vous avez un téléchargement, mais il n'y a pas que ça! Vous pouvez aussi envoyer à votre copain vos images, vos programmes!

Comment ça? Tout simplement grâce aux boîtes aux lettres binaires, c'est-à-dire avec le programme TRANSITY et un câble (vous pouvez les commander à TILT) que vous reliez à votre minitel et à votre micro (ATARI, AMIGA, PC). Quand vous avez un fichier dessin (par exemple) à envoyer à votre copain qui habite à 800 km de chez vous, au lieu de passer par la poste, utilisez votre minitel et envoyez-le directement dans sa boîte aux lettres.

### SECTION JEUX!

Vous êtes des fous, oui mais des fous de jeux! Alors, sur le serveur de TILT, vous avez cinq super jeux à votre disposition:

- un jeu de réseau,
- un shoot-them-up,
- un pacman,
- un jeu de cartes,
- un jeu de plateau.

En plus, vous pouvez gagner des consoles, des montres, enfin un max de cadeaux!



## CONSOLES+

Ah oui, j'allais oublier CONSOLES+ (Oulalala, je vais me faire taper les doigts par mon redac'chef!). Alors voici le grand changement dans le serveur de TILT, c'est la partie, que dis-je, le serveur CONSOLES+ !

Il fonctionne exactement de la même façon que le serveur de TILT (d'ailleurs pour arriver sur CONSOLES+, tapez 3615 TILT). Mais orienté consoles, il ne parle que consoles, enfin c'est LE serveur 100% CONSOLES que vous attendiez !

## LES TIP'S

Comme pour TILT, CONSOLES+ a ses trucs et astuces. En dialecte informatique, on appelle ça des TIP'S. Sur CONSOLES+, vous disposez de centaines de trucs, pour passer à des niveaux supérieurs ou obtenir des vies infinies sur toutes consoles!...

## FORUM CONSOLES!

Un animateur est chargé de vous aider dans vos problèmes, du genre "Que câble péritel pour ma Mega drive?" ou encore: "La Neo Geo est-elle meilleure que la Super Famicom?"... Il s'appelle MISTERC+. Alors, n'hésitez pas!

## TRUCS & ASTUCES

Sur le serveur TILT, il y a des trucs d'utilisation, c'est-à-dire des astuces pour aller plus vite d'un endroit à un autre. Je vais vous donner la liste des mots clefs que vous ne connaissez pas forcément:

RUBRIQUE	MOT CLEF
Dialogue	*DIA
B.A.L.	*BAL
Lire B.A.L.	*LIRB
Ecrire B.A.L.	*ECRB
Annuaire B.A.L.	*ANNB
Répondeur B.A.L.	*REPB
Modifier code B.A.L.	*MODB
Supprimer MES B.A.L.	*SUPB
Changer pseudo	*CHGPSE
Lire B.A.L. Binaire	*RECB
Ecrire B.A.L. binaire	*ENVB
Forum	*FOR
Forum ATARI	*ATA
Forum AMIGA	*AMI
Forum PC	*COM

Forum AMSTRAD	*AMS
Forum C64 & 128	*C64
Forum Apple	*APP
Forum Basic/Pascal/C	*PRO
Forum GFA/ASS	*GFA
Forum Graphique	*GRA
Forum Virus	*VIR
Forum Démo	*DEM
Courrier	*COU
SOS	*SOS
SOS Aventure	*SAV
SOS Cheat mode	*SCM
SOS Solutions Complètes	*SSC
Info	*INF
Preview	*PRE
Actualité	*ACT
Adresses revendeurs	*ADR
Sommaires TILT	*MAG
Petites annonces	*PAN
Téléchargement	*TEL
Téléchargement ATARI	*TELST
Téléchargement AMIGA	*TELAMI
Téléchargement MAC	*TELMAC
Jeux	*JEU
Consoles+	*CPLUS
Tilt	*TILT
Editeur	*EDI
Guide serveur	*!
Aide salons graphiques	*HELP
Heure	*HEURE
Message ligne 0	*MES
Nombre de connectés	*NB

Bon, cela suffit? Alors tous les mots clefs qui sont en corps GRAS ne peuvent être tapés que si vous êtes identifié (SPEUDO et CODE).

## LE SERVEUR

Le centre serveur de TILT est Européenne de Télématique (pour les intimes ET), nous saluons au passage EUREKA, CLAUDE, TROGNON, TOTO et les programmeurs de Rouen qui travaillent dur pour votre serveur préféré!

Sinon, si vous voulez posez des questions concernant le serveur, pour pouvez écrire à:

TILT MINITEL

9/13 rue du colonel Pierre Avia  
75754 PARIS CEDEX 15

Marie Paggi & François Julienne vous souhaitent du bon temps sur le serveur TILT & CONSOLES+

A+

**-25% de REMISE  
SYSTEMATIQUE  
sur tous les  
logiciels,  
consommables et  
accessoires!**

**Au CLUB 25,  
c'est Noël  
365 jours/an**

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez VOUS
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1<sup>ère</sup> commande)

TEL : 93 09 67 24  
NEWS-INFOS-TARIFS

### 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 .....

Veuillez enregistrer mon adhésion pour 1 an au CLUB 25. Ci joint mon règlement (100 F), versé par chèque/CCP/mandat.

Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

Ordinateur(s) utilisé(s):  AMIGA

ST  AMSTRAD CPC  PC

CONSOLE(Précisez) .....

TMS



**NEUF**

## SBI 286-16\*

80286-16 Mhz, 0 wait state  
Ecran 14 pouces sur socle orientable

Vidéo	Disque dur 40 Mo (28 ms)	Disque dur 80 Mo (18 ms)
VGA mono	5 990 TTC	6 990 TTC
VGA couleur	7 590 TTC	8 590 TTC
S-VGA couleur	8 190 TTC	9 190 TTC

## SBI 386 - SX 20\*

80386 SX 20 Mhz, 0 wait state  
Ecran 14 pouces sur socle orientable

Vidéo	Disque dur 40 Mo (28 ms)	Disque dur 80 Mo (18 ms)
VGA mono	6 790 TTC	7 690 TTC
VGA couleur	8 690 TTC	9 690 TTC
S-VGA couleur	9 290 TTC	10 290 TTC

## SBI 386 DX 33 CACHE\*

80386 DX 33 Mhz avec 64 Ko de cache  
Ecran 14 pouces sur socle orientable

Vidéo	Disque dur 40 Mo (28 ms)	Disque dur 80 Mo (18 ms)
VGA mono	8 990 TTC	9 990 TTC
VGA couleur	10 990 TTC	11 990 TTC
S-VGA couleur	11 490 TTC	12 490 TTC

Binaire c'est aussi le 486, appelez-nous

### Systemes livrés avec :

- 1 méga de RAM
- 1 lecteur 5/4 (1.2 Mo) ou 3/2 (1.44 Mo)
- 2 sorties série ; 1 // et 1 port jeux
- Clavier français 102 touches

\* Boitier plat ou mini tour

**Matériel garanti 1 an P. et M.O.**

Prix indicatifs révisibles  
sans préavis

**Autres configurations,  
nous consulter**

**PROMO**

## SBI 386 SX 25 Mhz\*

- 1 Mo de RAM
- Disque dur 40 Mo
- 1 lecteur haute densité (3 1/2 ou 5 1/4)
- 2 ports série ; 1 port parallèle
- 2 ports joystick
- Carte VGA 512 Ko (1024 x 768)
- Ecran S-VGA Couleur (1024 x 768)
- Carte Sound Blaster
- 1 souris avec tapis et 1 joystick
- MS DOS 5.0 + 1 jeu + 1 logiciel de dessin

**10 990 F TTC**

## SBI 486 SX-20\*

- 1 Mo de RAM
- Disque dur 40 Mo
- 1 lecteur haute densité (3 1/2 ou 5 1/4)
- 2 ports série ; 1 port parallèle
- 2 ports joystick
- Carte VGA 512 Ko (1024 x 768)
- Ecran S-VGA couleur (1024 x 768)
- Carte Sound Blaster
- 1 souris avec tapis et 1 joystick
- MS DOS + Windows 3 + 1 jeu + 1 Logiciel de dessin

\* Boitier plat ou mini tour

**15 490 F TTC**

Facilités de paiements

**OCCASIONS**

### DÉPÔT VENTE

Toutes nos occasions sont  
garanties 6 mois  
Rachat de votre ancien  
ordinateur pour l'achat  
d'un neuf.

**LES OPTIONS**

Lecteur supplémentaire ..... 450 F TTC  
SIMM 1 Mo ..... 410 F TTC  
Disque dur 120 Mo  
ou plus ..... Nous consulter  
Autres options ..... Nous consulter

### COPROCESSEUR (INTEL)

Chez BINAIRE tous les coprocesseurs  
DX sont au même prix :  
80387 DX 16, 20, 25, 33 ..... 1 990 F TTC  
Même chose pour la série SX :  
80387 SX 16, 20 ..... 1 150 F TTC  
80287 XL  
(6, 8, 10, 12, 16 Mhz) ..... 950 F TTC

Souris 3 boutons ..... 150 F TTC  
Sound blaster ..... 1 190 F TTC  
Sound blaster Pro. .... 1 990 F TTC  
Cartes Modems ..... Nous consulter

### Imprimantes :

STAR LC20 ..... 1 850 F TTC  
STAR LC24-10 ..... 2 850 F TTC  
STAR LP4 (1 Mo) ..... 8 990 F TTC  
Autres ..... Nous consulter  
Scanner ..... Nous consulter

Expédition dans  
**TOUTE LA FRANCE**

— — —

**Demandez nos  
tarifs revendeurs**

**283, rue du Fb Saint-Antoine 75011 Paris - Tél. : (1) 43.70.82.45**

**Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation**

**2 bis, rue Gonnet - 75011 Paris - Tél. : (1) 43.70.82.45**







# petites annonces



VENTES

## AMSTRAD

Vds Amstrad 464 ocul K7 - joys - 38 jx + capteur + LTI + manue - impr - 2 100 F. Fouciers. 1 600 F. Françoise TRICHET, 16 rue de la Duchesse, 44100 Nantes. Tél : 40 46 77 42.

Vds CPC 6128 + adapt + Light + man. + disks + bte rgt + cordons + magazines - manuel Val 7 000 F. P. 5 000 F. Muriel GHESQUIERE, 388, rue Jules-Guesde, 59510 Hem. Tél : 20 83 44 12.

Vds CPC 6128 ocul + 150 jx (btes et net j) + utls + docs Gilbert MAGRON, 15, rue Jean-Clement, 88000 Chantrelaine. Tél : 29 82 02 97 (ap 19 h).

Vds CPC 6128 bon Etat + 40 jx + utli + 2 man + 1 mpag le h + 2 000 F. Urgent, Fabien FLORIN, 39, rue du Moninot, 59290 Wasquehal. Tél : 20 58 11 42.

Urgent vds Amstrad PCW 8256 T de Texte + impr + ma neu peu servi log. Locosoft Basic P. 1 700 F. Monique TALUREAU 164, rue de Saussure, Esc. 9, Log. 893, 75017 Paris. Tél : (16-1) 42 27 38 78 (av. 19 h).

CPC464 K7 + lect. disk + mon. ocul + nba jx + joys + ma neu infom. 1 600 F. Olivier CLEMENT, 17 bis, rue des Vallées, 77163 Montcorail. Tél : (16-1) 64 04 30 07.

Vds 6128 ocul + mon + interface + jx + utls + joy + revues + pist + solutions + plans + ass 780 + 4 000 F. Arnaud LE TORRIELLE, 19 allée du Bas Vaupères, 91790 Verrières-le-Buisson. Tél : (16-1) 60 19 22 16 (ap. 18 h).

Vds CPC 6128 ocul + impr DMP 2160 + lect. 3 1/4 + Tuner TV + mbie + nba jx + utli + val + 10 000 F. Cécile 5 500 F. Sylvain FARGE, 15, rue de la Mare de Fleu, 78550 Osmery. Tél : (16-1) 30 59 77 06.

Vds CPC 6128 ocul + nba jx + utli + joys + livres 2 000 F. Ad. Bernard BRETON, 2, Neuveux Horizons, 78890 Elancourt. Tél : (16-1) 30 50 20 16.

Vds CPC 464 ocul + lect. Disk + manuels + 1 joys et nba jx disk. P. 1 900 F. Thierry THOLE, 125, rue Paul-Henri Maitre, 84400 L'Hay-les-Roses. Tél : (16-1) 46 87 91 82.

Vds CPC 2064 D Dur 32 Mo. lect. 3 1/2 écran VGA HR. impr, DMP 3150 + source le h + 8 000 F. Maxime GILLET, 17 bis, rue de Bellevaux, 02100 Saint-Quentin. Tél : 23 62 04 60.

Vds portable CPC 512 Amstrad 2 Drives 720 Kb + D7. Jamais servi dans carton 4 000 F. Laurent JEANMART, 788, bd des Minimes, 06550 La Roque-sur-Siagne. Tél : 93 47 19 97.

CPC 6128 manchot home TBE px 1 200 F. José GIMENO, 35, bd Barail, 40210 Labouheyre. Tél : 58 07 11 39 (h.r.).

Vds pour CPC carte Fodoss 160 F + initiation à l'Assembleur 200 F + multibase Two 150 F. Jean-Paul LOPEZ, 19, av. de Lavau, 31500 Toulouse.

Vds Amstrad 963 + jx + écrans ocul + 1 500 F. Urgent Pierre BIRETON, 9, rue Paillet, 75015 Paris. Tél : (16-1) 48 42 29 53.

Vds CPC 6128 ocul + joy + housses - 70 jx Panza. S.m. City - DK CP-M + manuels. La b. (bte) 3 000 F. Frédéric DEMOULIN, 10 av. Fach, 25200 Montbéliard. Tél : 81 91 25 66.

Vds CPC 6128 ocul + joy + 55 disk (pre utli) + manuel exc état Px 2 000 F. Frédéric LE DU, 4, allée des Vergers, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél : (16-1) 43 24 40 90.

Vds CPC 6128 ocul + 60 jx D7 + joy + tuner TV + Bureau de 3 000 F. Jean-Louis LOUPIAS, 44, rue de l'Eglise, 78500 Sartrouville. Tél : (16-1) 39 15 41 79.

Vds CPC 6128 + mon. ocul + tuner TV + radio réveil + imp DMP 2160 + 50 jx px 5 000 F. Céline DE CHENAY, 1, avenue de l'Albon, 78150 Rocquencourt. Tél : (16-1) 39 54 68 73.

Vds CPC 6128 + mon. ocul + tuner TV + radio réveil + bureau + nba jx, jamais servi par 3 500 F. Cécile. Tél : 37 26 01 93 (répond).

CPC 464 ocul nba jx (Targat Renegade Iks + Barbarian 2), 2 joys, nba revues livre Basic TBE. Nicolas GAUDILLAT, 26, rue de la Paroisse, 78000 Versailles (Urgent !). Tél : (16-1) 30 21 12 44.

Vds pour CPC lect 5 1/4 + disks 800 F + scanner Dart 350 F + jx 60 F + livres pas cher, à déb Nicolas BRUNNER, Clos de l'Ermitage, chemin de la Campagne, 64320 Idron. Tél : 59 81 76 98.

Vds CPC 464 ocul + nba jx + livre de 102 prog + revues + Mon val. 6 000 F. px 2 500 F. Sébastien JAGOREL, 39, av. Leclerc, 69007 Lyon. Tél : 78 61 19 57.

Vds écran ocul (CPC 6128) + 2 man le h 1 500 F. Mathieu KERVEVAN, 11, rue du Château-Bérou, 27930

Guichainville. Tél : 32 37 18 50.

Vds CPC 6128 mon. ocul manuel + de 60 jx + man. P. 2 700 F. ou éch. ctre Super Famicom. Arnaud GERARDIN, 4, rue de Paradis, 77515 Saint-Augustin. Tél : 64 03 06 83.

Vds CPC 464 + 1 joys + mon. ocul + 150 jx + livre explicatif 3 000 F. à déb. ou ctre A500 vite ! Stéphane GARIN, 1, Square Auguste-Renoir. Tél : 40.44.70.06.

Vds CPC 6128 + 250 jx + joys + câble impr + 3 000 F. Cyrille PERCHEY, 39, route de Chambry, 741 : 32 51 22 57.

Vds CPC 6128 mon. ocul 50 px manuel TBE le h 1 800 F. Gauthier CARREAU, 43, rue de la Malherbe, 59200 Tourcoing. F20 25 05 06.

Vds CPC 6128 + mon. ocul + man. + pist + nba jx + bte pour D7. Px à déb. Vincent et Mathieu HLAIRE, Lot. n° 1, Les roches, Malmaison, 26120 Chabeuil. Tél : 75 85 20 74.

Vds CPC ocul + manu + 50 jx + rad réveil + Télé + bureau val + 6 000 F. P. 3 200 F. + 2 mans et proms Sébastien STUDEF, 7, Hameau de Rouillon, 91410 Courdan. Tél : (16-1) 64 59 43 24.

Vds CPC 464 + lect. disk + 20 jx + Tuner TV P. 2 000 F. ou éch. ctre Sage Magadine Fr + man. Lucien NEBOIT, 42 32, Les Comtes-Logiron, 13110 Port de Bouc. Tél : 42 06 62 54.

Vds CPC 6128 ocul (mai 89) + jx (Storm) ord., Delender, Forgotten Worlds etc) TBE 1 600 F. Raphaël PICHAVANT, 23, av. Edouard-Manet, 33160 Saint-Médard-en-Jalles. Tél : 56 05 08 92.

Vds CPC 6128 + mon. ocul + jx + mbe + pist. 3 200 F. le h en TBE. Urgent ! Bastien SANCHEZ, 1, rue Général Petit, 62200 Verrièsieux. Tél : 78 76 39 14.

CPC 464 mono + man + nba jx le h : 700 F. Hervé FORTUNATO, 13, cité les Platanes 11200 Lezignan-Corbières. Tél : 68 27 27 30.

Vds CPC 464 ocul + interface + 4 man + 87 jx + solutions vds imprimés le h 3 500 F. Thierry DELHAISE, 6, rue Paul-Gauguin 93420 Villepinte. Tél : (16-1) 49 63 37 07.

Vds CPC 464 à K7 + 1 joys + 20 jx (Rainbow Island, Zy nabs, Roboopp etc) le h 5 000 F. Hani LAPORTE, 27, allée Charles-de-Gaulle 31340 Villeneuve-sur-Tour. Tél : 61 06 05 33.

Vds CPC 464 + lect. D7 + mon. ocul + jx D7 etc) 2 500 F. Nicolas HERNANDEZ, 27, av. des Muriers 31800 La Salvetat-Saint-Gilles. Tél : 61 07 49 82 (h.r.).

Vds CPC 6128 + man + jx + livre + mbie TBE. P. 2 200 F. à déb. Frédéric PETIT, 8, rue des Lilas, 77390 Ozouer-le-Voulgis. Tél : 84 07 62 35 (ap 17 h).

Vds jx et compil. pour CPC 6128 de 80 F à 150 F dem liste avec titre à 2 50 F. Stéphane MESTRE, rue des Chalk-bordes, 19190 Beynat. Tél : 55 85 54 82.

Vds CPC 6128 mon. ocul + 22 jx + joys + impr + rubans encre + papier + utls TBE 15 000 F. Loïc GARNAUD, 26, rue des Carmelles, 86000 Poitiers.

Urgent vds CPC 464 + mon. ocul + nba jx + livres + 2 000 F. à déb. Frédéric ALMEIDA, 25, av. R. Polinard, 21000 Dijon. Tél : 80 73 16 76.

Vds CPC 6128 ocul + 2 joy + sours + 180 jx (Turbo Pascal Studio) 3 000 F. + DMP 2160 4 000 F. Jérôme RO-SIER, Place du village, 27600 Champenard. Tél : 32 52 85 05.

Vds pour 464 lect 3 1/2 + 700 F + 15 disks + 900 F. Ach. jx Game-Gear 75 à 100 F. Vds jx Atari pas cher Stéphane GRARD, 11, rue du Bois de l'Eglise, 77290 Othis. Tél : (16-1) 50 03 20 98.

CPC 6128 mon. ocul + imp DMP 2160 neuve et jx + Textomat + joys TBE. Pr à déb. Gregory DEVIDER, 81, rue Louis-Constant, 59491 Villeneuve-d'Ascq. Tél : 20 98 04 57.

Vds CPC 664 disk ocul + joys + 100 jx + revues 2 200 F. pass vite s'p. Ech. Michay sur még. jax Régis PISSOT, 21, rue de la Barrière, 19000 Tulle. Tél : 55 25 17 74 (ap. 18 h).

Urgent ! vds + 4 jx + 2 m. cédé 600 F. Vds CPC 6128 ocul + 40 jx + 1 joy. Cédé 1 900 F. Vincent BERTIN, 7, rue du Capitaine-Chalvidan, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél : (16-1) 46 31 98 07.

Vds CPC 6128 ocul + 62 jx (ong) + 40 D7 + joy + utli 2 500 F. Frédéric FRANCOIS, 16, rue du parc 92300 La Vallée-Parret. Tél : (16-1) 42 70 90 55.

Vds CPC 6128 + T. neu (2 mois) + kit Téléch + joy + jx 2 500 F. Denis LE QUINQUIS 58, rue Gambetta, 82900 Putinaux. Tél : (16-1) 47 76 42 50 (ap 19 h).

Vds CPC 6128 ocul + 41 jx + dbleur oy + kit Téléch + manuel + Magnim Force + 5 mag. le h TBE 4 000 F. Tanguy IMBERT, 4, allée des Tourterelles, 92180 Antony. Tél : (16-1) 46 81 45 17.

Vds clavier CPC 6128 + x 100 F + livres + joy. P. 1 000 F. à déb. David ABITOL, 35, rue Maximilien-

Robespierre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél : (16-1) 48 76 76 09.

Vds CPC 464 + 33 jx + 1 500 F. Arnaud ROUERE 3, Square Paul-Verlaine, Joisy-sur-Seine. Tél : 60 75 32 37.

Vds CPC 6128 + mon. ocul + lect. ext. + imp. DMP 2000 + multiplan + nba disks le h état neu. P. 5 700 F. à déb. Grégory FILLION. Tél : (16-1) 89 44 56 27.

Vds CPC 464 + mon. ocul + manuel + nba px (85) + 2 joys neu. Très bon px : 1 890 F. Cédric BREUIL, 1, bd des Etats-Unis, 1, cité des Maronniers, 71000 Milcote. Tél : 85 38 33 33.

Vds CPC 6128 + lon. ocul + tun. TV + joy + nba jx ong + utli P. 3 500 F. Jérôme VITARD. Tél : 48 67 39 58.

Stop ! vds CPC 6128 + ocul + jx + DK + lect. K7 + cble mini-el + mag. + manuel + utli (3D construction Kit) px 1 500 F. Hakim RAMDANE, 37, rue Raymond-Poincaré, 93110 Roissy-sous-Bois. Tél : (16-1) 48 55 53 25.

Vds CPC 6128 ocul 100 D7, 10 ong. peu servi. P. 3 500 F. TBE. Thierry LEMOULT, 6, rue Corneille, 77270 Villeparisis. Tél : (16-1) 48 51 31 70.

Vds CPC 6128 ocul + joys + impr. Star LC 10 + sours + multibase + 150 jx et utli. 2 000 F. Pascal MARCEL-LINI, La champs du Four, 58119 Pierre-Chatel.

Pour CPC Oxford PAO Big Flasher, Procopy + Print-master (doc. franc.) Taward 6128 80 F à 150 F. Jean-Yves GAUTRON, 81, rue de Console, 85500 Montmarillon. Tél : 49 91 31 48.

Vds jx CPC 464 Roboopp Batman etc 140 F. l'un et 170 F. les 5. Didier STAUT, 4, rue des Cèdres, 67200 Strasbourg. Tél : 88 26 18 42.

Vds CPC 464 écran vert + jx + joys + livres + nba revues et K7 + bible CPC 1 500 F. Sylviane GOLCZEWSKI, 1, rue Cote Champlain, 88000 Epinal. Tél : 29 82 38 02.

Vds CPC 464 ocul + joys + jx + kit minimal + revues 1 000 F. + CPC 464 ocul. TBE 1 500 F. + DD1 neu. 1 000 F. + DA Jean-Pierre FRANCOIS, route de Bras, Plan de Brémelan, 83143 La Val. Tél : 94 88 43 11.

Pour Amstrad : vds D7 : 110 F. pce (par dizaine), Vds Tuner TV 900 F. état neu. Bruno WEINREICH, 9, av. Jean-Manet, app. 309, La Folie Couvrechel, 14000 Caen.

Vds mon. mono. CPC 6128 100 F. à déb. Catherine PLANE, 91, cité du Moulin-Léon, 63270 Lempdes. Tél : 73 61 64 33.

Stop vds 464 ocul + lect. D7 + 300 jx nba jx ong (Roboopp Strider 2, R Type + compil + revue 3 000 F. Sébastien CHABANEL, 77, av. Gabriel-Péri, 28600. Tél : 75 08 73 39 (de 17 h à 18 h 30).

Vds CPC 6128 ocul 2 joys mon. jx. px 1 500 F. Pascal COUFFRAND, 72, rue d'Alsace, 75014 Paris. Tél : (16-1) 45 41 68 77.

Vds CPC 6128 + mon. ocul + manuel très peu servi (mon. ocul) 1 900 F. Marijane Sia, 4, allée Duguay-Trouin, 77200 Torcy. Tél : (16-1) 60 06 08 41.

Urgent ! vds CPC 6128 + mon. ocul + joys + 50 disk (jx 100) + Pack éducatif P. 2 500 F. Gérard COUVENT, 71, Grande-Rue, 02400 Château-Thierry. Tél : 23 83 23 08.

Urgent ! vds CPC 664 mono + nba jx + joys + revues le h TBE. P. 1 500 F. Pascal DA COSTA MARQUES, 14, bd du Général-Leclerc, appl 92 92110 Cligny. Tél : (16-1) 47 37 82 04.

Vds sur CPC 6128 disk 2 jx Ik + et Year-Kung-Fu. Val : 220 F. px 120 F. Ech. nba jx sur 6128 Ludovic EVANNO, 2, rue Didot, 54130 St-Max. Tél : 83 21 29 92.

Vds CPC 464 + 50 jx + adapt. TV + ooc. ou éch. ctre 5 jx sur SMS px CPC 464 : 1 200 F. Samir ZUKOWSKI, 136, av. Jean-Mac, 72100 Le Mans. Tél : 43 86 16 46.

Vds jx pour CPC 6128 sur K7 dès 100 F. Urgent ! Ludovic BRUNEAU, 2, Square Shakespeare, 78150 Lacheny. Tél : (16-1) 39 54 83 51.

CPC 464 + lect. disk + 75 jx Out-Run, Gauntlet, Echecs PaperBoy, Valtierra Games 1 500 F. Franck. Tél : (16-1) 47 51 95 21.

Vds CPC 6128 + mon. ocul + DMP 2000 + nba jx DT Fer et Flamme, Bal + manuel et revues. P. 3 200 F. Guillaume DAUTREMER, 21, av. Alexandre-Dumas, 95600 Eaubouville. Tél : (16-1) 34 16 54 88.

Urgent ! vds CPC 6128 mon. ocul + 2 joys + bte de rgt + 25 disks + ong. Bon état. Le h cédé 4 000 F. Frédéric HOUOT, 2, impasse du Clos Michel, 88200 Saint-Nabord. Tél : 29 62 46 37.

Vds jx sur 6128 : Gunship : 85 F. Vindicators : 80 F. les Fanahques (super Compil) : 150 F. px à déb. Didier PEDRENO, 8, av. de la Lodoie, 06190 Roquebrune-Cap-Martin.

Urgent ! mon. mono. Amstrad neu. 1 500 F. + C64 + lect. K7 + jx + livres 700 F. Christophe RIVES, 95, chemin de la Geyssa, 81300 Graulhet. Tél : 83 34 48 83.

6128 ocul + DMP 2000 + adapt. Télé + 55 D7 (ADS, P, 47,

italy 90 Bloodwich, CyAFT) + bte rgt + 2 joys + 4 000 F. Stéphane FEDERCI, 1, quai Lamennais, 35000 Rennes. Tél : 99 79 02 27.

CPC 6128 ocul + jx + log. Joys. P. 2 000 F. Très bonne affaire ! Arnaud FOURDAN, 71, rue de Lourmel, 75015 Paris. Tél : (16-1) 45 78 75 30.

Vds pour CPC 6128 Kick Off II 80 F + câble dbleur de joys + 45 F. TBE. Très peu servi. SVP c'est urgent ! Marc MIGNARD, tél : (16-1) 39 73 84 35.

urgent vds CPC 464 Amstrad nba jx + joys neu + manuel. P. 1 600 F. Franck GARCIA, av. des Pyrénées + Bouheuil + 47390 Layrac. Tél : 53 87 02 38.

Vds CPC 464 + mon. ocul + 40 jx + manuel + revues + 1 joy. P. 2 000 F. Carlos BIBEIRO, 11, villa Saint-Pierre, 94220 Charenton-le-Pont. Tél : (16-1) 43 78 15 63.

Vds CPC 6128 ocul + 100 jx + manuel P. 2 000 F. Sébastien LEGER, 4, rue Henri-Lagrèze, 78120 La Boissière-Ecote. Tél : (16-1) 34 25 05 45.

Vds livres DT vous êtes le héros (15 - 25 F) + jx sur CPC 464 (40 F pour lire d'intro). Jérôme SENAY, La Osmu-baillat, 42660 Malville.

Vds CPC 6128 ocul 19891, TBE + tuner TV + nbsses D7 + radio-réveil 3 000 F. Didier ROBERT, 9, Square Henri-Ragnault, Résidence Leclerc, 92400 Courbevoie. Tél : (16-1) 47 75 04 76.

Vds CPC 464 + mon. ocul + nba jx + 2 joys neu. + kit télé-lect + manuel d. 3 000 F. Nicolas HUGUET, 10, rue des vignes, 66280 Salettes. Tél : 68 22 97 83.

Vds CPC 6128 + ocul + jx + joys + manuel + revues val 5 000 F. P. 2 800 F. (neuf cause argent) Nicolas MILA-DINOUCI, Bt. 25, La Neuve, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél : 94 87 73 48.

Urgent ! vds CPC 6128 TBE + joy nba jx (1000 F. manuel mon. ocul Urgent ! 2 500 F. Yves GARAUX, 27, rue Maurice-Ravel, 91470 Forges-les-Bains. Tél : (16-1) 64 91 14 58.

Vds CPC 6128 + mon. ocul + 35 disks + 150 jx + 2 joys 2 100 F. à déb. Stéphane VOLTO, 58, allée de la Gd-Basilide, Cazaux, 13012 Marseille. Tél : 9182 78 14.

Stop ! vds CPC 6128 + 6 jx (Muld Street, CC2) + 1 compil + sours AMX + Mon. ocul val 7 000 F. cédé 3 000 F. Michel YERAMIAN, 17, rue de Tremeuge, 93140 Bondy. Tél : (16-1) 48 47 90 17.

Vds CPC 26 ocul. TBE + joy + manuels revues + nba jx (Siviv, Yvona) 2 800 F. Pierre Yves DUPUY, 15, rue de la Paix, 42650 Saint-Jean-d'Arcton. Tél : 77 95 04 13.

Cds CPC 6128 mono + joy + revues + 17 ong + 3 utls + m. pr. DMP 2160 TBE. Le h 2 000 F. Jérôme CHAVIGNON. Tél : 46 78 39 12.

Vds CPC 6128 et 150 D7 4 000 F. Rohain BOULLA, 18, rue Saint-Jean-Charbonnet, 91470 Forges-les-Bains. Tél : (16-1) 64 91 26 32.

Vds CPC 6128 + mon. ocul + 43 disks + joys + manuel 2 700 F. Vds mon. mono 500 F. Bruno ANCHER, 66, rue Clemm, 75013 Paris. Tél : (16-1) 45 85 13 47.

Vds jx Amstrad K7. P. 60 F. pce. vds jx Sega Rbits. Frédéric BOSI, La Batellerie-Haute, Bt. E1, 13013 Marseille. Tél : 91 98 70 41 (ap. 18 h).

Vds CPC 464 K7. P. 60 F. pce. vds jx Sega Rbits. Frédéric BOSI, La Batellerie-Haute, Bt. E1, 13013 Marseille. Tél : 91 98 70 41 (ap. 18 h).

Vds CPC 464 K7. P. 60 F. pce. vds jx Sega Rbits. Frédéric BOSI, La Batellerie-Haute, Bt. E1, 13013 Marseille. Tél : 91 98 70 41 (ap. 18 h).

Vds CPC 464 + mon. ocul + livre + 3 man + 50 jx + pist. P. 2 900 F. Benjamin MELLENE, Saint-Léger-Dubosq - Le Costil +, rte de Beaumont, 14430 Ozauzé. Tél : 31 39 01 26.

Vds + de 150 ong. en K7 sur Amstrad. Liste ctre env. btree (20 à 60 F). Sébastien BERTIAUX SEBAS, 123, rue de Bellain, 55050 Douai. Tél : 27 96 41 51.

Vds pour Amstrad livre du Langage Machine + assembleur. Mon. D'assembler (ong) val 624 F. 200 F. + cadavre J-Baptiste LETEMURIER, 29, rue Pierre-Curie. Tél : 34 16 41 68.

Vds CPC 464 + 1 man + 10 jx Pierre BRETON, 9, rue Perclet, 75015 Paris. Tél : (16-1) 48 42 29 53.

Vds CPC 464 + mon. ocul + nba jx + Cray ocul + manuel + 1 joy. Le h 1 000 F. Simon HIGUENOT, 12, rue des Loziots, 77360 Verres-sur-Marne. Tél : (16-1) 64 26 11 58.

Vds 6128 écran mono. Etat neu. 1 800 F. + jx A500. D. Master + cadavre CPU + compil. NRJ 180 F. D. Pavid 1 200 F. Sylvie LAFORET, Tél : 21, av. de la Paix, 72230 Armaillé. Tél : 43 21 12 47.

Vds CPC 6128 ocul + Tuner TV + nba jx (1989) bon état P. 4 000 F. à déb. Pascal MANGIN, 15, rue d'Argenteuil, 92200 Saint-Ouen. Tél : (16-1) 48 27 19 09.

Vds DD1 + CPC 464 + Mirage + joys + 300 jx disk + K7 + sym. vocal Ts les jx sociétés px 4 000 F. Jean-Louis KMIT, 21, rue du Maroc, 10100 Romilly-sur-Seine. Tél : 25 24 20 64.

Vds CPC 464 Ecran mono. + joys + jx P. 2 000 F. cédé 730 F. le h en TBE. Xavier FOLLET, 187, chemin des Clémennans, 06730 Saint-Audé. Tél : 54 50 59.

Vds CPC 6128 ocul + DMP 2160 + tuner TV + antenne + lect. K7 + rba access. At 1 800 F. cédé 4 800 F. Benoît GALLLY, Bonaz, 01590 Dornan. Tél : 74 77 75 63.



Vds Tuner TV + 8 jx + synthé vocal + éditeur Waka pour Amstrad via : 3 800 F. 2 000 F. Christophe CARREILLES, 43, av. du Maréchal-Foch, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.43.20.

Vds CPC 464 mono (CTM 644) coult + 150 jx + 1 joy + manuel + Révues Bon état. Pr : 2 000 F. David SEGUI, 54, les Gargouilles-Rassauin, 13800 Istres. Tél. : 42.56.31.30.

Vds CPC 6128 coult + synthé vocal + livre + 50 jx + Discology + VG 5000 Philips + 2 livres + 1 p + (Echisoft) Pr : 2 890 F. Franck DALE, 74, rue des Mandariers 13310 Saint-Martin-de-Crau. Tél. : 87.23.61.81.

Vds CPC 664 + 90 px + 30 K7 px + carton K7 + écran coult + revues + disk vierges + upl : 2 500 F. Thomas PHILIPPON, impasse du Pré des Bourrines, 85300 Challans. Tél. : 51.93.35.00.

Vds CPC 6128 + mon coult + 150 jx + joys + manuel util + revues le TBE Jérôme BONIN, 17, av. du Maguel, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.88.04.84

Vds CPC 6128 coult TBE + nix px + manuel, pa : 3 000 F à déb. Martial PEMPOULO, 8, rue des Chênes, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.81.22.60 (ap. 19 h).

Vds CPC 6128 coult + joys + 50 px + 45 revues val. : 5 000 F. Pr : 2 900 F. Vds mon mono 664 ou 6128 : 300 F. H. K7 : 200 F. Sébastien DARGENT, 2, rue des Accacias, La Vallée-Fleurie, 28260 Rouvres. Tél. : 37.51.29.74.

Vds CPC 6128 coult + nix px et util - la Hacker 7.0 : 1 950 F. à déb. Thomas ANDRE, 38, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.93.81.70 (ap. 19 h)

Urgent Vds CPC 464 Mono + nix px + joy + manuel + magaz le TBE et ds emb. ong : 1 200 F. Dominique VANNEZ, 86, av. de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.82.23

Ne cherchez plus Vds CPC 6128, gar 6 mois + mon coult + manuel + nix px (Foot) cadé : 2 800 F. Salim ARRAS, 28, rue Jules-Ferry, 91260 Juvisy. Tél. : (16-1) 68.45.06.34.

Vds CPC 6128 coult + joys + jx + disk (warg) + manuel : 2 500 F. Morgan FROMENT, 290, av. Napoléon-Bonaparte, 82500 Ruell-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.48.52.47.

Vds CPC 6128 coult + nix disk (jx, dessin, musique) + câble magnéto - joy + doc. Pa à déb. Najim AOURAGNE, 33, rue Evraste-Gallois, 93320 Saint-Lau-La-Forêt. Tél. : (16-1) 39.68.12.54 (ap. 18 h)

Vds CPC 464 + péma + nix px + man : 1 000 F. Xavier ROCHART, 7, rue Paul-Vaillant-Couturier, 69178 Frenay. Tél. : 27.90.95.16.

Vds 6128 plus mon coult + 2 cart + vidéo DigIt + jx et util + revue CPC : 3 200 F. Sébastien Stéphane ZANCOLO, 28, rue Thiers, 77124 Villeneuve. Tél. : (16-1) 64.33.84.15

Vds pour CPC 6128 F16 combat Pilot : 190 F. Defender of the Crown : 150 F. Les intouchables : 150 F. ou les 3 : 450 F. Louis-Philippe TESTAHERE, 62, Pavillon-Lacédée, 84300 Cavillon. Tél. : 90.76.12.83.

Vds CPC 464 + lect D7 + nix px + table Pr : 3 000 F. Eric LANOIS, 18, av. des Chênes, 78940 La Queue-les-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.86.51.81.

Vds CPC 6128 coult + adapt Télévision + lect K7 + 45 D7 + joys + bte rpt. Christophe MARCOVIC, 23, Hameau les Bordes à Amilly. Tél. : (16-1) 64.04.63.34.

Affaire Vds CPC 6128 coult + nix px (Arcade, Action) - joys, le TBE : 1 300 F. David RUAT, Bt E1, Les Milléperules, 81940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 64.46.03.14.

Urgent Vds CPC 6128 coult + nix px (Iron Lord, Bad Tennis Cupé et TBE), val : 4 000 F. Pr : 2 900 F. Laurent VELE, 4, allée de Briegne, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.92.12.95.

Vds CPC 6128 coult + 45 jx + 10 utils + joys + man : 2 000 F. Temy BELBEOCH, 41, Grande-Rue, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 68.08.20.43.

Vds CPC 6128 coult + joy et 50 jx via : 3 500 F. Cédric 2 000 F. + Cim City : 100 F. Esval : 60 F. Teemage Queen : 140 F. Nicolas AURINE, 56, allée B, rue de Margnyelles, 68300 Caluire. Tél. : 78.08.95.54.

Vds CPC 6128 coult + 50 D7 (ong) + tuner TV - radio Réveil + joys + bxtéal + revues Pr : 3 500 F. Bernard JAFFRE, Cité Dasté B17, appt 174, 31400 Toulouse. Tél. : 62.26.44.60.

Vds ordi. CPC 6128 Amstrad + écran coult + impr DMP 2000 - T de Texte + Pac + Vocader, plus de 100 ix. Eau neuf : 3 500 F. Didier DEBRAY, 2, place Beaumarchais - Clair Village -, 91600 Savigny-S.O. Tél. : (16-1) 80.24.80.44.

Vds CPC 6128 mon (1 an) exc état + joy + 96 jx (20 D7 ong) + revues + livre : 1 500 F. (à Paris) Damien DELVAUX, 17, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.44.87.

Vds CPC 6128 coult jx manuels : 2 000 F. Willy WOHLCHLEGEL, 40 bd de Popus, 75012 Paris.

Tél. : (16-1) 43.45.27.11.

Vds Amstrad 6128 coult + 100 px + utils (dessin, T Texte, table) + 2 joys + câble : 2 400 F. Michel FONROUGE, 6, villa Fissaro 95360 Montigny. Tél. : (16-1) 34.17.95.84.

Vds pour CPC Lunar TV : 900 F. peu servi. Cher mon coult pour Amstrad CPC 464. Bruno WEINREICH, 9, rue Jean-Monnet, bdt. B1, appt. 308, résidence Arc-en-Ciel, 14000 Caen.

Vds Amstrad 6128 coult + jx + revues + Bouquins le TBE : 2 500 F. Olivier SEYS, 38, rue Braulia, 72000 La Flèche. Tél. : 43.82.08.45 (ap. 19 h).

Vds CPC 464 + mon coult + joy + lect. disk + très nix jx + magazines + livres le TBE état : 2 500 F. Jérôme FELD, 162, bd Malesherbes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.54.07.04

Vds 15 jx pour CPC 6128 (Gunship, Gauntlet 1 + 2, Lotus Turbo, Rick Dang 2, Crazy Car 2) de 50 F à 100 F. Thomas JOMIER, 3, rue Patel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.44.54.

Vds Amstrad 6128 coult + DMP 2160 (imp) + jx + manuels + housse - adapt. 454 + jx + anneaux brors : 3 000 F. Pascal LUCIANI, Furellu-Ah, 20167 Mezzavia.

Vds CPC 664 Mono + joys + revues + nix px + utils : 1 500 F. Urgent, SVP. Prascal DA COSTA MARGUES, 14, bd du Général Leclerc, 92110 Cligny. Tél. : (16-1) 47.37.82.04 (N.E.).

Vds CPC 6128 mon coult + 70 jx + copieur + disk vierges + câble Minitel + radio Réveil + Joys, px : 2 500 F. David TREMEL, 25, rue de la Voie Poissonnière. Tél. : 38.52.09.59

CPC 464 + lect. disk + joys + écran coult + 20 jx + housse TBE. Pr : 3 000 F. Thomas TUENOMAT, 30, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.16.56.

Vds Amstrad CPC 464 coult + DD1 + 200 disk (600 jx) + 2 joys + Kit minitel + CR opt. : 2 200 F. Bruno LEFEBVRE, 203, rue Desaix, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 64.97.09.87.

Vds nix px sur 6128. Bet. Iron Lord, Prince of Persia, Sim City, Biscou, G.O Tennis Cup, Dem. Iste : 60 F + K7. Eric BIDAUD, 13, av. Bolle, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.67.00.

Vds CPC 6128 coult + lect. 5 14 1 Mo + joy + jx manuels + mble : 3 700 F. ou faire offre (possible) + impr. Jean LEFEBVRE, 4, rue Clément-Zellerbach, 81000 Albi. Tél. : 33.24.24.27.

Vds jx ong Amstrad K7 et D7 à bas prix ! Cédric EFFINGER, 27, rue des Mairas-Haug, 67800 Bilsheim. Tél. : 88.62.01.08 (ap. 18 h).

Vds 6128 + jx + housse. Pr : 1 200 F. ou éch.葱. Conspé diverse (Séga Nintendo, Cas, etc). Olivier FRANCOIS, quartier Salignan, 84400 Apt. Tél. : 90.74.18.03.

Vds CPC 6128 coult + joys + jx nix + table + revues + consoles Yeno + jx : 2 800 F. Alexis ERHMAN, 38, av. des Bagennes, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.88.56.37.

Vds Amstrad K7 CPC 464 Mono + px + revues + guidé - man. Pr : 1 000 F. Samir BERGADI, 6, place de l'Eglise, 92500 Ruell-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.48.47.69 (ap. 17 h).

Vds Lect. Disk FD1 3 - (CPC 6128) + nix disk vierges et logs (lect. : 500 F, disk : 20 F. post). Christian FAGIOLI, 70200 Francheville. Tél. : 84.61.74.41.

Vds CPC 6128 coult + nix px + util. doc. complété : 2 300 F. Jean-Luc VILAIN, Résidence Mozart, 3, allée Baricou, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.51.69 (ap. 20 h).

Vds ong. pour Amstrad sur K7 et D7 de 30 F à 65 F. Péripht. revues. Iste : 3 F. Jean-Marc TALENTON, 40, rue Molkenbronn, 67300 Lingolsheim.

Vds jx sur CPC 6128 et Comptis de 80 F à 160 F. Kit de Téléchar. Man en cadeau Stéphane MESTRE, rue des Chalibordes, 19190 Baymat. Tél. : 95.85.54.82.

### APPLE

Vds IIC + mon. mono vert + prise péritel. Pr : 1 200 F. Frank LASRY, 137, rue de la Tour, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.68.45.

Vds IIC + mon + disks + joy + souris + jx + manuel : 1 700 F. Nicolas HUSSON, 3, allée François-Gérard, 92500 Ruell-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.59.46.

Vds pouille : mon. mono vert + souris + carte, impr + carte. It pour un super px. Vincent GUILLERME, 23, rue de l'Arche, 68270 Wittenheim. Tél. : 89.53.06.58.

Vds pour Apple : mon. II : 800 F, disk II + C. Central : 1 200 F, cartes + Super série : 600 F - 80 coult + 64K : 1 000 F. Christophe SABLE, KERDUELLIC, 56270 Ploemeur. Tél. : 97.86.31.41.

Vds pour Mac LC lect. ext. 5 14 Apple. Exc. état. : 600 F. Laurent DUZAIC, 26, rue Linois, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.59.05 (le soir).

ciel Word 4) ach. 16 000 F, cédé : 9 000 F. Sébastien GALA, 10, rue Camille-Daricq, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.48.58.

Vds 11GS, 1, 2 Mo, coult. lect. 5 14 + 3 12 + 250 D7 + docs + 2 joys. Pr : 7 500 F, à déb. Olivier BUCHARD, 43, rue des Fusillés-Civils, 59360 La Capelle. Tél. : 27.77.81.20.

Vds comp. Apple 2C : 800 F. et un PC 555 : 2 000 F. (avec dos + 2 lect. + écran mono). Fabien GARCIA, 05, impasse des Calabres, 68330 Meyzeu. Tél. : 72.02.73.76 (ap. 19 h).

Pour Mac : vds Vente (course Auto 3D) : 300 F + Swivel 3D pro : 3 000 F. (x ong). Stéphane LOQUET, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.22.00.17.

Vds pour Apple 2E mon. Mono + 2 lect. Disq ext. + disq : 1 200 F à déb. Sylvain MAHOUX, 278, bd Pinet-Ailles, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.02.27.

### ATARI

Vds 520 STE + mon coult 1425 + jx (F29 Sim City, Test Drive 2) + 40 Disks + nbsses revues + cadeau. Pr : 4 000 F. Jean-François LEMEUNIER. Tél. : (16-1) 43.34.95.32

Vds 520 ST I Mo + mon. coult + 2 joys + 1 souris + 80 jx env. + 20 disk vierges : 3 500 F. Patrick CHAREYRE, 10, résidence Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.51.52.

Vds 520 STE (I Még) + jx (Gods, Lotus, Speedball 1-2) + utils (Stas, Degas, Aventure) : 3 700 F + lect. ext. : 500 F. Julien DUYANT, Garinne, 33480 Avemar. Tél. : 56.58.85.79.

Vds 520 STF (déb. 90) + souris Anko + 60 jx (Panza Lotus Toki) + livres : 1 850 F. Julien LAISNEY, 6, rue Emile-Luvsator, 91220 Breteigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 80.84.21.96.

Vds portable Atari Stacy 4 DD 40 M + Cozen Swift 24 + Scanner Silver Reed + Casio BP 1000. Robert VIGEAN, 11420 Belgisch. Tél. : 88.60.64.02.

Vds sur STE nix px à TBE px (Swiv, Lemmings, Gods, Toki etc.) : 10 F par disk. Issa sur dem. Alexandre RIGT, 14, rue Henri-Poincaré, 70000 Vesoul. Tél. : 84.76.27.91.

Vds pour ST lect. SF + bordons : 150 F, roulettes graphiques et sonores et GFA : 150 F, 200 disks : 800 F. Patrick PLAA, chemin du Saigis, 84800 Nirepeya. Tél. : 59.51.17.17.

Vds jx pour ST : 100 F. Fun. Leste sur dem. (Gods, Loom, Shadow of the Beast). Patrick VUCCINO, 6, rue du Plat, 69007 Lyon. Tél. : 78.38.14.84.

Atari 520 + 300 px + 36 bit + prise péritel + 1 man + souris + sélecteur de lacs : 3 000 F. Bruno PAVIS, 40, bd Moutiergare, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.72.43.

Stop sur ST, vds nix Softs à px très bas ! Liste sur dem. déb. et conf. acceptées. Damien DUQUESNE, 24, rue Robert-Schuman, 59700 Marcq-en-Barrois.

Vds sur ST D7 de jx à 10 F. pos. Claude M. MOHAMED, 56, bd de la République, 06400 Cannes. Tél. : 93.98.12.71.

Unique ! vds 520 STF I Mo + Mon coult SC 1224 - pack GFA - 50 Softs + joys + bte de rang. Pr : 2 500 F. Eric PEREE, 2, rue de Mantelay, 10600 Saint-Ly. Tél. : 25.76.52.48.

Urgent vds nix px pour ST (ong) : 120 F. pos à déb. liste sur dem. Frédéric COHEN, 19, rue Bobillot, Agate-C, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.68.78.

Vds 520 STE ss gar. Joys + livres : 2 500 F. Christophe VEBER, 3, rue du Neufeld, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.43.98.

Stop affaire vds 520 STF + mon. coult + nix px + 2 joys + souris, TBE urgent. px : 3 800 F. Yann LONGEPED, 100, bd Jean-Jaurès, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 60.88.21.43.

Vds pour 520, 1040 STE nix px, Pr très bas liste sur dem. Gérard CONCHE, 3, rue André-Maurrois, 91100 Brive.

Vds 520 STE + 30 jx + util + 3 joys + souris + mon. coult + manuels + housse. Pr : 5 000 F. Julien TESLER, 23, quai d'Anjou, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.01.77.

Vds 1040 STE + souris + man + tapis + nix jx le TBE : 3 600 F. (course Arrigal). Jérôme NOUYEN, 50, allée d'Aguevaux, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.20.07 (le p. 17 h).

Pour Atari vds rpt. RVF Honda, les voy du Temps Opera Ion Stealth, F29, Explora III : 100 F. pos. Jacques BEHAR, VC 31, de la Gaude n° 1761, 06810 La Gaude. Tél. : 93.24.73.52.

Vds sur ST Colonel's Bequest : 220 F. Impérial : 150 F, TV Sport Football, colonial Corquest : 100 F, Confidat : 50 F. Roland JUHEL, 5, allée des Alouettes, Village de Limur, 56980 Sene. Tél. : 97.47.45.95.

Vds Atari 1040 + Freeboot - 3 joys + 70 jx Vds NEC + 3 jx + 1 joy pad. Anthony ANICET, Lalontade, 46300 Gourdon.

Tél. : 65.41.35.03

Cdre 5 livres à 2,50 F, je vous envoie une liste d'Atari et sans votre dép. Super non ? Rémy LACOUR, 157, rue de Preizy, 10000 Troyes.

Vds px ST : Loom : 150 F, Robocop : 100 F, Tetris : 75 F, Zombi + Hotshot : 100 F, Cadaver : 150 F, Indy adv : 100 F, Out-Run : 95 F, Flood, Yannick BONOUËLLE, 19, rue Poncellet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.18.02.

520 STF + mon coult (RVB Composite) + 16 on (GFA 3 + Protimat - jx) + tapis + 2 joys + 4 livres + 80 Mags + docs. BE : 5 000 F. Olivier MICHEL, 39, rue de Paris, 95320 Saint-Lau-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.51.85.

Atari 1040 STE + mon. coult + DD 30 Mo + Emulat PC Supercharger + 1x revues, joys : 7 800 F. Pierre WARNAN, 25, rue Louis-Braille, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.34.70.55.

Vds 520 STF (lect. neuf) + SC 1425 + Star LC 10 (coult) + 10 ang. + 4 joy + Quadrupl. - 120 disks + btes revues. 5 000 F. Hervé BACHELIER, 3, rue du Gué, 91530 Saint-Chéron. Tél. : (16-1) 61.56.31.82.

Vds 1040 STE + mon. coult + 2 joys + 50 disks + Deluxe Paint (sept 90) installé sur Paris. Pr : 5 000 F. Julien JEANROV, 76, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.18.53.

Vds 520 STE + M C + GFA Basic 3 + compil. + GFA assem + nix livres et D7 + Deluxe Paint + F18 : 4 000 F. Stéphane CORNEC, 38, allée de la Penusidière, 35510 Cesson-Sévigné. Tél. : 99.83.14.01.

Vds 1040 STE + mon coult SC 1425 TBE ss gar + récepteur 3, Calcomat 2 + Fl. Sm 2 + 5 Scenery, Falcon 1 - 2 Midwinter joy. vres : 5 990 F. à déb. Jérôme MAILLET, 254, rue du Ft St-Monard, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.45.48.

Vds 520 STF dibla face + mon coult + souris + joys + nix ong. (Midwinter-Bal Sim City) : 3 000 F. Frédéric PINTCHAMAN, 34, rue des Frères, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 69.31.10.99.

Hello Vds sur STF E nix, jx util. étudié, bas px. Vds multiples ST : 200 F. Romuald BOUSSARD, 5, rue Respa, 25000 Besançon.

Urgent Vds 520 STF DB + souris + pente + nix ong. (Populus, Falcon) - livre pr : 2 500 F. Pierre MARTINETT, 243, av. des Bois, 74400 Chamonix. Tél. : 50.53.45.71.

Vds 520 STE + mon coult + joys + souris + nix jx + util + 4 000 F. Olivier CLEMANN, 17, rue des Aubépines, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.03.66.10.

1040 STE + mono coult + souris + tapis + joy + jx + util + table + D7 à déb. Bruno, 106, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.54.76.25.

Vds sur STE jx : Barman the Caped Crusader, dibla Dragon Beach, Voyage 60 F. pos. Yann WARRIS, Les Margogues, 804, route de Tague, 74170 St-Gervais-les-Bains.

Vds jx sur ST Street Fighter, 120 Enduro Racer et Crazy Cars : 170 F. Beal : 50 F. exc. Sébastien CHAUVET, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 95.42.99.93.

Vds 520 STF + mon coult + lect. Ext. 3 12 dibla face + souris + Tabus + 50 disks et vierges + interface : 4 500 F. Romain PERRIER, 107, rue de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.17.38.

Vds 1040 STE + Emul. Hard Mac Spectra 128 + 50 D7 (jx util, Mac et ST : excel Word 4) + joy étal. exc. : 3 500 F. à déb. Samuel FECHEROLLE, 3, rue Maréchal-Foch, 02000 Vermeuil-sur-Serre. Tél. : 23.23.52.58.

Vds 1040 STE + mon coult + nix disks ss gar. px : 4 000 F. csa chômage. Thierry MACE, 3, rue Robert-Schuman, 78230 La Pecq. Tél. : (16-1) 39.73.86.67.

Vds 1040 STF + mon coult SC 124 + impr. Citizen 128 D + 2 joys + souris + 40 disk + manuel GFA. Pr : 4 500 F. Nikolai MALDAN, 16, rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.80.31.

Vds 520 STF + mon coult + 40 jx + dis vierge + 3 joy + souris + ds. T. Texte + Housse + gsa. Nettoy TBE : 3 000 F. Dominique JOLIVET, 8, rue la Fontaine, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.13.13.

Vds 1040 STE + DCK + nix livres + joy + 100 disks le TBE : 3 000 F. Vds imp. LC 200 coult TBE : 2 000 F. Arnaud ROBINARD, 187, av. Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.42.82.15.

Vds 520 STE + mon coult + 3 joys + 2 souris + jx + housse + livres + tapis + Stas : 4 500 F. Marc KOHYAMA, 14 bis, rue de Milan, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.42.

Vds 520 STF DF + souris + 2 joys + 70 jx + util + revues + manuel, n TBE : 2 500 F. Jean-Marc LE BOURHIS, 11, rue Farneselles, 11250 Lauc. Tél. : 68.79.70.32.

Vds 520 STF TBE + souris + tapis + 2 joys + 150 px (200 F. Drakhen op. Stath. exc. : 3 Copies + 2 mg. rpt. : 4 000 F. Jean-Jérôme THERRV, 28, rue des Volontaires, 75015 Paris.

Vds 1040 STF + 70 DK de Demo - 1 joys + mon. coult. bon état. Pr : 3 300 F. Stéphane MARTIN, 11, rue Louba-Blanc, 95600 Euibonne. Tél. : (16-1) 39.59.65.75.

Quality Version Available on **IGT.AND.COM**



# petites annonces

Vds pour ST Scannar à main Golden Image, ou touch Up TRF. 1 500 F à déb. Eric BLAS, 1, allée des Genêts 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43 83 16 88

Vds 520 STF mon coul. (Urgent) cause PC. TPF 3 000 F. Chev carte sonore FC (SB ou MT32). Olivier MORRAL, 10, rue des Roisiers, 4 000 Saint-Sulpice.

Urgent vds 3D construct. Kit (3 mois) 350 F. pour Atari ST Nicolas OUIER, 8, rue de l'Obrou, 38600 Fontaine Tél. : 76 27 02 79.

Atan 1040 - mon. + nbs + mah + 1 tracteur de Lançage - 10 + pa + 4 000 F. Altair Guy + File + BULTEZ, 17, rue de la Longueville, La Courroy Tél. : 27 49 18 20.

Vds 1040 ST - ja + saurs - 2 500 F. Rech. contacts sur Creter pour Atan (musiciens b'evés). Christophe BACH, 6, place Jean-Giraudoux, 94000 Créteil Tél. : (16-1) 48 98 16 93.

Vds 520 STF + mon coul. + joys + saurs + nbs (Eal Populous Espora Fecor etc.) 3 000 F. Laurent TAILLADE, 7 bis, allée des Maronniers, 95120 Ermont, Tél. : (16-1) 34 15 84 13.

Vds 520 STF de 16 bits - 2 joys - nbs - 2 200 F. Sébastien LE MAGOAROUL, 92130 Issy-les-Moulineaux, Tél. : (16-1) 46 42 44 70.

Vds Atan 520 STF - mon coul. - cys + saurs + 50 + 3 + bte. La bte 4 200 F. Pierre POILLOTTE, 4, rue de la Ferme, 21400 Châtillon-S/S. Tél. : 80 81 15 16.

Vds 520 STE - 2 joys + nbs + rang + 27 + Minewriter Sim City F29; la bte 3 400 F. (Jan 90) Christophe HUGUIER, 70, rue de Paris, 92100 Boulogne, Tél. : (16-1) 46 04 15 85.

Vds 1040 ST + M. coul. CM 8852 + a dessin music ordinateur + 15 as per. (sans S/GA) La bte 3 000 F. Thomas LAROCHE, 120 b, rue des Monta-Clair, 92700 Colombes Tél. : (16-1) 47 80 70 49.

Vds 1040 STE DF - saurs manuels, joys, DP + M. (ja) + Ombre Basic, Secteur Face (vid. nat.) 3 800 F. Thierry THÉVYRAT, 5, Cite de Corles, quartier les Pins, 06360 Cortes Tél. : 83 75 04 87 (ap. 19 h 30).

Vds pour ST log. à pa très raisonnables. Demandez les! Stéphane LEMOINE, 18, rue de Camellias, 78500 Sartrouville.

Vds pour ST Nitro Warner + log. Va Roberts - 250 F. ou 300 F. par. Recherche sur Nbs. Sébastien GNER, 10, rue André-François, 95100 Commeny Tél. : 20 05 44 21.

Vds log. pour ST à pa très raisonnables. Demandez les! Stéphane LEMOINE, 18, rue de Camellias, 78500 Sartrouville.

Vds 1040 STF + tape + saurs + partie + disks - 2 500 F. + 100 F. par. Atan 7200 (15) Alain KOLLER, chemin de Chausserie, 67430 Veiters-les-Arrouays Tél. : 75 33 09 80.

Vds 50 % du pa nbs + ja + ST F. Jeje sur dem. Philippe PERRAUD, 4, quai de Galvère, 26240 Salin Valérien-sur-Rhône Tél. : 75 23 16 91.

Vds Ach. ja Atan ST - 100 F. Dk pax - 3 DCK, Evira, Pré-historik Gade, Teki, perf. comp. Fw. nbs Rép. as. Laurent RAUFATE, 65, rue de Verdun, 81600 Gallargues Tél. : 63 57 49 47.

Vds STE + mon coul. + saurs + nbs + joy + impr. coul. Star LC 200 (50) 10 000 F. Paul COHEN, 1, rue du 6-Juin-44, Goussainville, 95 900 Val-d'Osse, Tél. : (16-1) 38 86 62 20 (ap. 19 h).

Vds org. sur STE (Midwiter 180 F. Chast N Gobrs - 150 F. et sur STF org. Préhistorik 190 F. Urgent Mewi, Charly FRISON, 375, rue de Saint-Leger, 60300 Aneuilly Tél. : 44 47 66 48.

Vds STF en panne (200 F. enl. mod.) saurs ST/Amiga 150 F. GFA assembleur + manuel - 300 F. Zapper + SMR - Chum 3000 F. Karim Tél. : (16-1) 48 38 29 31.

1040 STF (Janv. 81) 800 F. joy + saurs + mod. + 50 + Parza Swy Tern's Clp - 2 200 F. Olivier BERRIV, 28, rue Thiers, 92100 Boulogne Tél. : (16-1) 47 61 91 47.

Vds Ach. nbs + joy XI. XE, Pent. pa. Francis GUILLE-MART, 6, rue Pablo-Neruda, Pâmpunye 32290 Biarquetfort Tél. : 56 95 23 40.

Vds mon coul. Atan SC 1224 TRF - 1 500 F. (à déb.) Antoine FERREIRA, 10, rue du Chemin-Nati, 78200 Marolles-La-ville Tél. : (16-1) 30 82 28 08.

Vds 1040 STF - mon coul. + nbs + ja - bte de rang TBE - 5 700 F. à déb. Frédéric BOUVIGNIES, 3, av. des Penvenchez, 93370 Montfermeil Tél. : (16-1) 48 09 11 34.

Vds 1040 STF - mon coul. 1224 - 2 500 F. En option trit. GFA 3 000 F. 2 cys 1 000 F. 100 F. par. Brian GABILLET, 6, av. Marcel-Dorel, 75016 Paris, Tél. : (16-1) 45 24 58 31.

Vds + sur ST + 500) à bas pa. Gilbert LAI, 8, bd Verdun, 13013 Marseille Tél. : 91 66 88 58 (ap. 19 h).

Vds nbs + ST Kickoff Monkey, Isarc, F16, Combat etc. 2 700 F. Platoin, F19, F29, Monaco GP, F16, Combat etc.

Freance DEVANLAY, 7, rue Georges-Huchon, 94300 Vincennes Tél. : (16-1) 43 26 56 11.

Vds 520 STE (ja) Mega + SC + 425 + 150 disks (+ + Util) + saurs + bte + disks + magasin etc. 4 500 F. Vincent RAOUL, 118, rue Marins, 92110 Clichy Tél. : (16-1) 47 37 35 94.

Vds 520 STF, TBE, mon coul. SC 1425 saurs, joys DK vierges. Pa à déb. Valérie FOULAIN, 1, rue Thérèse-Tizra, 75018 Paris Tél. : (16-1) 40 38 96 09.

Vds 520 STF + 2 saurs + 26 pa org. (Ba, F29, Great courts 2 Gods ndy av. Maupit, enl.) 4 600 F. Samuel DANCER, 37, Square des Moulinaux, 92100 Boulogne Tél. : (16-1) 46 09 19 91 (ap. 18 h).

Vds 520 STF DF + partie + saurs + cys + nbs + ja - btes de rang TBE - 2 800 F. Grégory STANIK, 3 bis, rue Pallemplin, 75015 Paris Tél. : (16-1) 45 74 44 04.

Vds partie + inter. série + nbs + Bior secrets + doc. : 1 600 F. perf. comp. Lillian CARRIER, rue de Marvay, 85490 Benet Tél. : 51 06 92 93.

Vds 1040 STF - mon coul. TBE + saurs + joys + 200 + al util + 500 F. Alexandre FISCHER, 58, av. du Mont-Valerim, 92500 Rueil-Malmaison Tél. : (16-1) 47 49 78 26.

Vds 520 STF + 4C + cordon - 2 000 F. Didier TERNOIS, 35, rue de la Villette, 75019 Paris, Tél. : (16-1) 42 02 06 07.

Vds 520 STF TPE (ja) + mon coul. + nbs + 1K de Boxes (ja) + saurs + revues - 4 000 F. Sylvain LAFFAGE, 115, bd de Valmy, 92700 Colombes Tél. : (16-1) 47 84 18 40.

Vds 1040 STF + mon coul. Ph. joys + joy + 100 + 4 tape saurs ss par. et 1 800 F. Thomas BOLDROT, 69, bd Bneau, 92200 Nanully-sous-Seine Tél. : (16-1) 47 57 53 61.

Vds 1040 STE coul. + DK av. 3 1 2 + saurs + joy + ja TBE Frédéric MARIE, 50, rue Benjamin-Delessert, 93500 Pantin Tél. : (16-1) 48 84 81 27.

Vds 520 STF DF - nbs + ja - Synthé A7 100 + not + pro - Transfo Pa - 8 000 F. Sébastien CHMIL, 55, av. Parnantier, 94290 Villeneuve-le-Roi (16-1) 45 97 48 79 (ap. 19 h).

Vds 520 STE (mon coul.) SC 1435 + câble per. + saurs + cys + disks - 4 000 F. Olivier CLEMANN, 12, rue des Aubergines, 92400 Gournay-sur-Marne Tél. : (16-1) 43 03 66 80.

Vds org. pour STF Populous - 125 F. Chaos - 100 F. Lamings - 150 F. Voyag. du Temps - 125 F. Mail + Mod - 75 F. par. 500 F. Jean-François BERNARD, 3, allée des Acacias 92311 Sèvres, Tél. : (16-1) 45 07 14 61.

Vds 520 STF + ja org. + joys + cordons La bte TEE - 1 899 F. à déb. Protine en Gilles COMTE, 22, rue Thiloy, 92340 Bourg-la-Reine, Tél. : (16-1) 45 36 92 20.

Vds STE - saurs tape + 15 + ja man. se gar. - 2 700 F. Carlos BAT STA, 79, rue de Pernety, 75014 Paris, Tél. : (16-1) 45 39 84 37 (ap. 18 h).

Vds 520 STF DF - mon coul. + nbs + ja + access. + coul. et TRF - 3 200 F. François FABIANI, 8, rue de l'Arbalete, 75005 Paris, Tél. : (16-1) 45 35 62 98 (le soir).

Atan vds. Ach. org. Affin 100 F. man. Ads Populous. Bob Farnas, Kickoff, Galadi, Centre Blinn, Bombal etc. Emilio GOMEZ, 3, villa rue Boutouze, 94420 Plessis-Treves, Tél. : (16-1) 45 53 12 48.

Vds 520 STF + leat. Atan + saurs + prose partie + nbs + ja - 2 500 F. chrs. imboursement. Luc MCULINE, 13, av. Lucien-Febvre, 39160 Saint-Amour, Tél. : 84 46 86 79.

Vds x org. pour 520 ST Reach-Wheley 100 F. Ghostbuster II - 80 F. Narc - 170 F. Wickets - 80 F. Robot cou II - 170 F. Marc BERGONNIE, 20, av. Bouchon, 47110 Sainte-Livrade, Tél. : 83 01 00 47 (ap. 19 h).

Vds 520 STE (ja) Mo coul. + modem + 3 joys + saurs + log. (sch. + p. mon. + org. + 200) + dem. Pubs. vas. - 12 000 F. (à déb.) Rémy LACOUR, 15, rue de Preize, 10000 Troyes, Tél. : 25 78 02 19.

Vds F19 Ndwriter 3D Constructeur. Master Scand - bas. Falcon sur ST avec lba org. + doc. vas. - 1 700 F. Pa. 1 000 F. Xavier BERNARDEAU, 26, bd Neuven-Saint-Cyr, 75017 Paris, Tél. : 83 01 00 47 (ap. 19 h).

Vds 1040 STE - joys + saurs + tape + nbs + ja + util TBE - 1 3 600 F. cause Amiga. Jérémy NGUYEN, 50, allée d'Aguesseau, 93190 Livry-Gargan, Tél. : (16-1) 43 88 20 07.

Vds 520 STF + mar. + 22 + org. TBE, Pa - 2 500 F. (val 4 500 F.) Julien BIGORGNE, 76, rue Balard, 75015 Paris, Tél. : (16-1) 45 97 26 23.

Vds 520 STF DF 100 F. + mon coul. + joy + nbs + ja. F29 sur Lyon. Pa - 4 000 F. Ach. ja monte pa. Christian BEJAT, 48, rue Jean-Jaures, 69100 Villeurbanne, Tél. : 78 54 51 35.

Vds + 520 ST Maupit 100 F. Kirk OR 2 800 F. Persone 5 disk 100 + autres ja 50 F. par. Gerald ROSSINI, 42, rue de Faucigny, 73000 Chambéry, Tél. : 79 72 05 66.

Vds 520 STE + 2 saurs + 26 pa org. (ban Gods Maupit)

val. + vide 7 000 F. par. 1 900 F. Samuel DANCER, 37, Square des Moulinaux, 92100 Boulogne, Tél. : (16-1) 46 09 19 91 (ap. 18 h).

Vds F29 Révélator (org. + bte + not.) pour ST 100 F. Cher Soundtrack Min. Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Lusant.

Vds ja. util. Dames pour ST à tres bas pa. (ste ché 2 titres. A tout de suite) Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Lusant.

Vds org. sur ST - Midwiter 2, Lam, Chuck Rock - 80 F. 180 F. par. Stéphane CHALVEL, Chemin du cros Dom né 4740 Breteville l'Orgueilleuse, Tél. : 31 80 65 91.

1040 STE + mon coul. + leat. av. 3 1 2 + mp + joy + nbs logs - 4 990 F. Stéphane BILLY, 73 bis, av. Aristide-Briand, 27430 Grangy Tél. : 32 38 72 71.

Vds 520 STF - ed. DF - cys + livres - ja - Voy. di Temps Op. Stea th. Maupit, Min. ja. Manuscrite - 2 500 F. Jacques TAÏNON, 4, rue Emile-Caury, 94240 L'Havre-Rosette Tél. : (16-1) 46 26 48 99.

Vds Fch. nbs + ja sur ST/STE - Pa à déb. Liste chrs. (the Poss - Lamings, F29, Tok - Midwiter 2), Jérôme REIGNER, 17, av. Léontine-Vignerie, 87200 Saint-Junien, Tél. : 85 02 58 09.

Vds STF 520 F. de la Face + mon coul. + 120 logs + joys TRF Pa - 4 000 F. Didier MARTIN, 150, bd Mireille-Lauze, 13010 Marseille, Tél. : 91 79 84 82.

Vds pour ST DC Desktop - 300 F. et livres Micro Appl. pour Atari par Amiga - liste chrs. Fw. TPF. Philippe BIGNOT, 8, rue François-Billoire, 45400 Fleury-ès-Aubres.

Vds 520 STF DF + 8832 coul. + ST Replay - Free Book - 160 disks + bte (ja) org. (Maupit) + nbs (GFA) Tél. : 4 90 F. Jean-Luc ROCCIA, 5, rue de la Corne-de-Bœuf, 94500 Champigny Tél. : (16-1) 48 80 97 29.

Vds 1040 STE - mon coul. + DD 3C Mo + saurs + ja (Su per Cars 2) - util. (Cespaup, Calcomat 2) + emb. Pa - 6 900 F. Alexandre MARAIS, 7, impasse Louis-Lavaur, 94000 Créteil Tél. : (16-1) 43 77 59 85 (ap. 17 h 20 au rap).

Vds 520 STF + 2 man. + nbs + leat. 2 500 F. Micha ZED DE, 20, rue Lacordaire, 93700 Drancy Tél. : (16-1) 48 32 81 42.

Vds nbs + sur 520 ST - Fowermarcher, Daphn, Aventure, Kiki - 4 de (ja) org. ast. / Arts VERGER, 10, rue du Pré-Archer, 49600 Baugny, Tél. : 41 63 51 54.

Vds 520 STF - 2 saurs + 4 joys - 50 disks - log. + org. (org. Chaos Captive Goda) 2 400 F. Bruno CANAVA, 20, place des Martyrs, 92110 Clichy Tél. : (16-1) 47 38 44 07.

Sloopy (ja) ST, vds nbs + a tres bas pa. Vous avez de qui vous resté à la re. Envoyez moi! Damien DUCUESNE, 24, rue Robert-Schuman, 59700 Marquae-Barbeil.

Vds Crazy Cars III Comp. Heroes sur STE (130-170 F) sur log. vds nbs + a Grenoble un org. Stéphane GENNARD, 11, Organe Coublavie, 38500 Viron, Tél. : 78 85 65 83.

Vds 520 STF - DF - ja (Maupit) et Fames (il France) (ja) cys + saurs - 2 300 F. Benoît LAMENDE, 17, rue Marie-Benoite, 92210 Saint-Cloud Tél. : (16-1) 47 78 28 43.

Vds 520 STF - mon coul. + 90 (ja) et 4 2 joys + 1 saurs + ja - 4 000 F. Patrick VUCCINO, 6, rue du Plat, 69002 Lyon, Tél. : 78 38 4 84.

Vds org. sur ST - Big Business - 150 F. (le final conflict - 50 F. Manchester Int. F. rope 150 ou 1 2 200 F. Jean-Luc DOTHÉE, Chemin des Boutères 63430 Pould-Château, Tél. : 73 83 14 21.

Vds 520 STF TBE - org. + 2 joys - saurs + ja - bte de rang + nbs Pa - 3 200 F. Pa à déb. Cédric FIRMIC, 49 bis, rue des Conardières, 91650 Saint-Lyon, Tél. : (16-1) 64 58 75 89.

Vds pour 800 XL du TO8 - ja à bas pa (org.) K7 ou car alors via Laurent RAJAU, 12, rue Brnoas 92310 Suresnes Tél. : (16-1) 46 26 90 33.

Vds log. pour ST à pa très compétitifs. Stéphane LE MOINE, 18, rue de Camellias, 78500 Sartrouville, Tél. : (16-1) 38 13 94 54.

Vds 520 STF DF 1 Mo + Megafix 30 + mon. SM 24 + Sparck Golden Image - 20 ja org. + autres - 7 000 F. Franck GROGNET, 16, villa Saint-Michel, 50108 Paris, Tél. : (16-1) 42 26 62 95.

Vds 520 STF DF - mon coul. + saurs + joys + 150 disks + revues - 4 200 F. David SARFATI, 74, rue de Maasy, 92160 Antony, Tél. : (16-1) 46 68 54 65.

Vds 1040 STE (nov. 90) bon état (nbs + ja) Chess 2150 - Pa 2 800 F. Thierry BESCOND, 131, av. Joffre, 93800 Epay-sur-Seine Tél. : (16-1) 48 41 67 36 (le soir).

Vds nbs + chrs. Dom. Pubs sur ST (Dames util. musique 1) Rech. ST Replay ja Vds ST - Christophe BESNARD, 37, rue Charles-Martin, 78600 La Haye Tel. : 35 26 61 67.

Vds ST - Loom - 150 F. Faergal - 180 F. Indy - MID F.

Grutte 2 - 125 F. S. Ball 2 - 150 F. Ivanhoe - 125 F. B. Vol - ey - 100 F. Blood - 50 F. Benjamin ROCQUET, 21, rue Laurent-Poll, 77760 Acheval-la-Forêt, Tél. : (16-1) 64 24 47 58.

Vds 1040 STF + mon coul. Thoms - 2 joys + nbs + ja. Parlat. Alat - 4 500 F. Johnathan NARMUR, 33, rue des Jauneurs, 75002 Paris, Tél. : (16-1) 42 36 70 58.

Vds 520 STF Ch. Face (ja) TBE + 78 pa. + util. + Freebnd + saurs + joy + Malonge joy - 2 700 F. (pas de vie sa). Sylvain LEGLAND, 38, allée des Campagna's, 58650 Villeneuve-la-Croix, Tél. : 20 05 34 98.

Vds 1040 ST - mon coul. SC 1224 + saurs - joys - 2 rall. orges joy - ja - 11 ma V. Powernance, Kick Off 21, 4 000 + Stéphane COULLIER, 40, rue du Feu à Moulin, 75005 Paris.

Vds mon coul. SC 1224 - 600 F. + nbs org. - 80 F. Atari ST STE; Guillaume CLAUVARD, 1, allée Buffon, 92000 Nanterre Tél. : (16-1) 47 21 20 95.

Gratu. l'achet 3 ja org. + bte - not. par STF - 85 + 90 F. par. av. 1 bte pour liste - Eric LATOUR, 3, rue des Maronniers, 94140 Billère Tél. : 89 39 35 05.

Vds 1040 STF - partie + saurs + joy + ja - 2 500 F. vds navires CPC 464 + ja Verleat DK Amst. Cédric BLONDIN, 4, rue du Clos du Châlet, 70400 Harcourt, Tél. : 84 56 88 12.

Vds pour 520 STF nbs + ja - Toki Games, SOU, Sincra II, Rik Dangevill, P. ol Paris a demandé liste - Alexandre SAGE, 14, av. du Général, 70000 Navarre, Tél. : 84 75 42 29.

Vds esp. sur STF - E Paris - 100 + 120 F. Frédéric Circus Games, Arberthur, Si per Harç CN Pierre DELLA-PINA, 5, allée de Rossard, 74370 Villiez, Tél. : 50 60 63 57.

520 STE GoniA A 2 Mega + leat. av. 3 1 2 + Free Book - 100 disks (ja) org. + hanc. Ceceur, 16 000 F. Urgent. Stéphane LEVASTOIS, 12 bis, rue de la Paix, 77400 Thoury-sur-Marne.

Vds 15 ja org. sur STE de 100 F. à 200 F. Evira, Bat. Lela and Death! Urgent! Charles COURVOISIER, 6, rue Edmond-Roger, 75015 Paris, Tél. : (16-1) 45 78 83 94.

Vds 1040 + saurs - org - impr. le lit - 800 F. Serge SPATARO, 1, av. des Vignes-Benâtes 78230 La Peç, Tél. : (16-1) 38 16 48 81.

Vds pa sur 520 STF - ja - Demos comp. util. à très bas pa. Jean-Pierre RAVAL, 14, rue Louis-Brague, 37300 Joué-lès-Tours, Tél. : 47 57 62 60.

Vds CD Durque ST 4C Mo + log. org. (Deuxième, Doki) + ja org. et 1 3 900 F. David LLERENIA, 10, av. Jean-Jaures, 60400 Noyon, Tél. : 44 44 24 59.

Vds 520 STF (TBE) ju. 8000 (ja) - 2 800 F. Vds Sega 8 bits + Phaser - 250 F. Vds ja. Yr. Spy, Vg l'arts, Bao HO Tél. : 88 81 87 88.

Vds 1040 STE - mon coul. + ja + 2 joys + saurs + TPS + 40 rki (ja) org. ja TBE - 4 200 F. Carlos FERREIRA, 10, rue Rebequière, 91300 Massy, Tél. : (16-1) 69 20 99 23.

Urgent vds 520 STF coul. + 3 joys - saurs opt. Golden nbs - nbs + etc. Pa + 200 F. Charles KHAYAT, 4, rue Edith-Cavel, 92400 Courbevois, Tél. : (16-1) 43 34 05 02.

1040 STE + joy - saurs (anv 81) ss gar. + 50 + Panze KB Swy Kick Off 2 - ed. suppl. - 3 200 F. Olivier BERRIV, 26, rue Thiers, 9200 Boulogne, Tél. : (16-1) 47 61 91 47.

Vds Mega ST4 + SM 124 (ss par.) TOS - ja - Delicateur Harc de Virus - 4 500 F. Megafix 30 neid - 2 500 F. Franck COMBE, 13, rue Brochant, 75017 Paris, Tél. : (16-1) 47 63 28 13.

Vds 1040 STF + mon. SM 124 - saurs - cys - ja + util. - 3 500 F. Nicolas TARDU, 44, rue Barlet, 92330 Suresnes, Tél. : (16-1) 47 02 57 91.

Atan 1040 vds ja. ach. ut. TBE pa - doc. Liste sur dem. a nbs et André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghen, 59000 Lille, Tél. : 20 92 80 45.

Vds ST 520 + ry - 2 saurs + tape + nbs + ja - 2 000 F. Julien GUYONARD, 20, rue Fontaine-de-Lima, 34000 Montpellier, Tél. : 67 64 59 54.

1040 ST org. Parzakuch Bonng 140 F. Final Wh. 90 F. Tern - 140 F. org. 80 F. Chagn 90 - 70 F. Rémy JOSSELAINE, 2, rue de la Treille-Willera St-Fédéric, Tél. : 34 89 58 64.

Vds 1040 STF + ja + livres + mag. - 2 800 F. + modem. Cao 20 - 390 F. leat. 5 1-4 pour CPC - 800 F. Nicolas BRUNNER, Clos de l'Ermitage, chemin de la Carrière, 64320 Idron, Tél. : 59 81 76 98.

Vds ja pour 520 1040 STE pa bas lba sur dem. Rép. rap. pce. Gérard CONCHE, 31, rue André-Mourou, 19100 Brive, Tél. : 65 24 40 34.

Vds 520 STF - saurs + livres - ja - 2 000 F. av. et bte. Jacques Tél. : 93 28 00 73.

Ech. mon. Atan SC 1425 chrs. mon. Amiga 10845 + 200 F. par. vds 500 F. Mado BOUHASSON, 10, rue Jules-Apert, 61100 Piers-de-L'Orve, Tél. : 33 96 07 46 (ap. 18 h).

Vds 1040 STE + mon coul. + 100 disks + joy (ja) + livres du

Quality Version Available on AMIGALANG.COM



GFA + bios + nbx utilis et j. TBE n. 5 000 F Nicolas COUSSEAU, 41 A, rue de l'Year, 67000 Strasbourg Tél : 88.60.53.26

Salut à tous ! ST vds Softs déb. acc. à bilan! Frédéric VANDAMME, 22, rue Robert Schuman, 59700 Marcq-en-Barœul

Démont vds Alan Mega ST 1 + mon coul + 250 disks + 50 Demos + bios de rant + Freeboot + 2 joys Val. 9 000 F. Frédéric BECQUART, 10, av. du Bois-Biscotin, 44350 Guérande Tél. : 40.24.24.41.

Vds ech nbx jx et util. pour XLXE + ach. livre Poky pour XLXE etc + ach. lect. D7 500 F. François GUILLEMART, 6, rue Palo-Naruda 33290 Parempeyre Tél. : 56.95.21.40.

520 ST 1 Mo + mon coul. SC 1425 + 200 Prg jx utilis + livres + org. 5 000 F. Jacques VASSEURE, 8, rue Dupont-Chaumont, 61800 Brunoy Tél. (16-1) 60 46 48 87.

Vds 520 STF TBE + 20 D7 verges + ble rangl + sources + 2 joys + 150 jx (Cadevair) 2 500 F. William GROSSELINE, 6, rue des Meuniers, 95550 Bessancourt. Tél. : (16-1) 39.60.70.38 (ap. 19 h)

Vds 1090 STF + 2 joy + bios rang. disks + nbx jx (Populous D Master) etc. le t. 2 000 F. Jean-François HOWART, 24, rue de la Paix, 59890 Quesnoy-sur-Peule. Tél. : 20.38.83.24

Vds 1040 STF + nbx jx + joy + source + utilis + disk vierge. Le t en TBE. Px 2 800 F. France COULY, 37 B, rue Saint-Mathieu, 69008 Lyon. Tél. 78.74.86.38.

Vds STF 520 + man. + sources + jx (Populous Monaco) 1 500 F ou éch. créa Supergrafx + jx Christophe HOEPEL, La rue des Jards, 37500 Cinlais Tél. : 47.95.92.98

Vds 520 STF double laoc + accès et embai d'org. + joys + nbx jx 2 000 F. Chetli MORZAK, 3, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.32.01.63

Vds 520 STE + 1 joys TBE + 1 800 F. Vds org. à 125 F. pce Jean MAILLE, 5, rue de la Ceinture, B7, 87000 Verneille. Tél. : (16-1) 39.53.20.06.

Vds Demo construction Kit sur Alan (STE-STF-TT Mega ST) Sylvain THURFF, 112, rue de la Gare, Ronquerol Tél. : 34.70.51.95 (ap. 18 h).

Vds jx sur ST à très bas px. Clément JULIEN, 19, impasse Jean-Jacques, 10800 Saint-Julien

Vds pour ST lect. SP 1.4. Qualité normal PC. 800 F + not. disks + 5 F. pce Jean-Claude GRIVE, 179, rue Jules-Verne, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.42.92.96.

Vds pour STE/STF ang. vs version 3.0 pour le Bac mise à niveau 200 F. Eric KONSTANTY, Biesma, 51340 Pergny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.78.12.

Vds 520 STE 1 Mega TBE + joys + sources + jx (Midwest 12 Flis Strike Eagles 2 Hunter, etc.) Px 2 900 F. Luc BACHELET, 4, rue de Blide, 11100 Narbonne. Tél. : 68.23.34.96

Vds org. + doc. 70 F. Vds ZX Spectrum 48K + pénal - 9 jx + docs 500 F. Eric CHEVANT, 47, bd de la Boissière, 83100 Neisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.58.88.88

Vds jx ST 150 F. Lammings, Mystical, Loom, of Pensiv E Malion + 200 F. le rédacteur Sylvain JEAN, Le Magasin, 82600 Verdun. Tél. : 63.64.37.66.

520 STF lect 720 K 1 Mo Mem + mon Mono + mpr Citizen 1200 F + log. + livres etc. état peu servi. 4 000 F. Karim EMBAREK, 8, rue des Côtes d'Auty, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.83.66

Vds 1040 STF + moni mono SM 124 + Modem Cap 225 + lect. 5 1/4 + cart. Harlog + sources opt. + joys 6 000 F. Frédéric COHEN, 19, rue Bobillot, bât. Agée-C, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.69.78.

Vds 520 STF coul. + nbx jx + sources + man. + bios. le t en TBE 3 500 F. Mickaël GUÉMENER, 33, rue de la Tour, 22190 Pleirin (ap. 17 h 30). Tél. : 96.33.05.58.

Vds 1040 STE + man. + 3 jx + 8 disq + Freeboot + 20 disk + livres, le t. 3 400 F. Stéphane DUBOIS, 8, allée des Thuys, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.16.48

Vds 520 STF + moni coul. Philips + 1 joys + 10, x + GFA Basic + sources. px 3 200 F. Cyril DUBOIS, 5, Square Ampère, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 34.60.50.94.

Vds 520 STF + 25 jx + livre + prog. + 2 joys TBE peu servi. 1 700 F. Frédéric XAVIER ARGACHA, 31, rue Professeur-Deperret 69160 Tassin. Tél. : 78.34.04.57.

Vds 520 STE + moni coul. + moni b. + cp. e. cys. + joys + tapis. sources + nbx jx. 4 000 F. Bruno VOGEL, 45, rue Bernard-Pellissay, 94600 Chelvy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.80.69.

Vds ou éch. jx pas cher sur 520 STE. Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.

Causa armée vds 520 STF + moni coul. + sources + joys + lect. ext. DF + livres + synthé. 200 jx. 5 500 F. Philippe CATANANZI, 14, place Georges-Clemenceau, 06500

Menton. Tél. : 93.35.59.12

Vds 520 STE + écran coul. Val. neut. 4 990 F. px 2 990 F. Loris GLOVINAZZO, 8, rue Gallieni, 06480 La Colle-sur-Loup. Tél. : 93.32.73.32

Vds STF 1040 + moni mono + 150 disks (jx utilis Demos) + docs + mag + sources + tapis. 9 500 F. Franck MOLLE, 1, Voie des Loups, 51450 Bethany. Tél. : 26.07.21.68.

Vds 520 STE + 30 jx + source + 1 man. + per. le t en TBE + 2 700 F. David GIANONATTI, Parc de la Noue, bât. F2, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.83.61.95.

Vds pour 520 jx org. en TBE les Voy du Temps Chambers of Shaolin. les 2. 200 F. Bruno PAVIS, 40, bd Montgarnem, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.72.43.

Vds 1040 ST + moni coul. CM 8852 + jx Dessin, Music. Redac 3 1 S sa gar + livre Sios GFA, le t. 3 000 F. Thomas LAROCHE, 120 bis, rue des Monts-Claire, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.70.49

Vds nbx jx org. + Quatr. Kick Boxing Kick off Meta Han Xenon 2 Bio Challenge etc. 50 Fjex. Pascal GURRU-CHAGA, 16, rue Blanche, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.67.81.

Vds 520 STE ss gar + nbx jx org. + sources + joys le t en TBE cédé à 2 850 F. Raymond ELOUNDOU, 3, rue du Commandant Marchand, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.77.10.64

Vds 520 STF + moni coul. SC 1425 + joys + 3 bits rang. + 300 disks + 100 mags TBE 3 990 F à déb. Sébastien SALLES, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.84.92.

Vds jx STE + Swv, ATF 2. Chuck-Rock. Battle of Britain. 50 F et 80 F. Joel CHENELAT, route d'Arles, Crausud, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 80.42.21.78.

Vds 1040 STF + moni coul. + moni SM 124 + Switcher écran + 2 lect. 3 1/2 + Freeboot + 350 disks. 5 900 F. Vincent SALTARELLA, 4, av. Frédéric-Maitral, 83170 Brignoles. Tél. : 94.69.26.81.

Vds sur ST 20 Super jx org. iPower Monger, Falcon Tennis 2 600 F à déb. (val. 4 300 F) Christophe MOULNIER, 34, rue Henri-Lafont, 95100 Châtelleraul.

Urgent ! sur STF. Vds : Rainbow Island 100 F. Drivn Force 100 F. R Type 75 F. Batman (jeu firm) 100 F. Roboco 175 F. le t. 350 F. Sylvain CRESSON, 153, av. du Maréchal-Leclerc, 83230 Neully-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.86.82.48.

Vds sur Alan 10 jx org. + ble et not. (Powermanger, Capive, Mapjob Island, Midworld). David BONNAL, 8, rue Debussy, 59760 Grande-Synthe. Tél. : 28.21.84.48.

Vds 1040 STE + moni coul. SC 1425 + DD 30 Mo + imp. 18E Nbx jx et état neut. px. 10 500 F. a déb. (DD + imp.) gar. Stéphane MOREL. Tél. : (16-1) 69.84.74.05.

Vds 520 ST. TBE + sources + nbx jx + ST Basic livre. 2 300 F. a déb. Julien BENMUSSA, 18, rue Liefranc, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.58.90.

Vds 1040 STF + moni Mono + impr. Swift 24. Le t. bon état + livres + prog. 4 500 F. Thibault DANGREAU, 8, rue Charles et Robert, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.96.72 (soir).

Vds pour STE jx des 30 F. liste par lettre ou tél. Anthony ROZIER, Petit chemin des Planches, 01600 Trevoix. Tél. : 74.00.27.27.

Vds 1040 STF + sources + tapis + Pér. + disks + joys + 2 500 F. - jx (liste sur gem). Alain KOLLER, chemin de Chausson, 07430 Vernoux-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.

Vds jx Alan org. BD, livre SF. liste créa env. brée Jean-Louis LOISON, 75, rue Dominique-Cros, 01300 Toulouse. Tél. : 61.15.06.74.

Vds 520 STE (actuel 90) px. 3 000 F. TEE + jx org. liste sur dem. Didier THEROND, route de Die, 26410 Chailfont-en-diole. Tél. : 75.21.12.20.

Sur 520 ST. vds nbx jx. Px. SUPER démonté : (Gods, Leming, Toi, Bra) Bertrand PEPIN, rue du Cdt Hospital, 73200 Saint-Alban-Laysse.

Vds jx pour STE. Toki, Gods, F19, Amaur Gagnon, Secret of The Monkey Island etc. bas px. Pierre SCHNEIDER, 26, route de Rouen, 60360 Vieulleville. Tél. : 44.46.92.62.

Vds jx Demos utilis sur Amiga et Alan ST T. b. Px. Dem. liste Bye ! Simon POIDEVIN, La Passouze, 22640 Planét-Jugon. Tél. : 96.30.20.03.

Vds 1040 STE + 20 jx + 3 000 F. Etat neut. les peu servi embai d'org. Frédéric LEBRIQUER, 13, rue du Val-St-Georges, 78200 Mantes-La-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.75.10 (ap. 20 h).

Vds logs pour ST à bas px. Cher HP 48.

Stéphane LEMOINE, 18, rue de Cormeille, 78500 Sarrouville (16-1) 39.13.94.54

Vds 520 STF, DF + moni coul. + joys + source + 100 jx + 4 000 F. Tél. : Frédéric SAVARY, 15, rue Pical, 75116 Paris (16-1) 47.55.02.26.

Vds 1040 STE + moni coul. + 3 joys + sources + tapis + jx et

util. TBE. 15 000 F. Urgent! Michaël BEBECH, 6, av. du Maréchal-Leclerc, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.81.50.

Vds 520 STF DF + 150 jx + 2 joy + sources + nba accés + 80 utilis SVM Micro 7. Px. 3 500 F. Eric GRAS, 648, chemin des Braqueyons, 84140 Montlavet. Tél. : 90.23.93.56.

Vds Vega ST2 + DD 30 Mo + mpr. Epson LQ 500 + écran coul. + logs. 10 000 F. à déb. Jean-Luc NANCARNO, 63, rue de Courcelles, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.77.71.

Vds org pour ST 100 F. pce av. Voy du Tps. Sœurs Troubadours, Rody et Mastico. le Pert. Lecteur, Sœurs TBE Jonathan GEORG, 8, impasse Fromentin, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.51.44.

ST vds nba Demos 20 F. la D7, port compris. Cuddy, So waz, Union. liste sur dem. Cyril QUISLIG, 131, rue des Caves, 86260 Esley. Tél. : 29.08.12.54 (le WE).

Vds 520 STE 80 jx + 2 joys + sources + utilis le t. 2 800 F. Ludovic MATHIEU, 43, rue Saint-Louis, 08000 Charleville-Mazières. Tél. : 24.37.52.56 (ap. 17 h).

TBE vds 1040 STE + Calamus + Vidi ST + 40 jx + 50 logs Pro - Arabesque + sources etc. 3 000 F. le t. Alexandre GLARDS, 6, Sq. Esquival, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.68.64

Vds jx 520/1040 Grand px 500 F. RVF Honda Les Voy du Temps Explora III, Nord et Sud etc. 50 F - 150 F. Stéphane BEHAR, VC 31 de la Gaude N1761, 06610 La Gaude. Tél. : 93.24.73.52.

Vds 520 STF TBE Px. 1 400 F. Michaël LAMARDELLE, 60, rue Culline, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.30.15.

Vds pour ST org. : 3D construction Kit, 300 F. Stas 300 F, Jade 150 F, Castle Warrior 150 F, ou éch. Eric MONTOYA, 2, Traverse de l'Imprimerie, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : (16-1) 34.43.57.87.

Stop vds super jx STE Xenon 2. 80 F, Toke 140 F, Megamix 170 F. et plan d'autres. Yannis LEVREL, Côtes des Estuques, Villa Castea, 12300 Decazeville. Tél. : 65.63.68.15.

urgent ! vds Alan 520 STDF + moni coul. SC 1224 + sources + joy + nbx jx + doc + mag. a déb. TBE cédé à 3 299 F. Franck-Michaël FEVERSTEIN, 8, rue Henri-Matfesse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.78.13.61.

Vds 520 STE à 100 F. 5 810 F. Godes Toke Gagnon et GP 500 F. Super Car + Nicolas COURDEAU, allée Boileau, 87410 La Palisse S. Vienne.

Mon. Atar SC 1425 + 1 700 F. lect. extra Plat Amiga 700 F. Extension 512 K Amiga 800 F. le t. TBE. Marc OLEAGE-BAUDEUR, 1, rue Voltaire, Val-d'Alban 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 60.19.11.70

Vds 1040 STF étendue + moni coul. + lect. + livres + 300 jx + magazines. 6 000 F. seulement avec icy. Claude ELCHINGER, 5, rue de Bruges, 68110 Illzach.

Vds 520 STF TBE + lect. ext. 3 1/2 double densité + source + 100 disk (Turbo Pascal) + livres + sources. px. 2 000 F. Jérôme ANDRIOT-BALLEZ, 18, rue Racine, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.25.92.

Vds 1040 STF + éco coul. + sources + joys + nbx utilis et jx org. + revues et docs. le t en TBE. 4 500 F. Christophe GUILLOU, 22, av. de Bellevue, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.65.48.66.

Urgent ! vds 520 STF + 12 jx + util. + manuels + mags le t. état neut. peu servi. 2 000 F. à déb. Rémy BISOLI, 28, av. des Oliviers, 06670 La Gaude. Tél. : 93.24.98.97.

Vds jx ST : Amour Geddou, Bat, Murder in Space, Magic Fly, Supremely, Team Yankee, Ultima 5, ass. 100 F. jx Xavier LAVAL, 4, allée Claude-Monet, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.75.24.

Vds org. ST de 65 à 190 F. Falcon Cheman Handball RVF Honda Midwinter II 200 etc. François NAZABAL, 32, chemin de Pins, 31600 Saubens. Tél. : 61.56.87.03.

Vds 520 STF Gamité 1 Mo + Sios Basic GFA Assemblage. lect. 3 1/2 livres et jx. 3 500 F. a déb. Urgent! Stéphane CHARBONNEAU. Tél. : 48.94.71.03.

Vds sur ST org. Dung Master + Chas + Mach 3, les 3. 170 F. Christophe LOIZEAU, 13, rue d'Occrate, 31880 Le Salveriat-Saint-Gilles. Tél. : 61.07.23.87 (ap. 19 h).

Vds 520 STE 1 Mo ss gar + éco coul. SC 1425 + 2 joys + nbx logs. dem. (val. 11 350 F) px. 4 700 F. Mirko JUNKOVIC, 61, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.54.57.84.

Vds 520 STF + 20 log + man. (joys) 2 300 F. TBE (tres peu servi) Jean-Marc COELMO, 70 Impasse Arden, 83000 Toulon. Tél. : 94.61.00.56 (le soir H.R.).

Vds pour Alan, Emul PC Super Chargeur V1, 5 - Dos 4 01 + Doc 1 600 F. Marc JACQUET, 8, rue Desre-Verot, bat. La Closerie, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 42.74.07.00.

Vds 1040 STE + moni coul. gar. 1 an + nbx jx + 3 joys + sources + tapis. px. 5 000 F. Urgent! Michaël BEBECH, 6, av. du Maréchal-Leclerc, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.81.50.

Vds jx Alan : Dungeon, F29, Amour, Geddou, Captive

MICROMANIA recrute Pour ses prochaines ouvertures sur Paris et Grandes Villes de Province Responsables de magasin Vendeurs Si vous êtes jeune et passionné par les jeux informatiques et vidéo envoyez votre CV + Photo + lettre manuscrite à: MICROMANIA BP 114 Sophia Antipolis 06561 Valbonne Cédex

Populous - Dala - autres. 95 F. pce. Stephane DES-CAMPS, 18, rue du Général-de-Gaulle, 59280 Armentières. Tél. : 20.77.40.68.

Vds 520 STF DF TBE + moni coul. SC 1425 + source + jx org. 3 300 F. Cédric ALLAIN, 10, av. André Massager, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.82.39

Vds ST 520 + écran coul. accès + 20 D7. val. 6 700 F. px. 3 800 F. Philippe MAGRY, 13, passage du Balaçon Saint-Louis, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.91.72.

Vds STE moni coul. + sources + ble rang. - 20 jx + 2 man. BE. cédé à 3 300 F. Cédric PICARD, 15, av. Armands de la Rochette, 77000 Meaux. Tél. : (16-1) 64.87.02.00 (le soir)

Vds 520 STF DF (89) + nbx jx + pnse P&T + sources + man. 1 200 F. le t en TBE. Jean BOES, 62, rue Léon-Charlier, 91160 Saizy-les-Cherrieux. Tél. : (16-1) 64.48.58.64 (ap. 18 h).

Vds sur ST Stop 18 jx org. 300 F. Tutties, Crazy Car II + 6 hit Stop Steve LEFEUVRE, Rouvroux CCS, 08000 Feix. Tél. : 61.02.87.91 (ap. 18 h).

Vds 1040 STF + moni coul. SC 1425 + sources + joys + nbx jx + util. + GFA + impr. Star coul. le t. 5 800 F. Charles HABERMAN, av. Foch, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.89.99.59

Vds 520 STF + lect. ext. dble F. + jx (Lammings, Elvra) + écran coul. Thomson px. 3 500 F. Thomas LE PARCO, 139, bd de Champligny, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.19.74

Vds pour 520 ou 1040 2 Rams Simm (2 X 1 Méga) 700 F. (16-1) 43.03.42.37.

Vds 520 STF + sources + joys + T. nbx jx + utilis le t. 2 600 F. Jean-Martin GUZMAN, 16, av. Louis-Bouquet, 95250 Beauchamps. Tél. : (16-1) 39.95.39.33

Alan 130XE + joy + lect. K7 + jx. 400 F. Rech. cart. XE/XL. poss. éch. Nicole NAXOS, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 64.48.49.56

Vds pour 520 ST. p. des 5 F. Dom. Pubs. utilis. liste gratis Env. 2 50 F pour rép. David DINE, 28, rue Roger-Poullin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.03.69

Vds pour STF nba jx à 2 bas px. liste sur dem. rép. ass. José BULTEZ, 33, rue de la Mouscronnière, 59540 Dunkerque

Vds 520 STF + Ext. 512 Ko + Free Boot + 20 logs jx + utilis + joys. px. 2 800 F. Laurent LHERM, 15, villa du Parc, 91008 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.06.33.34.

Vds sur ST org. j. Sitys. Bad Compag. Test Drive, Anthura, Bio Challenge, Castla Warmor, WS Wally 40 F. pce Cédric LOUBERE. Tél. : 56.20.02.58

Stop affaire ! vds 520 STE ss gar + jx, px. 2 000 F. et CPC 6128 + man. + nbx jx. 2 000 F. Sébastien ESTIVIE, 5 bis, Sq. Charles-Laurant, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.53.81.

Vds 1040 STF TBE + sources + tapis + nbx jx 30 D7 + joys + 2 300 F. (rég. alsac.) Christophe GUILLAUME, 3, rue des Hirondelles, 67150 Hindisheim. Tél. : 88.64.93.88 (ap. 18 h)

Vds jx pour 520 STE kwterphase, Voy du Temps, RVF Honda 50 F. pce et les collections Falcon pour 150 F. Christophe APPOLOTT, 232, rue Gabriel-Pérl, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.06.41.

Hi Quality Version Available ANYTIME ANYWHERE







pic + jrvanis 4 500 F. Alan SODERMAN, 2, allée d'Alcega 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél : (16-1) 39 69 11 10

Vds ong neufs PC Geoworks ensemble 700 F, sequencur + junior pour SB 900 F. Wrath of the Demons 200 F. Pascal BLASZCZYK, 8, rue de Sébastopol, 67000 Strasbourg. Tél : 89.22.10.91

Vds portable Sharp PC 4641, HD 40 Mo, comp IBM PC, X7, 1 lect, 3 1/2 720 Ko (neuf), 21 000 F. Pk 12 000 F. Jean-Christophe DELANNOY, 8, rue Jules-Guesde, 62116 Blach-Saint-Vaast. Tél : 21.44.40.40

Vds PC4 Atari 286 16 MHz, VGA coupl, drive 5 1/4 - HD Syquest + 2 cart 44 Mo (1 James serve) Pk 14 000 F. à déb Pascal RICHE, 12, parc de Diane, 78350 Jouy-en-Josas. Tél : (16-1) 39 56 16 05

Vds ong PC: Railroad Tycoon Secret of the Monkey Is Land Wing Commander, Buck Rogers, etc. 200 F. pce Bastien MONNET, 231, rue Philippe-Traïns, 92000 Nanterre. Tél : (16-1) 42.04.25 69

Vds ong pr PC log éduc. écran pour liste ou tél Paul DELLA-VALLE, 102, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél : (16-1) 46 22 83 08

Vds pr PC 3 1/2 Monkey Island et Maniac Mansion. Pierre LONNES, 33, rue des Perroquets 94350 Villiers-sur-Marne. Tél : (16-1) 49.30.25.38

PC AT 286 12, 16 MHz, 1 Mo RAM, DD 20 Mo lect 5 1/4 3 1/2, 2 sous ubl, log Pk 10 000 F. Guy TARDIEU, 6, rue Gimé Moral, 75013 Paris. Tél : (16-1) 45.80.52.76

Vds pr ong PC: Drakhen et Legend of Faergail 100 F - écran VGA NB + carte 10 000 F à déb Pascal NIVART, 19, rue Almid-Sisley, 42100 Saint-Etienne. Tél : 77.41.70.72

Vds cause dble emp. PC comp. IBM + prog. jx et ubl, 640 Ko, 2 lect imp. 2 joys, sous TGA - CGA 3 000 F. Marc COLLING, 171, av de la Capelleite, 13010 Marseille. Tél : 81.78.30.24

Vds pr Megadome Gold Axe, Esprit Mickey, Shadow Dancer, Alfred Beast de 100 à 240 F. Vds ong PC: BAT Emmanuel CAMPUZAN, 691, rue du Docteur-Marcel, 80500 Montdidier. Tél : 22 78 39 54

Vds PC coupl Turbo 10 MHz + DD 30 Mo + sous + imp. + lect 5 1/4 + p + log ubl + déb 6 999 F. Kayimou MOUL, 3, allée de la Noisette, 93160 Noisy-le-Grand. Tél : (16-1) 43.05 57 30

Vds PC 5 1/4 P. et Quality Back to the Future III, Rick Dangerous II, 100 F pce (ong) 34 000 F. LAURENT, 12, rue Daniel-Petit, 58160 Imphy.

Vds PC 1512 SD coupl + sous + GEM + intégrale PC + nbs jx (Gauntlet Elite) de 13 500 F. Sébastien DUBOIS, 10, rue des Boërs, 95600 Eauboune. Tél : (16-1) 39 59 53 94

Vds PC 1512 SD coupl, 640 Ko + HD 32 Mo + carte 2 joys + joy + sous + DOS 5 0 + log - p + Pa 16 000 F à déb Patrick GOURDON, 52, bid des Castors, 69005 Lyon. Tél : 78.36.83 70 (ap. 18 h).

Vds PC 1512 + écran coupl en TBE pour seulement 2 500 F. A saisir ! Xavier MARISSAL, 18, rue des Frères-Vallent, 59000 Lille. Tél : 20.57.95 21

Vds pr pour PC: Wing Commander, King's Quest 5, Monkey Island etc. | entre 100 et 200 F. pce David BEAU-GRAND, villa Marguerite, quartier Emdesque, 13090 Aix-en-Provence. Tél : 42.20.24.96

Vds pr PC ong 5 1/4 VGA coupl B 150 F pce, 600 F lot Elite + Blue Max BAT, Eye of Beholder, Hard Nova Stéphane MAUREL, 5, rue Lesang, 31100 Toulouse. Tél : 61 44 98 54

F19 Vetta Budokai, Rick Dangerous, Sim City Terrain Barbarian 2 pour PC 3 1/2 ou 5 1/4 Gregory RAFFELLI, 37, chemin de la Plumassière, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél : 78 56 81 25

Vds PC 1512 SD coupl + sous - jx - intégrale PC + livres le n 3 500 F. Sébastien DUBOIS, 10, rue des Boërs, 95600 Eauboune. Tél : (16-1) 39 59 53 94

Vds nouveau C64 + lect D7 1541 + moni coupl + 300 jx, TBE 1 600 F à déb Jean-Marc PAGONI, 109, av Hortense-Foubert, 78500 Sartrouville. Tél : (16-1) 47.84 69 54

Urgent ! Vds 520 STF DF + joy + ong (Stealth, Kick Off 2, Powermonger) + doc, ubl et jx. Pa à déb Laurent BONARDI, 6, impasse Courbet, 57730 Folschviller. Tél : 87.92 69 31

Vds PC 3086, lect 3 1/2 - 5 1/4 VGA 14 HRCD HD 30 Mo (nov 90) cause dble emp. Pk 11 000 F. sous + joy + adib Eric COURTIN, 8, rue Franche, 78450 Villepreux. Tél : (16-1) 34 62 28 90 (ap 19 h et W-E.)

Vds PC 286 12 MHz, DD 20 Mo EGA + nbs jx (Wrath of the Demons, Phantasm) le n 7 500 F. (BE) Johann LE-BASTARD, 12, rue du Verger, 17180 Périgny. Tél : 46 45 34 52

Vds PC AT 286, DD 20 Mo lect 3 1/2 RAM 1 Mo, écran EGA coupl + sous - joy - log, WGA coupl, ss gar. Pk 8 900 F. Daniel BASSAGET, La Sue de la Garde, 07100

Roiffieux. Tél : 75 33.54.08.

Vds pour PC: F19 200 F. Gunship 320 F. Dble Dragon 50 F. Populous, Data Disc 50 F. Ultimog 230 F. port non comp. Nicolas MARTIGNOLE, 21, av Jean-Jaures, 91690 Saclay.

Vds pr sur PC et CPC: Amiga et mégas pour CPC (Amstrad 100 %) Ulrich MASSAMBA, 34, rue Roland-Garros, 41000 Blois.

Vds PC AT 286 + VGA coupl + lect 5 1/4 + 3 1/2 HD + DD 40 Mo + 1 Mo RAM + log. Pk 10 000 F. Alain FECHTER, 15, rue Théophile-Schuler, 67000 Strasbourg. Tél : 88 36 08 70

Vds scanner Cameron neuf + 3 log. Pk 990 F. Vds carte sound blaster 1990 F. PC 286 HD, 80 Mo. VGA coupl 9 900 F. Joseph VELLA, C3 Les Peranches, 13700 Maignane. Tél : 42.31.33 46

Vds à dble ou MIC Alice 32 K pour debuter en Basic, clavier et lect de K7 (100 F sans lect, 300 F avec). Yvan RIO-CREUX, 121, av Jean-Jaures, 54500 Vandœuvre.

Vds PC 1512 CGA 2 lect 5 1/4 + jx - ubl + manuels Pk 5 000 F (à déb); uniq sur Orléans. Damien GANDOLFO, 2, rue de la Becasse, 45100 Orléans. Tél : 38.69.32.38

Siop 1 Vds 11 jx PC 3 1/2 et 5 1/4 (Op. Stealth, Strider de 105 à 225 F. pce ou lect 1 300 F. Erwan DELBARRÉ, 24 rue Pasteur, 91380 Chilly-Mazarin. Tél : (16-1) 69.34.45.22

Vds PC: AT 286 1 Mo 10 MHz + lect 5 1/4 et 3 1/2 + HD 20 Mo + écran EGA Ambré + sous MS DOS 3.3, le n 6 500 F. David GRILLOIS, 131, rue du Riez, 59242 Gœnech. Tél : 20 84 63 37 (ap 18 h).

Vds AT 286, DD 40 SVGA 2 Mo RAM, 2 lect 1 44 + 1 2 (sch 11/90) + jx Pk 10 000 F à déb Frédéric CHARRAS 79, allée des Clématis, 94510 La Queuve-en-Brie. Tél : (16-1) 45.76.83.87

Vds comp. PC 10 MHz CGA coupl, 2 FD, 5 1/4 DD 10 Mo, Horloge, calendrier. Pk 5 000 F. Denis THIBAUT, 24, rue des Rocailles, 85000 Venais. Tél : (16-1) 34.21.73.84

Vds pr PC 3 1/2 VGA Adib, Ultima Six (150 F), Secret Missions (50 F), Wonderland (50 F), Thunderstrike (50 F), Jean-François REGNAULT, 2, rue des Favorites, 75015 Paris. Tél : (16-1) 48 42 44 04

Vds IBM PS/1 TBE, VGA coupl + 2 drives 3 1/2 et 5 1/4 + DD 30 Mo + blaster + manuels Adib 800 F. 12 000 F. Sébastien BUFFAULT, 18, rue Nol-Dame, 95160 Montigny-Lez-Tour. Tél : (16-1) 39.89.82.75

Vds PC 1512, DD, moni coupl + imp. DMP 3000 + jx et ubl + sous + livres 14 500 F à déb David RAKOTO, 8, rue du Président-Kennedy, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél : (16-1) 69.07.05 99

IBM 8550 - DD 20 Mo + VGA c - 2 x 3 1/2 + sous + 50 disks - encore. Pk 12 000 F. Thomas SYLVESTRE, 33, av du Général-de-Gaulle, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél : (16-1) 69.21.60 21

Vds pr ong PC 5 1/4 + 150 F. Eye of Beholder II, Castles BAT, Hard Nova Blue Max, Pce, 700 F. VGA Sound B. Stéphane MAUREL, 5, rue Lesang, 31100 Toulouse. Tél : 61 44.98 54

PC Tandy 1000HX 3 1/2-5 1/4, écran coupl, 640 Ko, carte RS232C - divers jx + 4 500 F. François PICARD-JEAN, 8, rue de Corne, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél : (16-1) 48.73 38 54

Vds AT 286 VGA, 2 Mo + 2 lect - DD 40 Mo + sous + man. 1024x768 + nbs logs, ss gar 18 500 F. Franck CARROUET, 7, rue Bernhelet, 94370 Noissey. Tél : (16-1) 45.90.55.28

Vds PC-AT 386 SX, 16,20 MHz neuf (fév. 91), HD 40 Mo, 2 drives, 5 1/4 HD + 3 1/2 HD, moni SVGA coupl, 13 000 F. Raphaël GOMMEAU, 95, rue Principale, 62560 Merck-Saint-Liewin. Tél : 21.95 96 20

Vds PC Sanyo 2 lect, 5 1/4 512 Ko + doc - log Multigap - Easy Writer, écran mono graphique, 2 000 F. Bruno BOURSIER, 3, square du Clos de la Grange, 78117 Châteaufort. Tél : (16-1) 39 56 49 03

Vds PC 386DX25 2 Mo DD 80 Mo, 2 lect 1 2 et 1 44 VGA 512 Multiscan Sony, sous DR DOS 5.0, Windows, Word, jx 15 900 F. Jean-Jacques CONNANGLE, 7, impasse de la Thève, 60560 Dry-la-Ville. Tél : 44 60 63 21

PC vds pr ong LHX, 688 sub Populous, Battle of Britain, Jetfighter 2 Pk à déb. Ech. jx, Bernard HAULOTTE, rue du Roulemau 18, 1340 Orignies Belgique

Vds pr ong PC 5 1/4 Rorkes Dnt, Getysburg 120 F. Fun 3 1/2 Kick Off 2, Salem Serv 2, Baile of Bri 130 F. Fun Jean DUVAL, 96, rue Julien-Fauvier, 39100 Dole. Tél : 84.82.00 68

PC 308 23 VGA + DD 40 Mo + lect 5 1/4 et 3 1/2 - imp LC10 c + sous + dy + log (WC2, DOS 4) + jx 10 000 F. Nicolas DERODE, 35, rue Etienne-Marcel, 75001 Paris. Tél : (16-1) 42.36.45.84

Vds PC XT 8088 512 Ko RAM 2 lect 5 1/4, 360 Ko, DD 40 Mo, écran CGA mono. Pk 2 490 F. Stéphane ME-

NOZZI, 4, rue du B-Mal-1945, 95870 Bezons. Tél : (16-1) 30.76 04.74.

Vds portable PC-AT 386SX, HD 40 Mo, 1 Mo de RAM, écran VGA, batterie DOS 3 3 nbs log - Lotus 1, 2 3 Pk 18 000 F. Claude LIROT, 2 bis, rue du Réveillon, 81800 Brunex. Tél : (16-1) 60.47.40.21 (repondeur)

Vds pr PC 3 1/2 King Quest, 5 FSA, Chuck Yeager Combat 180 F. Ach. pr PC 3 1/2 ong, Claude OLLIVIER, La grande Plaine, bat. A3 bid D, Les Armaris, 83100 Toulon. Tél : 94 27 44 76

Vds PC AT 386 DX, 2 Mo, SVGA + sous blaster + HP + log ss gar 12 000 F à déb Denis WELSCH, 25 rue des Poins, 57890 Porcelotte. Tél : 87.82.21 72

Vds PC 80286 3 1/2 HD 1 44 DD 40 Mo, moni VGA, Sony Trinitron, 1 Mo RAM. Pk 20 000 F, ch. contact PC 3 1/2 David LEMAIRE, rue Pasteur, rés. Pastour, Bat. 3, esc. 3, 93150 La Blanc-Mesnil

Vds pr PC ong 3 1/2 LHX (200 F), Heart of China (200 F), Silent Service (200 F), Wing Com 2 (200 F). Alain BIERRY, 17, chemin Fried, 67100 Strasbourg. Tél : 88 84 87 22

IBM PS/2, AT 286, 1 Mo, DD 20 Mo, lect 3 1/2 VGA coupl, sous DOS 3 imp. IBM 4201 proposer Nicolas WEKEMANS, 36, av de la Restagne, 06600 Antibes. Tél : 93.61 60 21

Vds Amstrad PC 1512 DD coupl, TBE - joy - carte - manuel + jx + intégral PC 4 000 F à déb Etienne PERIAL, 10, square JB-Carpeau, 77680 Roissy-en-Brie. Tél : (16-1) 60 28 28 43 (de 18 à 20 h).

Vds Amstrad PC 1512 dble drive + 300 disks + sans joy + joy - 3 blas rig le II - 3 000 F en TBE. Stéphane MORAND, 58, rue des Lées, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél : (16-1) 69.42 50 33

Vds PC AT VGA 286 + HD 40 Mo - 2 x 1 44 Mo + Sound blaster + LC10 coupl + moni HRCD 140 : 12 000 F ou éch. carte Neo + 7 jx. Paul SOUKHAVONG, 7, chemin de la Planchette, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél : (16-1) 47 06 82 11

Vds PC-AT, 12 MHz - LC 10 coupl + soundblaster + HD 30 Mo + RAM 1 Mo + nbs jx + VGA + moni 14 pouces. HR 12 000 F. Paul SOUKHAVONG, 7, chemin de la Planchette, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél : (16-1) 47 06 82 11

Vds PC 2286 VGA coupl + 1 Mo man vite + DD 30 Mo + 3 1/2 HD, 5 1/4 HD, Works, Windows + sous 10 000 F à déb Laurent ZIMMERMANN, rue de Saint-Maurice, Château-Gallier, 01500 Ambérieu-en-Bugey. Tél : 74 35 08 39

Vds PC AT 80286, 16 MHz, VGA coupl, DD 40 Mo, 2 lect HD. Pk 7 000 F. Olivier GLORIEUX, 160, rue Pasteur, 58700 Cosne. Tél : 20 05 33 32

Vds pr PC 3 1/2, Crime Wave + Tortues. Frédéric MERCIER, rue de Rainneville, 80260 Coisy. Tél : 22 93 05 65

Vds PC 1640 + EGA coupl - 640 Ko + 3 1/2 - 5 1/4 - HD 30 Mo + sous - tapis sous - log - mégas 7 000 F. Saulemari Marc FRATTI, 6, rue des Marguerites, 69680 Chassigny. Tél : 78 90 61 75

Siop Vds PC 1640 SD, 20 Mo + sous + coupl EGA + imp. DMP 1250D1 - lect 5 1/4, 360 Ko + 50 jx + 8 500 F. Philippe RIGOUTOT. Tél : 66 84 55 81 (H-L)

Vds pr ong PC formats Gunship, SQ3, SQ4 Starwag F19 - Basson Jdre 1 blap pour liste. Rép. ass. Michel ROUGEMONT, 6, av des Belges, 01000 Bourg-en-Bresse

Vds Chuck Yeager, air Combat 200 F pce et Mario Andretti 90 F. Cher. Great Courts II, PC. Alexis DE NEVALUX, 42, bid de la Tour Maubourg, 75007 Paris. Tél : (16-1) 47 05 16 64

Vds PC portable T3100E 640 Ko, 80986 12 MHz DD 20 Mo 3 1/2, écran Plasma, ext. clav num., MS DOS sa-coche 12 000 F. Thierry FAMECHON, 28, av. Hélène-Bouchard, 60110 Meru

PC 2086 XT - DD + lect 5 1/4 - 3 1/2 + carte VGA - joy + souris - nbs jx ong + écran coupl 7 000 F. Joaquin VAYSSE, Cour Saint-Genès, 38590 Saint-Etienne-de-Saint-Genès. Tél : 78 93 54 40

Vds imp. Olivetti DM 100 graphie comp. Epson IBM PC, TBE charg. feuille à haute, état neuf 900 F. Etienne BAUR, 41, rue P-Marcès-Francis, 91700 Sainte-Genève-des-Bois. Tél : (16-1) 60 16 45 50

Vds PC AT 286 4 Mo DD 52 Mo SVGA coupl, 3 44 - 1 2 + sous + imp. Epson + scanner + joy Val 17 000 F, cadé de 11 000 F. Joël LE COMTE, 21, rue Paul-Euard, 93000 Bobigny. Tél : (16-1) 48.30.26.26

Ong PC 5 1/4 3D construction kit, Wing Commander, Sim City, Pata (futur), Populous, Bosse des Maths 4 Joël CHERNAULT, 4, route du Dellec 29280 Plouzanze (Brest). Tél : 98 05 34 22

Vds pr PC 3 1/2, Elite + 100 F, Eivira + 100 F, Lord of Ring 100 F, Spaca Quest IV 150 F, Gunship 2 180 F. Richard VINCIGNEAU, 280, rue de Saint-Trojan, Bouthiers, 16100 Cognac. Tél : 45 35 21 75

Vds PC 286 16 MHz, VGA coupl HR, DD 80 Mo + imp. +

lect 1,2 Mo + 200 disk - carte SB - souris 9 900 F, ss gar 2 ans. Joseph VELLA, C3 Les Peranches, 13700 Maignane. Tél : 42 31 33 46.

Vds PC 1512 complet DD coupl, sous nbs ubl - jx. Pa 3 200 F. Gilles FROISSART, 4, allée L.-Daubenton, 94420 La Plaisie Trevisse. Tél : (16-1) 45.94.50.58

Vds PC AT 386SX, 16 MHz 1 Mo + DD 40 Mo + lect 3 1/2 et 5 1/4 HD + écran SVGA + sous + MS DOS 4 sa gar. 9 900 F. Laurent SCHREINER, 9, rue des Rozes, 77179 Saint-Pathus. Tél : (16-1) 60 01 42 06

PC Amstrad 2086, 40 K RAM + écran VGA. mise resol + coupl + imp. Espion LX800 3 1/2 30 MBH DD, sous, Pk 8 000 F. Renaud LE GALL-KRAUS, 91, rue Truffaut, 75017 Paris. Tél : (16-1) 42 26 22 83

Vds 2 lect 5 1/4 int pour PC, TBE 250 F (pce) Pierre MARTINA, 28, av. Bellevue, Villepinle. Tél : 43.85 20 87

Vds PC 1512 CGA, cble lect + souris. Pa 4 500 F. Vincent GENTIL, 18, rue du Pave, Pontlevoy, 41400 Montrichard. Tél : 34.32.53.25

Vds PC 286 + 640 Ko + écran Hercules + DD 20 Mo + lect 3 1/2, 1 4 Mo + blier mini-tour + 7 000 F (indiquer n° le). Alban MINASSIAN, 84, rue Auguste-Kervern, 29000 Brest

Vds pr ong pour PC 3 1/2 ou 5 1/4. Wing Commander, Noburgs Ambition, Eye of Beholder, Silent Service II, etc. 150 F pce. Emmanuel VINCENT, 4, rue d'Aligre, 75012 Paris. Tél : (16-1) 40 04 99 79

Vds pr ong pour IBM SQ3, Manhunter 2, KQ 3 4, LHX, F19, locam, Thexide 2 locam. Pk à déb Xavier CHAUVELON, 2, chemin de la Madeleine, 77520 Parthenay-en-Gâtinais. Tél : (16-1) 60.65 04 73

PC Vds carte 286-16 + copro : 1 200 F, vds jx : Wing Com 2 200 F, vds V card V386PX 4 Mo, VGA portage, 14 000 F. Laurent ASSAU, 12, rue de la Boite, 95610 Enghien-sur-Oise. Tél : (16-1) 34 64 34 37

Vds PC 1512 + moni coupl + sous + E&Lect, état impéc. jamais servi 4 500 F. Sylvie DORAT, 28, rue du Capitaine-Ferber, 92130 Issy-les-Moulineux. Tél : (16-1) 48.89 82 22

Vds IBM PS/2 80286 16 MHz, DD 20 Mo, lect 3 1/2 et 1 44 Mo, VGA coupl, 1 Mo RAM, Sound Blaster + logs Johann. Paris. Tél : (16-1) 48 30 26 06

Vds PC 1512 dble drive 5 1/4 coupl, carte joy + joy + imp. DMP 1250D1 + nbs ong Pk 8 000 F. Stéphane BONNETIER, 8, rue de Fleury, 57740 Longeville-les-Saint-Avold. Tél : 87.91.12.74

Vds PC-AT 80286 12 MHz, DD 20 Mo, écran VGA coupl, lect HD Adib, nbs log, RAM 640 Ko 10 000 F. Pierre ROUX, 3, allée J.-B.-Gillie, 13470 Carnoux-en-Provence. Tél : 42.84 40 67

Vds PC Tandy 1000 av + 2 lect. D7 5 1/4 et 3 1/2 + 15 jx + joy + log 3 500 F. Arnaud CORAZZUOLA, 65, rue Joseph-Berlein, 38600 Fontaine. Tél : 76.26.46.82 (ap 17 h)

Vds PC 2086 lect 3 1/2 et 5 1/4, clavim, sous, écran VGA, joy, DOS + log, Pk 4 500 F. Bastien GRIFFOUL, Ecoles 11200 Saint-andré-de-Roquingoue. Tél : 68 45 11 58

Vds PC 286 VGA coupl 1 Mo RAM, 40 Mo DD, 1 lect 3 1/2 1 44 Mo, carte joys nbs ubl (Win 3) 11 000 F. Pierre HARAMBILLET, 28, allée de Mission, 64200 Biarritz. Tél : 58.23 73 75

Vds PC 386 16 MHz, VGA coupl RAM 3 Mo + DD 40 Mo, 3 1/2 1 44 - 5 1/4 1 2 + sous + log. Pk 12 000 F. Rodolphe DELEVACQ, 34, rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél : (16-1) 46 72 86 72

Vds PC 1512 CGA mono, SD, avec + de 100 disks + 2 800 F à déb Clavier CPC +64 - log, 400 F, DMP 2160 900 F. Stéphane CHAMBRAGNE, La Ganterie Boulonnais, 24310 Brimote. Tél : 53 05 78 43

Vds PC 2086 VGA 256 c. DD 32 Mo clavier 1021 lect 3 1/2, sous, 640 Ko, nbs log, TBE 8 000 F. Mathieu LEROY, 4, rue Joseph-Granier, 75007 Paris. Tél : (16-1) 45 51 61 54

Urgent ! Vds PC AT 286 12 MHz, VGA 256 coupl + sound blaster, DD 40 Mo, joy, jx le II ss gar Sébastien CHORAIN, 13, rue de la Croix-Faubin, 75011 Paris. Tél : (16-1) 43.79.89.49

Lect 3 1/2 haute densité (1 44 Mo) pour PC, neul grande marque pap. Pk 400 F. Khol HUYNH-DINH, 6, rue des néphéas, 78990 Elancourt. Tél : (16-1) 30.50.34.28

IBM PC 8530, lect 3 1/2, disq. 20 Mo avec écran VGA coupl et carte joy + éch. Alan Mega ST Christian CHRENT, 3, rue de la Citadelle, 94230 Cachan. Tél : (16-1) 45 47 23 74

PC is formats cher, contacts, prech sur 75 et 92. Deb bienvenu. Rép. ass. Julie FONDRE, 27, rue d'Arménie, 92140 Clamart. Tél : (16-1) 47.36.38.31

IBM PS/2 8555SX (386 SX) + copro 80387 + 2 Mo RAM + 8515 (SVGA) + DD 60 Mo + lect 1 44 Mo + sous, nt, ss gar 12 000 F. Gérard PETTEVILLE, Les Carrières, 41 r

Free Quality Vds Available on ANGALAND.COM



# petites annonces

Coles Braugnon, 13830 Roquetot-la-Bédoule Tél : 42 73 13 45

Vds ong PC 312 Planeta Avenue 190 F Jetlighter II 190 F Heart of China 190 F Philippe CHOPIN 127, bis PEREIRE, 75017 Paris.

Vds Amstrad PC 1640 HD 30 + écran EGA + lect 5 1/4 + nbx log (x et uti). Px : 7 500 F Gilles GRANIER, 105, ch des Moutiers, 10012 Marseille Tél : 81 68 38 05.

PC 1512 coul + j + ong 3 500 F Adéo Anne-Lise CARBONEL, 5, val de Blavie, 78530 Buc Tél : (16-1) 39 56 58 20

Vds pour PC carte mere 286, 16 MHz, 1 Mo + carte VGA coul, le t. 1 500 F Karim AISSAOUI, 71, rue des Raudeux 92150 Suresnes. Tél : (16-1) 45 06 31 60.

Vds jx PC Space quest 4, VGA 270 F, Op. Smooth, VGA 270 F, Monexy Island 180 F en 5 1/4, par comp. Audrey IMBACH, Le Sous-Bols n° 8, chemin du Jas de Rhodés, 13170 La Gavotte Tél : 91 65 51 58.

Vds jx PC ong + jte et nat. Power Crash (compilation), Utimate et Moonwalker 150 F la juv Jean-Pierre LOI, 28, rue Grimaux, 17300 Rochefort. Tél : 46 87 25 09.

Vds PC 1512, DD 30 Mo, 640 Ko, écran mono + jx, TBE, 4 000 F Alain BUREL, 5, cité Pen Cro, 22740 Lazard-dieu. Tél : 96 20 16 76.

PC vds jx ong Islam, Kokori 2, Die Hard Ulf 6 etc. Liste sur demande Vds PC 640 DD 5 25 EGA car CAMPUZAN, 691, rue du Docteur-Marcel, 80500 Montdidier.

Vds PC 1512 CGA coul 2 x 5 1/4, nbx jte uti + jx jys. Px 4 500 F Bernard BUC, 1, allée du Forez, 31300 Toulouse Tél : 61 42 33 30.

PC Victor VPC2, DD 20 Mo, lect 5 1/4, manuel, log drv, TBE, 4 500 F Impr. Dibien 1200, beau serv, TBE 750 F Françoise CANUEL, 2, rue de l'Alme, 93400 Courbevoie Tél : (16-1) 47 89 56 92

## THOMSON

Vds T07-70 - LEP - 15 p ong + color pa ri, 700 F à déb ou éch. cme 2 p Amiga Bysvaln BETHUNE, route de Cambrai, 59258 Crévecoeur-sur-Escaut. Tél : 27 78 98 75

Vds T09 - Complet (meub coul + mpr - c opt + jx jys + reurs + modém) + 40 og + colorpaint TBE 3 000 F à déb. Lolo DUNAND, 1, Grande Rue, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél : (16-1) 39 18 18 60

Vds T080 - monobloc + écran + jx 1 jte + jys - 1 jys - 15 3 ong - 1 000 F Laurent EMERAND, 3, rue Jean-Mermaz, 94430 Chennevères St-Marie. Tél : (16-1) 45 76 28 02.

Vds monobloc Thomson + jx se Pema 1 800 F Olivier EYNAUD DE FAY, 3, rue Emile-Duploy, 75018 Paris. Tél : (16-1) 42 54 41 43.

Vds T07 - 70 complet Lect K7 - C Opt - jx + colo Pant - Basic (6 disq) - manuels sur 74 Cede 1 900 F Jean-François RICHARD, Route Nationale, 74370 Pirigy. Tél : 50 27 28 23.

Vds Plan permettant de connecter votre ancien man Thomson sur Macintosh ST Amiga Super simple 35 F David CAZENOVE, 33, rue Jean-Jacques, 38700 Seyssuel. Tél : 76 21 27 40.

Vds monobloc Thomson + jx se Pema 1 800 F Olivier EYNAUD DE FAY, 3, rue Emile-Duploy, 75018 Paris. Tél : (16-1) 42 54 41 43.

Vds T06 C opt + man - soucs + jx 1 200 F à déb. Leger Denis LOIRET, 18, rue Auguste-Césaire, 92170 Vanves. Tél : (16-1) 47 36 52 85 (ap 18 h).

Vds T09 état neuf mon coul - 6 p jx jys + man + c - disq - vds de basic - 10 07 verges - 4 900 F Stéphane CAILLIOT, 18, rue Olympes de Gouges, Lezardères, 60110 Meru. Tél : 44 22 28 85.

Vds Thomson état neuf mon coul 200 F à déb + Grndeur Ase 130 F (5 1/4) Frédéric BRUNEAU, 8, rue de la Héche, 92330 Sceaux. Tél : (16-1) 47 02 07 30.

Vds impr 86 coul + cordon Pi T09 - T09 - 800 F Vds à sur 07 - 20 F David PRSNAU, 10, rue des Granges, 93100 Montreuil. Tél : (16-1) 48 57 98 38.

Vds M06 Thomson profil, amas servi + 40 jx - doc + C opt - bo + prisé petit sacré 1 200 F Sébastien BLAZY, Montée de Leyrieux, 69970 Chaponnay. Tél : 78 96 96 22.

Vds jx peu T07 DD 50 à 50 F Mra ch. Crad super Sky F15. Maxi bourse 500c. NCT, Rongeré, Xavier PANCHREVE, Les Mauvrais Bréhaux-le-Aulhain 49800 Trélazac. Tél : (16-1) 41 80 40 55 (ap 18 h 30).

Vds T07 état de marche 2 000 F CM Livr Form-Marie + logo des Ales sur l'Espir 500 F Marc Pierre Tél : (16-1) 48 23 07 22.

Vds T06 D - monobloc + 6 x Turbo Cmp. Biscuits Super Tennis 1 250 F à déb. Nicolas LECLERCQ, 2, allée des Nymphéas, 95800 Cergy-le-Haut. Tél : (16-

1) 30 31 38 46.

Vds T06 lect disq + 100 jx et log (avec doc) + écran coul - 2 jxys - cray opt + cordon mpr. 1 200 F Michaël DA-VITAN, 10, rd, rue Albert-Molinier, 95410 Groulay. Tél : (16-1) 39 84 07 53

Vds impr Thomson PR90 - 600 80 coul + 9 aiguilles TBE Px 950 F (emb d ong) Gérard-Olivier BERGERET, 10, rue du Stade, 10280 Fontaine-les-Grès. Tél : 25 70 24 67.

Vds T09 + magnétophone + nbx jx + livre 1 800 F Christophe LAPEYRE, 26, rue de Plaisance, 94000 Créteil. Tél : (16-1) 48 88 88 79.

Vds T06 lect Disq 312 - livres état neuf + jxys 2 500 F Adé Sébastien MAINMATE, 12, av. Victor-Hugo 60110 Meru. Tél : 44 52 10 27.

Vds T090 + jx TBE Pns jxys + remplacer 1 200 F Adé Benoît HEIB, av du Causse, 47500 Montivert. Tél : 53 40 88 00

Vds M05 - C opt + 3 man + 3 livres sur M05 - 21 jx val, 4 500 F Jpx 700 F Laurent DELUENE, 13, rue Collet, 91120 Palaiseau. Tél : (16-1) 60 10 12 50.

Vds M06 TBE - lect disq - manuels - man + c opt + 60 jx Le t. 1 900 F (c - petit) Philippe ROYER, 4, rue des Trembles, 38280 Villarte-d Anthon. Tél : 78 31 26 73

Toshiba portable 512 Ko neuf 3 500 F Mon VGA Pro, n et b, 12 - Pnev, écran plat + mousse, ss gar - 800 F Damien LEROY, 24380 Lacroix par Vergi, Dordogne. Tél : 63 06 76 46.

## CONSOLES

Vds Cons Megadrive + 5 jx (Sonic - Sinder + Shinobi + Monaco + Ali Bashi) VF TBE 2 500 F Pascal BAGOT, résidence la Grille Royale, 78600 La Meule-la-Roi. Tél : (16-1) 29 12 06 12.

Vds CPC 6128 mono 2 000 F + 1 man + 1 nbx jx + manuel + boîte à disquettes Urgent Jérôme ROINEAU, 18, rue Malpequet, 59300 Valenciennes-Nord. Tél : 27 46 46 46

Vds Atari 520 STE (gar 5 mois) + soucs + tapis + revues + pérs + 20 jx + uti 2 300 F Jicky MICHAUD, 23, rue Louise-Weiss, 78700 Conflans-Saint-Honorine. Tél : (16-1) 39 19 58 89.

Vds CPC 6128 1 jxys, 160 jx After Burner, Wip, Rick D Synth, D Base 2, Multipri val 5 100 F Jx vendu 1 700 F Cedric GALLET, 1, rue Verdun, 78200 Marly-le-Vieux. Tél : (16-1) 34 77 64 31.

Cds Game Boy + Tets + Maid + Tortus + B. Bunny + Duck Tales, val 1 750 F vendu 900 F à déb. Yannick PULM, 13-16, domaine du Petit-Baumegard, 78170 La Celle-Saint-Cloud.

Vds NEC PC Engine + CD Rom 2 + 19 jx et 7 CD + jxys Pro + Booster le t. 4 500 F ou séparément Stéphane THOLOT, 325, route de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél : (16-1) 47 08 90 83

Vds Megadrive Jap - 2 x + 2 jxys Poss vite sep. François FEDON, 3, impasse Sauguez, 92600 Asnières. Tél : (16-1) 47 90 53 45.

Vds jx NEC 180 - 200 F Ch A 500 - 1 soucs + 1 jx - 2 000 F Vds Sward of Vermillen 250 F Ludovic PEPIN, 20, rue Emile-Zola, 59174 La Sentinelle. Tél : 27 41 72 64

Vds jx sur Master System (nbx Hés + Ghoulis ans Ghost SMGP) 250 F (un ou pr de gros Frédéric PONTAL, 13, rue Paul-Verlaine, 89200 Verneuil-sur-Te. Tél : 78 00 74 20

Vds jx pour Sega 8 bits, 100 - 200 F Ys, Spellcaster, Gel vell us, etc Olivier BLUZAT, 28, rue des Petits-Châtelains, 94370 Sully-en-Brie. Tél : (16-1) 49 82 53 53 (ap 20 h 30).

Vds Nec Supergraph ss gar (02 91) + 8 p Ghoulis n Ghosts PC Kid Aero Blaster, New Zealand 2 400 F Marc FANDARD, 7, rue Mercet-Dorm, 91430 Vuillehan. Tél : (16-1) 68 41 03 43.

Vds Nec PC Engine + 18 x - Pack Batena le t. 3 200 F Gwendal FEUILLET, 59, rue Saint-Antoine, 75004 Paris. Tél : (16-1) 48 44 80 50.

A la re Vds Nintendo TBE Zappo, Robot 1 jx + BCP As buses + Megazines vs 5 590 F, Pa 2 500 F Alain ANTOINE, 10, rue Charles-Péguy, 77180 Lesigny. Tél : (16-1) 60 02 23 52

Vds consoles K7 Nintendo à 200 F pce double Dmbre Top Gun, Dble Dragon 2, Gouneez 2, Kung Fu Bagou, Billy Mathias BELLANGER, 11, rue des Orfèvres, 75001 Paris. Tél : (16-1) 40 26 86 33

Vds Sega MS + 3 jxys - 17 jx (Castle of Illusion, dble Dragon) Val 6 000 F Pa 2 500 F Mathieu BERMOND, 14, rue des Augustins, 92160 Antony. Tél : (16-1) 46 66 38 94.

Vds jx Sega 8 bits Rocky 139 F, American Pro Foot 150 F, Cheopier 100 et R-Type 175 F. Tél : Alexandre ANGUET, 1, chemin du Golf, 78590 Noisy-le-Roi. (16-

1) 34 62 19 08.

Vds Lynx + Gauntlet (TBE 07 91) 800 F ou éch. cme autre Console - 1 jeu man Laurent SZTUREMSKI, 548, rue de la Chapelle, 95182 Montigny-en-Ostravant. Tél : 27 91 44 13.

Vds Sega 8 bits + 3 jx (dble Dragon, Galaxy Force, Altered Beast, Miracle Warriors) px 700 F Benoît MURY, Pont Saint-Esprit, 38130 Lail-les-Chèvres. Tél : 66 39 34 64

Vds Sega Megadrive Jap - 2 jx (Mickey X Ghostbusters) état neuf 1 000 F Nicolas GIRAudeau, 52, rue de Flandres, 75019 Paris. Tél : (16-1) 40 36 18 78.

2 pour 1 Vds sur NEC Blodia 160 F, Sokoban World 130 F ou les 2 250 F ou éch. cme autre jeu j pas soucs abst. Frédéric MARCHAND, 2, rue Abbe-Taignon, 30220 Alcegas-Morles. Tél : 66 53 91 81.

Vds Microsoft Excel 210 complet + soucs + doc Windows 1 900 F Vds 2 cons VCS 2600 + 60 jx 150 F Nicolas MEZRED, 93, rue de la Jonquièrre, 75017 Paris. Tél : (16-1) 42 26 34 55.

Vds Nintendo 8 bits + 2 man - 1 jeu (Hogan's Ahey) + Zap per le t. 700 F Vds 2 250 F ou éch. cme autre jeu j pas soucs abstr. Alexandre DEJEU, 11, rue des Galinées, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél : 51 96 91 51.

Vds Sega 8 bits + 3 jx (Famms Ace, Rocky, Ghosbuster, sans jxys lunettes 40 400 F Thomas FANON, La perrière et Vaillard Madame Finot, 38530 Pontcharra. Tél : 76 71 89 82.

Vds Coregraph + 3 jx + 1 jxypad (Etat neuf sa gar) le t. 850 F Nicolas CARLOT, 31, av J.-L. Rousseau, 93190 Livry-Gargan. Tél : (16-1) 43 83 89 00.

Vds jx NEC Devil Crash 200 F, Triple Batoe 230 F, Blodia 90 F, jx Megard Jap, Ghosbuster 240 F DF + Bov Régis FAVAREL, Le Frayasse-Bas, 82200 Moissac. Tél : 63 04 99 50

Vds NES + 2 jx (Armoit Castelvans) 500 F Total Rca! (pour NES America ne) 1 000 F le t. TBE Romain GARAS, 244, rue St-Jacques, 75009 Paris. Tél : (16-1) 46 33 00 06

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Shinobi, Time Soldiers, Thunder Blade) 1 000 F à déb. Amstrad coul - jx 1 300 F Stéphane MEDINA, 8, allée des Canellas, 69150 Décines. Tél : 78 49 80 66

Vds jx NES (Robowarrior, Tortus, Kedarus, Metal Gear, Wrestling, Dragon Ball, Dble Dragon 2) 250 F pce Rami DUBOIS, 8, rue de Paris, 95860 Louvres. Tél : (16-1) 34 72 89 91.

Vds Megadrive 500 F - Complet de 16 jx sur Amiga 1 000 F Oup GREGORY, 34, rue des Abondances. Tél : (16-1) 49 06 03 20

Vds Sega + 4 control Stick + 1 man - 16 jx (Rastan, Psycholois, Captain Sylve, Dble Dragon etc) 2 000 F Frédéric AFONSCORG, 3, allée des Narcisses, 78390 Maurepas. Tél : (16-1) 30 68 92 13 (ap 18 h).

Vds jx sur Gameboy R-Type, Superstars Wrestling, Ashral TARIQ, 30, rue Delambre, 75014 Paris. Tél : (16-1) 43 22 40 71.

Vds Core Graphs tres peu serviés + 3 p Rastan Saga PC Kid Warehouse Coy px 1 000 F Jean-Olivier OUSSET. Tél : 61 21 95 34.

Qui n'a pas sa Nintendo, Qui ? Vds NES - 6 p jx (TA F II, Top Gun, etc) No Amrae Cyril DHIFALLAH, 16, impasse d'Aulaz, 30133 Les Angles. Tél : 90 25 64 18.

Vds NES (ma 91) + 3 jx (Snake, Zelda, Trojan) 800 F Vds Game Boy + 6 p (Duck Tales) + transport 1 000 F Damien GEVAUDAN, 1295, av Duc de Lorge, 33127 Saint-Jean-d'Illac. Tél : 56 21 61 72

Vds Super Mario 2 sur Nintendo 200 F Jérôme CANCET, 43, rue Saint-Lazare, 95290 L'Isle-Adam. Tél : (16-1) 34 69 25 70.

Vds Gameboy + Bte Rang - 5 jx etc état et 1 000 F JE DU Jean-Charles, 4, rue Jules-Guardo, 92300 L'Avalliois. Tél : (16-1) 47 30 41 39.

Vds Game Boy + 10 jx ou éch. Vds Lynx + jx de même px (pi du Game Boy 2 000 F) Urgent ! Alexis EDMÉ, 15, rue Louis-Menn, 92000 Chaurmont. Tél : 25 32 51 16.

Vds 2 jx sur Game Boy et Castle Vania de 150 F à 200 F et Gameboy à 450 F le t. 2 500 F Olivier GIOPPI, Chemin des Longues Haies, 78860 Saint-Nom-la-Brière. Tél : (16-1) 34 62 63 58

Vds jx sur Sega MS Alter Beast (200) dble Dragon (200) px à déb. Thurocblade (220) Fatah CHROUF, 16, rue Fauvelles, 51348 Pargny-sur-Saulx. Tél : 26 73 17 88.

Vds ou éch. jx NEC (USA) Pro Basketball Winning Shot, Dragon's Song Tennis, Pool etc (Px 200 F, 250 F, 300 F) Xavier ISSERT, Brancas-Cazilhac, 34190 Ganges. Tél : 67 73 67 32.

Vds Coregraph + 5 p (Ninja Sprint, Super Star etc) Console - 500 F, jeu 200 F Vds 2 films NTSC - 80 F Jean Hervé SIVIGNON, 198, rue Barthélemy, 69400 Villefranche-S S. Tél : 74 68 40 30.

val 4 000 F Daniele IANNIZZI, 5, rue Eugène-Berthaud, 93480 Saint-Ouen. Tél : (16-1) 40 12 68 07.

Pour NES vds Super K7 (31 p) au super px de 650 F à déb. Stéphane BOUVIER, Le Mas-des-Grilles, 04230 Grula. Tél : 92 77 04 83.

Vds Nintendo + 2 man + jx (Ikan Warriors, Snake, Rattle N Rattle Tennis le t. 500 F Charles LENOGUE, 68, rue de B-mai-1845, 93180 Pierrefite. Tél : (16-1) 48 23 51 99.

Vds jx NEC (de 150 à 200 F) Vds Game Boy (neuf + 2 jx R-Type, Shinobi, WB9) + Btes et doc 1 800 F Dominique SALDUCCI, Roc Splendore 2, rte Isolaella, 20166 Portofino. Tél : 95 25 43 02.

Vds jx Super Famcom (Gadius 3 000 F, 5d Great Bat, te 300 F, Darius Twin 450 F, Final Fight 500 F, Goemon Fight 550 F, Syvalin GUEGO, 2, allée de Planton, 40000 Mont-de-Marian. Tél : 58 46 44 81.

Vds Sega 8 bits + 7 jx (Woody 3, S. Moracco GP, Ultima 4) Val 2 300 F Pa 1 600 F TBE Thomas AUROUX, 19, rue du Jarez, 42400 Saint-Chamant. Tél : 77 22 66 77.

Vds Gameboy + 2 jx + Saocche + Camelight, 8 p (contra Gargoy's Quest, Bushyghters, Super Mario Pa 1 250 F Adil TIZBIT, 22, Square des Saisons la Défense 1, 92400 Courbevoie. Tél : (16-1) 49 00 19 23

Vds Coregraph + jx le t ou sép. Frédéric LAMETTE, 228, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél : (16-1) 42 27 88 92

Vds Game Gear + GP et Mickey Pa 1 000 F dans le 59 Gabriel MRLAND, 15, rue des Fosillies, Marly. Tél : 27 33 66 72 (ap 18 h).

Vds sur Coregraf, Legend of Hero Tonna 200 F et Tock On 120 F (es 2 300 F) ou éch. cme Shinobi John REMY, 348, chemin des Jonquières, B1 Fraix-Vallées, 13013 Murelle. Tél : 91 06 62 17.

Vds NES + NES advantage Phaser + 7 jx (Memo 1 et 2, Blone Commando etc) TBE 2 500 F à déb. Frédéric HERBIN, 25, rue de la Chale Orange, 95610 Erny-sur-Oise. Tél : (16-1) 30 37 51 89.

Vds jx sur Sega 8 bits + 4 control Stick + 6 p (Thunder Blade, PC Grand Prix etc) Pa 1 150 F Alban GOUEREC, 8, rue Corot Chilly-Mazarin. Tél : 64 48 41 54.

Vds Sega 8 bits + 3 man + 200 F (1 Quick Joy) + 6 jx (W Boy + C Games, Batman, Thunder Blade, A. Bashi, Guillaume KOP, 7, rue Aurélien-Bran 95130 La Pléne-Bouchard. Tél : (16-1) 34 13 05 81.

Vds Super Graph ss gar + 5 p (Gon's and Gori Shinobi) man état neuf 1 990 F Thomas FROMMOVIC, 5, rue Thouin, 75005 Paris. Tél : (16-1) 54 94 92 61.

Vds jx Nintendo (1) World Cup Silent Service Punch Out), NES Advantage et Console Très bon px Renaud HORN, Les Landes Saurcelles, Les Ninas, 69210 L'Arbrede. Tél : 74 70 48 56

Vds Gameboy + acout. Stériles + câbles - 3 jx (Tems Tortues, Gargoy's Quest) TBE Yann KERIGNARD, 3, cour de Liabonne, 35200 Rennes. Tél : 99 99 11 69 (ap 17 h).

Vds Coregraph - 12 p (Lepidary Ave, Out Run) + 1 man TBE embol 2 500 F ou éch. cme Amiga David GIANONATTI, Parc de la Neve bat. P2, 93420 Villemont. Tél : (16-1) 43 83 61 95.

Vds Gamegear Sega - 1 jeu état neuf val 1 200 F cédé 400 F Frédéric VAN DINUYEN, 3, rue Saint-Esulpéry, 61370 Saint-Sulpice. Tél : 63 41 87 25.

Vds Sega MS + Prst. - control Stick + 3 jx Hang On + Saian Hunt + Thunder Blade Pa 350 F Sébastien PUDDHNU, 17 c, av Pateur, 13007 Marseille. Tél : 91 31 57 06

Vds PC Engine 6 p Popovics + Alice Super Star, Soldier, Magic Fight Barumba Chase Hô le t. 1 700 F Jérôme HENIQUE, 39, rue Jean Debatte, 31600 Muret. Tél : 61 51 34 17.

Vds Lynx neuve + 2 jx (C Games + Elect) 800 F - NES + 8 jx 1 200 F ou éch. les 2 ctre Amiga Thibault VIGORIE, 18, impasse d'Alain, 64000 Pau. Tél : 45 30 38 97.

Vds SEGA 8 bits + jx (Mickey, Alex Kid, Indy, Moonwalker) val 1 720 F Pa 900 F à déb. TBE Denis GARANDEL, 17, rue du Plessis, 95150 Taverny. Tél : (16-1) 30 40 75 50

Vds Games Boy + 2 p (Tets Revenge Off the Gator) px 500 F TBE Pierre LOLLIVIER, 9, rue de Rouen, 61220 Grèce Tél : 33 35 53 18

Vds cartouches Nintendo à 250 F et 290 F pce Guillaume GOURLAUDEN, 61, rue du Marcaill, 78920 Ecquevilley. Tél : (16-1) 34 75 51 15.

Vds SEGA 8 bits + 4 hits (Shinobi, Rastan, Wonden Psycholoi) cédé 1 300 F ou éch. cme Mega - jx Olivier DENRY, Marbois Contrazy, 09230 Sainte-Croix Volvestre. Tél : 81 86 34 96.

Vds Gameboy + 8 jx (Maroland, Dble Dragon, Rader MS-



son) + Gamelet + Câble le val + 2 500 F. pr. 1 600 F. Nicolas DIECHROIX, 38, av. des Pommiers, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.09.40.92.

Vds NES + 16 jx (TBE) ou 1 jx de 250 F + 300 F. Le 13 3 300 F. David GUSTAVE, 23 bis, rue Guy-Pépin, 27300 Bernay. Tél. : 02.46.10.03 (le W.E.).

Vds MSX1 Canon V20 - 8 jx cart. + 7 jx K7 + câble Magno + 2 minis le 100 F. Patrick HERNANDEZ, 47, Domaine des Moulières, 83160 La Valette-du-Var. Tél. : 04.21.78.00.

Vds Lym + Gauntlet + California + Adapt + câble le 100 F. Gilles CLAVEL, 55, rue de Malaj, 74600 Seynod. Tél. : 05.51.62.90 (entre 19 et 22 h).

Vds Nintendo + 2 man + 2 man Arcade + 11 jx (Batman Obé Dragon 2, Zelda 1 et 2, Mario 1 et 2, Toribues) Pr. 1 790 F. Stéphane LE BOUDER, 77, chemin des Brelois, 95320 Saint-Lau-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.02.03

Vds Sega 16 bits + Last Battle + Eswat + Golden Axe + 2 Pads (1 Pro 2) + câble le 1 500 F. Christian FAUCHET, 5, av. Aïre, 91000 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.02.50 (ap. 19 h).

Vds pour Nintendo Batman + Section 350 F. Megaman + Dragonball 350 F. en Sarthe. Eric Fabien BELLAIRO, La Biard, 72720 Saint-Calais. Tél. : 43.35.26.51.

Vds Console GSX 400 Amstrad 2 K7 500 F. Game Boy, 8 K7 + Drivers 1 000 F. Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 9330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.

Vds NES American + 1 jx dont inédits (1 + pénal) et trans. Pr. 2 500 F. port compris. Micka SALEM, 116, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.17.64.

Vds Pack Megadrive Jap + DJ Boy + Thunderfart 2 + 300 F. Heavy unit + Shadow Dancer 400 F. Sylvain BLANCHOT, Gluz-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.

Vds pour Game Boy 2 jx (Bubble Bobble + Robocop) Le 100 F. Christophe RIERA, chemin du Jeu-de-Mail, 1160 Puyricc. Tél. : 68.78.23.83.

Vds Game Boy (lev 90) TBE + 4 jx (Castlevania) Ludovic AIRAUD, 611 av. Capitaine-Siry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.89.72.85.

Sega vds à 50 % du px d'achat : 62 cart. + Cartes Mast System. Liste des un (Super) pr. 1. BERNOLD BRUNO, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.

Vds Sega M.S. + Phaser + Lunettes 30 - 15 jx TBE 2 200 F. Kevin VASSEURE, 8, rue Dupont-Chaumont, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.75.57.33 ou 60.46.48.97.

Vds jx Megadrive Mickey + Eswat, Mystic Dial + Shadow Dancer 1230 F. Vds Budokan + Saint Sword 370 F. pce. Maxence GUESDON, 12, allée des Pins, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.13.65.

Vds Sega - 15 jx - 3 man - post. et TBE pr. 3 000 F. Franck CAHART, Kervaho, 56550 Inzircac. Tél. : 97.33.16.37.

Vds NES + 6 jx + 2 man - 1 600 F. (avec port). Bricc SIMONNET, 52120 Autreville-sur-la-Roche. Tél. : 25.03.45.50 ou 25.31.40.17.

Vds Megadrive franç. + 1 man + 3 super (val. 2 080 F. ou éch. ctre 8 jx NEC. F. offre Damien DURANTON, 21, av. de Tourville, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.09.38.

Vds Megadrive Jap 3 man (1 arcade) + 21 jx (vds 3 Monaco GP, Sonic, Bore) val. 8 500 F. Pr. 7 000 F. Jérôme BORDAS, 45, rue Maurice-COUTANT, 64200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.34.54.

Vds portable 640 K, (NEC V20 10 MHz) CGA Retroed Lact. 720 K. État neuf (garantie) val. 10 000 F. pr. 6 000 F. Benoît DIARD, 14, allée des Grives, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.42.56.

Urgent vds Megadrive franç. + Adapt Jap + 5 jx ss par. 1 650 F. à déb. Stéphane BOUJEL, 4, cité Mercat-Cathin, log. 333, 93700 Oranzy. Tél. : (16-1) 48.32.90.59 (W.E.).

Vds jx Nintendo Super Mario Bros. Dragon Ball 220 F. pce + K7 de 31 jx (Import). 550 F. Patrick ALLANIC, 2, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.31.08.

Vds Sega MS + 3 jx + post. à 850 F. à déb. Urgent Stéphane PADLI, 6, allée des Flandres, 95140 Gargennes-Gonesse. Tél. : (16-1) 34.53.00.47.

Vds 2 jx Game Boy Spiderman Gargoyles Quest 150 F. pce, 260 F. les 2. Bertrand EGRAZ, 01430 Lantény. Tél. : 74.76.91.70 (h. r. soir).

Ech. jx Megadrive ou vds pas chers. Alesie Monaco, Catch, Sh. Dancer et plein d'autres. Vds NES + 750 F. G.Boy Yves KNOCKAERT, 11, rue du Château, 62340 Guines. Tél. : 21.35.10.84 ou 21.35.27.71.

Vds Gameboy exc. état + 4 jx (Téris, double Dragon, Mario) le 100 F. à déb. Très Urgent David COHEN, 18, rue d'Alcaze, Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.31.48.01.

Vds Sega M.S. + 15 jx (donc action) TBE pss. vs sép. Vin-

cent COCHET, 19, rue Profond, 33600 Passac. Tél. : 56.07.37.02.

Vds Mega + 5 jx + adapt. p. jap. + 2 man. Val. 10 900 F. pce de 2 500 F. Aïlen HOULES, Les Mas Avignonnet, 39650 Sinaud. Tél. : 76.34.14.54.

Vds NES + 4 jx (Double Dragon 2, Solarjetman, Blades of Steel, Dragonball 2, 2 man (val. 2 200 F.) cédé. 1 150 F. Stéphane BORTOLINI, 10, lotissement Bellecôte 69530 Brignais. Tél. : 02.31.65.39.

Vds NES TBE peu servi + 3 jx (Link, Ghost'n Goblins, D011) + 2 man + joys N-5. Val. 1 950 F. Pr. 1 000 F. Gilles OTAVIANI, 11, rue de Savoie, 74160 Saint-Julien-en-Genevois. Tél. : 30.48.11.59.

Vds Nintendo Metroid Fester's Quest, Section 2 (état neuf) pr. 200 F. pce. Nicolas JEGOUT, 39, rue Edmond-Mayer, 76620 La Havre. Tél. : 39.51.20.27 (ap. 18 h).

Attention vds Nintendo TBE (ach. début 91) + 1 jx Castlevania 600 F. C'est un cadeau ! Maxime LICENZIATO, Le Tour, bl. B2, av. Pablo-Picasso, 83160 La Valette-du-Var. Tél. : 94.23.56.26 (ap. 16 h).

Vds Game Boy + 14 jx (Batman, Castlevania 1 et 2, Robocop Tennis, Spiderman) 1 600 F. Vincent ARSIGNY, 3, rue des Pervenches, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.60.49.98.

Vds Console - Nintendo - 5 jx (SMB, Soccer, Aurwo' Trojan, Duck Hunt) 500 F. Jean-Michel GANOBIS, 24, rue Fernand-Pelloutier, 93380 Pierrefite. Tél. : (16-1) 48.22.61.26.

Vds Megadrive Franç. + 2 jx XDR, Gouls'N'Ghost, et Altair Red Star + adapt. cart. jap. 1 500 F. Mohamed SAÏD BEN FRADJ, 12, rue du Dr. Potin, Tél. : (16-1) 42.28.26.57.

Vds Powermonger + Champion of Kryn + Exe of The Beholder + Legend of Fairghat sur Amiga 150 F. pce. Joël GEROLT, 6, place du Général Kleing, 67270 Hochfelden. Tél. : 88.81.50.36.

Urgent vds Gameboy - Téris - écart. siéré - câble - Link - 490 F. Luc SAMSON, 12, rue Jules-Guesde. Tél. : 43.22.90.62.

Vds QD Rom Nec + 6 CD + 3 200 F. à déb. adapt. SXG CD 350 F. Correcteur ocul. 300 F. Vigilante 100 F. Igor POULLON, 33, rue Gambetta, 51500 Rilly. Tél. : 28.03.47.46.

Vds Cox + 2 jx 1 000 F. Vds Supergraph + 3 jx 1 750 F. Vds Lym + 5 jx neuf et Gameboy + 4 jx neuf. Adal. Tél. : 42.59.44.96.

Vds NES + 16 jx 1993. Prix à déb. - non px. Available in Romain BARETGE, 182, av. de Gairain, 14, Parc Château-d'Azur, 06000 Nice. Tél. : 93.98.21.21.

Vds ou éch. de Sega ou Game Boy (Itari 90, Phantasy Star) pr. 150 ou 200 F. François BUTHIAR, 5, av. des Termes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.13.34.

Vds Supergraph + Quilper + 3 joys (avec port) + Alldynes + Blood + Pénal TBE. Pr. à déb. Guillaume ALLAIRE, 1, rue des Bois, 95520 Oisy. Tél. : (16-1) 30.32.29.17.

Vds Sega + Pist Laser + 6 jx (After Burner Shinobi Monaco GP, Chapélet) 1 500 F. Arnaud IFFERGANE, 67, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.42.62.

Vds NES + 2 man - 3 jx (Mario Bros 3) Vds Mickey sur Megadrive 200 F. NES 950 F. Nicolas TEISSIE, Les Arques, 81660 Payrin-Augmonet. Tél. : 63.61.25.19.

Vds ou éch. Moonwalker sur Megadrive franç. pr. de 200 à 250 F. à déb. Gregory LOMPREZ, route du Vignoble, 24560 Isnengnac. Tél. : 53.58.70.99.

Vds Sega 8 bits + 8 jx + Speed King + Rapid Fire le 100 F. TBE 2 000 F. Cédric DE MARTORELL, Villa EDF, N° 3, route de Pontau, 13117 Laverna. Tél. : 42.81.25.31.

Vds NES + 10 jx (DD2, Batman) + 6 man (Mza, Adventure) val. 6 000 F. sacrie à 3 500 F. (état neuf). Philippe CHRETIEN, 6, rue de la Chartreuse, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.45.47.

Urgent vds Megadrive jap + 4 jx (Populous, Mickey, BasketBall, Super Monaco) + 1 Pad Pr. 1 900 F. à déb. Emmanuel GUEDEJ, Grange de Valère, 39600 Arbois. Tél. : 84.73.80.80.

Vds Nintendo + 8 jx (Graemirs 2, World Wrestling 6, Zelda 2, Mario Bros 2) 2 400 F. Yannick BROCHARD, 6, place Olivier-Girard, 49100 Angers. Tél. : 41.80.12.78.

Vds Superfamcom + 3 jx (Actraiders, Pinwings, Big Run) 3 100 F. Denis KAN, 20, rue Saint-Maximin, 69003 Lyon.

Vds cart. Megadrive pas chères et Megadrive en panne urgent 100 - 300 X Minota Pascal FLOQUER, 83, av. Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.82.04.

Vds Nintendo + joys NES Advantage + 5 jx (Megaman 2, Turles, Blown Commando) Pr. 1 300 F. Yann SEHULSKI, 75, av. du Pdt Pompidou, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.48.06.09.

Vds Gameboy + 5 jx (Mario, Gar. Quest, Boul. Dash, Téris, Rescue Prin, Bibette) + Banana - Câble - écart. 100 F.

800 F. (03/91) Mari KINUYAMA, 14 bis, rue de Milan, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.42.

Vds Sega + post. + 13 jx 1 200 F. (val. + de 3 500 F.) Stéphane BOUTET, 168, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.37.47.

Ech. vds jx SFC (Pionage, Actraiders, Gargon Fight) à plus tard (Mali) AGINA, 70, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.78.04.

Megadrive 1 jeu 2 man TBE 1 100 F. jx (musha, Shadow Dancer etc.) 200 F. Fun Jacques BONNIS, 80, rue Paul-Mazy. Tél. : 53.53.05.23 (ap. 19 h 30).

Vds NEC PD Engine TBE + 3, 4 donz Tigermet Shinob Pierre LECLERCQ, 62, av. Vasco-de-Gama. Tél. : 45.32.71.46.

Sélect vds G Boy + 7 jx + 2000 + câble Lym + Adapt. Pr. Joux à 4 (val. 2 200 F. Pr. 1 300 F. Poss. via sép. Merc. + Alexandre ORSINI, 50, rue des Aulnaies, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.15.12.13.

Vds Nintendo Rob + post. + 2 man + 1 man turbo + 10 jx 2 000 F. à déb. ou pr. 1 000 F. 120 F. 150 F. Frédéric HUSSET, 122, rue Saint-Dominique, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.71.50.

Vds Lym + 5 jx (War Birds, Blue Lightning, Chip's Challenge) + Sac Lym et adapt. 1 200 F. Michel FOURNIERT, 14, rue Gambetta, 78420 Carrières-S-Seine. Tél. : (16-1) 39.14.21.26.

Vds jx Nintendo Pro Wrestling 180 F. Ikan Warrior 250 F. Metal Gear + Plan 260 F. Simon's Quest 260 F. Nicolas DROSS, 32, allée Thielmann, 83340 La Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.22.47.

Vds jx pour C64 pr. de l'ant. de concurrence Last Ninja 3 X-Out, Wonder Boy, etc.) liste sur dem. Mickaël GRILLOU, 5, rue du Jeu de l'Arc, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.32.78.

Vds Game Boy - 8 jx (Dragon's Lair, Gargoyles Quest, Manu's Mission) + Sacoché pr. 1 300 F. (val. 2 300 F.) Alexis KAMPMANN, 93, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.39.08.

Super Alliance 4 vds NES 8 bits + 2 man + 10 jx val. 3 950 F. pr. 3 000 F. Stéphane WERNERT, 8, rue de l'Angle, 67370 Dingenheim. Tél. : 88.56.22.99.

Vds Sega M.S. + presses + 4 jx contrôle Pad Man Turbo Pr. 1 400 F. Jean-Claude BAZIN, Les Brosses, Bât. F, 13012 Marseille. Tél. : 91.88.11.83 (ap. 18 h).

Vds Sega 8 bits + Phaser, Lunettes 30 13 - 1 man jx (en TBE) 2 000 F. David Emmanuel BENEZAT, 13, rue de la Demotte, 69540 Irigny. Tél. : 78.46.32.71.

Vds Lym + adapt. + Gauntlet et California Games. Gilles CLAVEL, 55, rue de Malaj, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 (entre 19 et 22 h).

Vds ach. ou éch. jx sur Game Boy Alexandre MAISETTI, 33, rue des Cascades, Tél. : 46.26.11.46.

Sélect vds Game Boy (25.08.91) avec embal. + jx S. Marolard + Mission Ou Mame, Spider, Téris 1 000 F. Franck BELLERIN, Station Mobil, Place Faell, 20220 Ile-Rousse. Tél. : 95.60.08.75.

Vds ou éch. jx NES Wild Gunman, Dragonball Ghost'n Goblins, Hogan's Alley Pr. 1150 F. pce Bruno GALIANA, 24, rue Descroix-Rex, 75000 Rouen. Tél. : 39.88.60.75.

Vds Game Boy + 3 jx (Mario Balloon Kick, Téris) + Game Unit Pr. 450 F. Olivier PIAT, 10, allée des Etamines, 83210 La Fertide. Tél. : 94.24.59.65.

Vds Mega ST2 + emp. + joys + housses + tapis souris + Stos Basic + non jx (table Dompub) 7 000 F. Olivier FRAVSEY, 7, rue Paturel, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.44.27.

Zenit XT 2C mega édra épa couc. 5.14.3.1.2 640 K. clavier 102 touches + souris + joy. état neuf 7 000 F. Frank CZAPEK, Basilides de l'Etoile, av. Marcel-Fagnol, 06610 La Gaude. Tél. : 92.12.10.03.

Vds 15 K7 Nintendo + 200 F. Vds K7, Gameboy, Chessmaster 200 F. éch. K7 Megadrive Final Bow c're Lakers Bertrand FERRET, 10, Impasse Saint-Joseph, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.64.02 (ap. 18 h).

Vds Megadrive Fi - 6 jx (Ghouls & Ghost, revenge of Shinob, etc.) Pr. 2 550 F. (de préf. Rég. Nord) Bertrand HELLE, 16, rue du Fourneau, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.88.46.

Stop ! Affaire vds Gameboy + pr. - NEC + jx + ong. sur Atan STF pr. embalages. Vds ! David FARRH, 105, bd Strasbourg, 94130 Nogent. Tél. : (16-1) 43.94.29.17.

Vds Lym - 10 cart. 2 000 F. neuf + 12 cart. Megadrive par lot 3 500 F. José TEIXEIRA, 9, av. Racine, 77680 Reilly-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.87.81.

Vds Super Famcom en Super Mario Bros 4 pour 2 000 F. + FRANK. Tél. : (16-1) 42.37.45.57.

Vds Sega 16 bits + nbx exc. + 22 jx (Kings Bounty, Strider etc.) val. 12 000 F. Pr. 5 500 F. Sébastien FISCHER, 63, rue des Gravières, 78480 Verneuil-Seine. Tél. : (16-1) 39.65.61.63 (avant 19 h L - V).

Vds Hits NEC + J. Chan PCK2, Tomra, Gunhad, David, Crush, Dead Moor etc. 200 F. pce Didier LAFFITE 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.33.41.42.

Vds jx NEC (175 1 et Console Game Boy + 2 jx (450 F.) le 100 F. Jean-Christophe RAVERIER, 10, rue Verhaire, 78960 Valmaucourt-Bz. Tél. : (16-1) 30.43.77.22.

Vds Sega 8 bits + post. + 4 jx (Rambo III, D. Dragon, Wonderboy III, Hang on) + Guide jx Sega val. 2 000 F. Cédric 890 F. Gregory KULLUS, 4, rue Edgar-Quinet, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.88.47.29.

Vds Megast4, D. Dur SH205, Mon. SM125, impr. Star IN10. Emul. Mac Spence 128 pr. 8 000 F. Michel KELLER, 7, av. de Corbara, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.76.42.

Vds Nintendo - Post - Rob - 8 jx post. via sép. de riba pr. 1 300 F. et jx 200 F. Atzta HILMI, 139, rue Emile-Zola, 92600 Aulnières. Tél. : (16-1) 47.94.59.98.

Vds Sega MS + 16 jx + post. - 2 000 F. Sylvain BOUTTEVILLE, 19, rue Massena, 93270 Sevran (ap. 18 h). Tél. : (16-1) 43.84.07.48.

Vds Gameboy + 4 jx (Téris, double Dragon, Fortress of Fear et Supermarland) 800 F. Julien TAUBER, 38, rue Brill-Savarin. Tél. : 46.81.53.76.

Vds Megadrive jdx + 6 jx (Sonic, Mickey, Shinob, Ghoul'sghost) Pr. 2 500 F. vds c'est urgent ! Régis MARBOEUF, 44 bis, rue Allen-Dory, 44000 Nantes. Tél. : 40.40.66.34.

Vds NES - 3 man + Post + 11 jx Word Westing, Salomon Lie Force pr. 2 000 F. à déb. Cédric BOUTTEVILLE, 134, av. Jean-Jaures, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.89.64.

Vds MC - 2 encorces 2 X 4 W + 2 man auto-Fins + Fantasia + Danus 2 + Superovley 1 800 F. pss. via sép. ou éch. Bruno PIERRE, 7,115, rue des Fontaines, rue Marcellin Barthélemy, 82800 Puteaux-la-Defense. Tél. : (16-1) 47.73.85.14.

Vds Super Spy sur Neo Geo 650 F. ou éch. ctre autre jx Cédric KERBEL, 6, rue des Clères, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.36.41.

Stop affaire vds Nintendo - 7 jx + plat. - 2 man. Val. 2 800 F. cédé. pr. 300 F. Ludovic MARTIN, 10, rue Emile-Reneud, Charentevins-S.M. Tél. : 45.76.45.52.

Vds Console GSX 400 Amstrad 2 K7 500 F. Game Boy 8 K7 + Drivers 1 000 F. Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 9330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.

Vds NES American + 1 jx (port. inédits) + pénal et trans. Pr. 2 500 F. port compris. Micka SALEM, 116, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.17.64.

Vds Pack Megadrive Jap + DJ Boy + Thunderfart 2 + 300 F. Heavy unit + Shadow Dancer 400 F. Sylvain BLANCHOT, Gluz-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.

Vds pour Game Boy 2 jx (Bubble Bobble + Robocop) Le 100 F. Christophe RIERA, chemin du Jeu-de-Mail, 1160 Puyricc. Tél. : 68.78.23.83.

Vds Game Boy (lev 90) TBE + 4 jx (Castlevania) Ludovic AIRAUD, 611 av. Capitaine-Siry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.89.72.85.

Sega vds à 50 % du px d'achat : 62 cart. + Cartes Mast System. Liste des un (Super) pr. 1. BERNOLD BRUNO, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.

Vds Sega M.S. + Phaser + Lunettes 30 - 15 jx TBE 2 200 F. Kevin VASSEURE, 8, rue Dupont-Chaumont, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.75.57.33 ou 60.46.48.97.

Vds jx Megadrive Mickey + Eswat, Mystic Dial, Shadow Danc 230 F. pce. Vds Budokan + Saint Sword 370 F. pce. Maxence GUESDON, 12, allée des Pins, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.13.65.

Vds Nintendo + 1 jx C'est Turtles Trojan Back Nana Punch. On cède à 1 290 F. ctre NEC avec 2 Pad, 1 jx Sylvain GRENON, 18 bis, chemin des pendards, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.77.25.

Vds CD Rom + 1 jeu 1 900 F. Gameboy + 4 jx + acces (casque câble) 650 F. Urgent ! Jean-Benoît SILVESTRE, 4, place Michel-Bonry, 94420 La Pléssis-Tevélas. Tél. : (16-1) 45.94.43.91.

Vds Game Boy + 4 jx (Gall, Toribues, Téris, Super Mario Land) + Sacoché Val. 1 300 F. Pr. 800 F. Patrick MARX, 1613, rue de la Rochefoucauld, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.40.39.42.

Vds super Gameboy + 7 jx (ajpx d'origine de 900 F. cher contacts) sur STE à Paris + Florian GÉRARD, 40, bd des Invalides, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.25.20.

Vds Game Boy + 2 jx (Téris + Castlevania) + câble Link 1 600 F. Paris et reg. seulement. Laurent BEAUJARD, 27, rue Emile-Zola, 94800 Villiejuif. Tél. : (16-1) 46.78.25.69.

Vds Master System + 14 jx + contrôle Pad - 1 control Stick sur le 100 à 2 500 F. Fabrice DUPON, 3, rue Garred-Philippe, 63500 Evry. Tél. : 78.26.91.74.

Vds jx Game Boy 120 F. (ur, Batman, Fortress of Fear, Spiderman, Bazza Fighter, Toruss, double Dragon, Stéphane HOUY, 12, rue de Riquemart, 69000 Colmar.

High Quality Version Available on AMTGAL.COM







Vds Mega ST 2 + DD 20 Mo + écran haute résolution + écran - câble TV + rés nbx p ar log 9 000 F Olivier BRUNET, 27, rue de la Cour des Neiges, 75020 Paris. Tél : (16-1) 43.58.57.52

Vds Nintendo - 4 jeux Zelda 2 Rush n attack Top Gun et Kid Carus - 1 000 F (val 1 700 F) très urgent Stéphane VIGNANE, 5, résidence Gallien-Palaiseau, 91200 Téli : (16-1) 60.13.31.85.

Vds pour NES can 16 jeux (Castelvia, Contra, Jakkal) val 3 000 F Ppx 1 500 F à déb Martial CARTIER, 17, rue de Cochet, 91490 Moigny Tél : (16-1) 64.98.08.81.

Vds Lynx + 3 jeux California Games, Robo Squash, Gates of Zero + Para-Soleil + Adapt Secteur, val 1 500 F, ppx 800 F Thomas BAUDHIN, 12 bis, rue Dussolon, 02140 Vervings. Tél : 23.98.17.51.

Vds NES Américain + jeux (dont inédits !) + petite et trans Ppx 2 500 F port comops Mieke SALEN, 116, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél : (16-1) 45 04 17.64.

Vds Paek Megadrive rap DJ Boy + Thunderbolt 2 300 F Heavy uril + Shadow Canoe 400 F Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glanne, 58370 Villapourçan Tél : 86.78.63.55.

Vds pour Game Boy 2 jeux (Bubble Bobble + Robocopy) Le h 300 F Christophe RIEREA, chemin du Jeu-de-Mail, 1160 Peyriac. Tél : 68.78.23.83

Vds Game Boy (val 90) TBE + 4 jeux (Castelvia) Ludovic AIRAUD, 611 av Capitaine-Sly, 78170 La Celle-Saint-Cloud Tél : (16-1) 39 89 72.85.

Sega vds à 50 % du prix d'achat 162 cart. + Cartes Mast System Liste crée un titre + Super ppx 1 Beroald BRUNO, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.

Vds Sega m S + Phase + Lunettes 3D + 15 jeux TBE 2 200 F Kevin VASSEURE, 8, rue Dupont-Chetumont, 91800 Brunoy Tél : (16-1) 60.75.57.33 ou 80.46.48.97.

Vds jeux Megard + Mickey Eswat Misc Def. Shadow Dan 230 F ppx Vds Budokan + Sam Sword 370 F ppx Maxence GUESDON, 12, allée des Pins, 72200 La Flèche. Tél : 43.94.13.65

Vds ech ach jeux Super Famcom, Megadrive Neo Wilfried SEBAG, Tél : 43.72.34.38

Vds Sega B b, 5 jeux (Cloud Master, Mickey, Battl Out Run) Paquette de 850 F Benjamin RICARD, 7, av Fernand-Lefebvre, 78300 Poissy. Tél : (16-1) 39.11.93.29

Vds Atari 2600 - 11 jeux (oble Dragon, Role Position, Jai Pa Men, Moto Roadster) 250 F Florent ARNAUD, 207, av E Roosevelt, 69500 Bron. Tél : 78.26.83.49.

Vds Atari 2600 - 2 man + 4 jeux 400 F Spectrum 128/48K - 1 man env 40 ppx 600 F Vds jeux PC 1512, 5 1/4 150 à 100 F Yannick LEFEVRE, 3, rue Régis des Clercs-Sarceaux, 61200 Argentan. Tél : 33.67.28.94.

Vds Atari 2600 + 2 jeux 400 F Jude NICHOLAS, 15 sq. Henri-Willain, 78190 Trappes. Tél : (16-1) 30.51.88.84.

Vds Atari 2600 ss par 2 jeux 8 jeux (oble Dragon, Kun Fu, Master, Commando etc) Ppx 600 F Fabrice TRICOT, 4, rue Neuve, Les Breviniers, 78610 Le Perray Tél : (16-1) 34.84.63.22 (ap. 18 h)

Vds Atari 2600 + 13 jeux + branchement : 1 000 F (sans jeux) Christophe BOIS, 54, av du Docteur Leenrec, 77170 Brié-Comte-Robert Tél : (16-1) 64.05.78.65 (ap. 18 h)

Vds nbx jeux sur Atari 2600 75 F ppx et sur CBS Coleco 115 F ppx Fabrice LAMATA, 7, bd d'Arcueil, 31000 Toulouse. Tél : 61.23.62.70

ciens, codeurs DP, Atari XL, XE etc Laurien MATHOUT, The Computer's Dump Club, 1, rue Alla-Marquet, 58700 Premy, France. Tél : 86.37.95.58.

Loua ou vds jeux orig à bas prix sur CPC 6128. Ecrivez moi vite ! Johan MILAN, 41, av de la Gare, 31250 Revel

Association L1901 St Lô, 16-32 micro propose nbx services Digitalisation fanzine DP Franck MOREAU, 132, rue Jean-Follein, 50000 Saint-Lô. Tél : 33.57.89.57.

Club synops pour déter ses neurones sur Amiga (et PC) contacts joyeux, sympa genti, ok Olivier BECHARD, résidence Proby, 69, imp. Villehardouin, bat A303, 34000 Montpellier. Tél : 66.20.46.48 (W.E.)

Diffuse DP, demo, etc sur amiga Catal sur disk crée 5 titres à 2 F 50. Rach coder BKA, Domaine public, BP 35, 95560 Montsoult

Club Amstrad K7 et D7 cher New adhérents (gratuit). Ech. (x rég. Nord (59) (L.A.), Olivier DEJAEGERE, 24, rue Henri-Ghesquière, 59155 Faches Thumesnil Tél : 20.52.96.91.

Amiga GRP cher Coders, musiciens, GFXmen, swappers cher Contacts sérieux Cher samples sources Bye Vincent GENTIL, Larguill, chem. des Clèves, 38300 Saint-Hemer. Tél : 76.52.24.49.

Neuf Club amiga cher contact Env liste Mario RASO, Baile-Rocha ZA, 2114 Fleuran (NE), Suisse.

Groupe Amiga cher membres coops pr demos et ts nouveaux, pas avoir à grosse tête ! Be happy Florent CHASIGNOL, 73, qual Cdt Lherminier, 42300 Roanne Tél : 77.71.02.37.

Vds nbx jeux sur Amiga Abonnement mensuel poss (D7 fourrés) Loula, 82, av Roger-Salengro, 93290 Trambly-en-France

Rech graphistes musiciens brgs pour fonder groupe sur ST Alexandre LE ROUVILLOIS, 8, rue de la République, 42000 Saint-Etienne. Tél : 77.92.14.46

Grapheste sur DP 3 cher coders musiciens (grats) Amigal dans le Lot pour former gr. New escape Urgent ! Yann DUJEU, Le Merzia, Chevillon-sur-Rullard, 45700 Villemaudour

Coincé dans un jeu ? Nous avons toutes (ou presque) les solutions pour ST, rech musicien pour demo (SLT Brox) Gauthier BP 11, 34471 Pérols Cedex

Achetez directement le jeu de 800 ppx Dem. Env amiga, contre 10 F et 1 livre (disc) Ech via Alexandre GARNIER, 16, rue d'Alsace, 02100 Saint-Quentin

Dom pub Diffusion propose les meilleurs log du DP (Atari et Amiga) Catal crée lmb 3 F 90 Com Pubé Diffusion, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans

FUN CLUB association de joueurs gere éch gratuit pour micros et cons. Doc grat. Cherx et secouré FUN CLUB, 13, av des Acacias, 77290 Milry Mory Tél : (16-1) 64.80.97.43.

Rech pou 520 STE jeu de casse-bricues Gigano ou Azkanoid II Eric L'HOTIS, 128, rue du Vieux Pont de Sévres, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél : (16-1) 46.21.05.93 (ap. 19 h)

Cher manuel photocopie ou orig A500, log éduq math, franç 6e et 2e niveau Gauthier LHERNEROUT, 87, route de Périg, Oust-Marnat 82460 AU. Tél : 22.30.51.96

Ach jeux pour CPC 6128 tout sauf Arcades Env listes Bernara JAFFRE, bât. 7, epp 174, 31400 Toulouse. Tél : 62.26.44.60

Recevez notre D7 catal, env 1 disk 3 1/2 et env 1 bte C. JOUVESHOMME, Gamme NBC, 43, rue Berzelius, 75017 Paris.

Vds jeux sur Amiga Tarifs les moins chers du moment 28.60.48.97.

Amiga vds ou ech demos + 10 F disk deb asa ch contacts, vite. Env disk pour liste. Tél : Christophe VEUILLET, 40, rue Jules-Verne, 69330 Jonage 78.04.20.53

Club Amiga, Atari AT, Mac, serveur Minivalu à V Orléans, 9 bis, rue du Général-de-Gaulle, 59115 Leers Tél : 20.82.36.36.

Stop ! Cher adhérent pour club sur Atari et sur Amiga (jeux à bas prix Bruno Panther), 66, rue Fond des Bois, 4050 Chaudfontaine, Belgique Tél : 041 65.92.35

La Club Megaland RTC tous les jours de 22 h à 8 h (le chargement Atari 31 Mo Club Megaland, BP 51, 91430 Igny. Tél : (16-1) 69.85.34.91.

A500 Club Bonaparte, Orléans Reoul TOPART, 6, allée Georges-Brassens 45800 Saint-Jean-de-Braye

Club d'éch sur C64-128 Liste de nbx jeux et util. Env. Liste et 3 disk de jeux A.S. Denis ROBERT, Club Logic enr. CP 173, succursale Terebonne, Terebonne, Québec, V6W-3L5, Canada Tél : (514) 71-17.63

Orléans sur ST rech musicien soundchips Très urgent Env vds musiques et présentons STAN-Mercury Overlanders of the Union, 105, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambéry.

Power et play club nouvelle formule local, ech, occas, adhésion grat. Dem. doc Jean-Philippe DUPUICH, 22, rue du Guimpe, 02100 Saint-Quentin

Ami free log Amiga Dump Ppx 12 F par disk 1 port gratuit catal crée à 2 50 F Amifree, 66, rue de Saligny, 45760 Verny Tél : 38.75.08.73.

Amiga cher amis sur Solissons et env pour éch, voir création club Sylvain LEMONNIER, 14, rue du Pal d'Etain, 02200 Solissons. Tél : 23.53.57.79 (ap. 20 h)

Diffuse sharewares pour PC Info crée env 1 bte. Regis FOINET, 3, rue Eusebe-Bombal, 87100 Limoges

Club international sur C64 Fanzine concours (modern a gagner), jeux, demo see you. (Bruno) Kingdom of Stars, 12, allée de la Grange de Mélassis, 91190 Gif-sur-Yvette Tél : (16-1) 60.12.36.18.

Help englishman in Panslooking for help and exchanges for my new ST. Only english spoken Martyn AVENT, 7, rue Paul-Clément, 91800 Evry.

Groupe Atlantis, organ se demo-parly si vous désirez venir Phone me J. MENOUJ, 13, rue du Sapin, 74100 Ville-la-Grand Tél : 50.92.05.22

Piranhas : club pour ST et Amiga sources ech, Pm's jeux, etc (rech coder et musicien ST) Gauthier, BP 11, 34471 Pérols Cedex

Graphistes (expériences) rech pour progr en 68000 Univ pour demos très rég Alexandre PUY, 39, rue de Vesoul, 25000 Besançon

CAD software recruta tous créateurs sur Amiga. Env CV Ralph LE GALL, 24, rue du Château, 68720 Zillisheim Tél : 89.06.38.96.

Européen ST pour trouver ce que vous cher 1 600 titres pour pas cher. Bruno DUCAS, rue du 18-Juin, 82350 Albi.

Atari et Amiga vds jeux env disk - 1 bte (4 F) pour liste et sur pce. Conan, BP 112, 06220 Vallauris.

Rech contact synops dans Lyon ou reg sur Amiga Salut Yves PERACHE, 29, allée Normandie Niemen, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél : 72.04.53.04

Amiga : vds jeux, util. demos, DP, 15 FF ou 80 FB, env 1 disk pour liste Roland CIVET, rue de Fraternité, 778, 7340 Paturages, Belgique

Club NEC 68 cher adhérents sur B. France, contact, lettres, etc. Env NES 68000 et 1500 Club NEC, Lyon. Tél : 78.30.31.41 (ap. 19 h)

Amiga cher contacts pour éch jeux env liste des mtrges à partir de Patrice DEFERT-SIMONNEAU, 405, rue des Méissemours, 73290 La Motte-Servoleux. Tél : 79.25.18.35

Amiga : fervents adhérents de cette devisse cher ts fanatiques avec des archives de mainte. Env bte Olivier BECHARD, 69 impasse Villehardouin, bât A 303, 34000 Montpellier

Club Amiga vds invités tres bas prix, nbx D7. Ser enr rap. Amiga Computer Club Tél : 21, rue Saint-Martin, 77950 Saint-Marcel Tél : 02.21.95.94

Cher club - belge - pour alimenter mon Amiga - urgent - ou indépendant libre pour happy contact BP 72, 54350 Mont-Saint-Martin.

Vds ou éch nbx jeux utilis. Md songs, demos, educs Pp très bas. Liste : 2 x 2 50 F Fred, 3, rue des Aubéplines 78300 Luxeuil-les-Bains

Ech demo + music et cher - Bass NC - pour faire demo Cedric LADURELLE, 16, av Jean-Medecin, Le Florida, 06000 Nice Tél : 93.90.02.38

Hani Diffusion vous propose nba Dom Pubs à px tres bas Jandre 1 disk ou 2 titres. Stéphane THULLIER, 9, rue Georges-Basquin, 59810 Lesquin

Rech contacts ser et durables sur A500 Ech demos DP, mod ST Env 1 disk pour liste Raphaël HOET, 90, rue du Nord, 6190 Courcelles, Belgique Tél : 071 45 82.44

Musicien Amiga cher, joues pour faire des demos. Christophe CHANCENEST, 22, rue du Père-Bourdon, 35700 Rennes

Recevez D7 de démonstration sur Atari ST Env un disk 3 1/2 et env 1 bte Gamme NBC, 43, rue Berzelius 75017 Paris.

CPC Club cher membres journal mensue Thierry BAROU, 42 rue Louis-Soult, 42000 Saint-Etienne. Tél : 77.37.18.76

nbx demos d'util. etc + pour Atari et Amiga Super catal crée 1 bte à 2 F 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans

Jordan corp maintenant sur Atari ST, Amiga et PC Ecrivez nous ! Jordan Corporation, BP 152, 62220 Carvin

Nbx log dom pub pour Atari Amiga et comp PC. Catal crée 10 F en btes IFA, route nationale, 59680 Carvin-laune

Comment bénéficier sur Amiga ? 7 simpls. Produisez vous les meilleurs DP en 2 disa crée 1 disque de 35 F Nicolas MOUGEL, 6, av de la Chasse, 77500 Chelles

Club NEC en France Super bibliothèque de jeux. Ech. vds, occas, ser et syma David ANSELME, 33, rue Mathurin-Ragnier, 75015 Paris Tél : (16-1) 47.34.73.78.

Amigaman de 4 ans cher contact aux USA et au Japon univ, ser (début) Philippe ALBEROLA, 2, rue des Paquerettes, 34000 Montpellier. Tél : 67.65.42.87.

Atari Club nbx services, log dom pub cooperative cach, fanzine réunions sur Toulouse. Serveur Minival RCT Atari Club 9, clos des Herbelles 31170 Tournefeuille 61.78.95.43

Amiga Club synops multisevice Cher d contact cher console portable ou (env 1 bte) Olivier BECHARD, Résidence Proby, bât A303 69, impasse Villehardouin, 34090 Montpellier Tél : 67.61.94.55.

Vds jeux sur Amiga env disk pour liste Pp très intér Olivier GASC, Montagneux, 42600 Menthon-sur-Maire

Rech graphistes Amiga pour demos ! Toi qui aime la techn contacte-moi Stéphane LERAIN, 3, impasse des Acacias, 73100 Mouty, Aix-les-Bains Tél : 79.61.01.62 (ap. 20 h).

Digital source pour STE 520 B 1040 de 1 à 50 KHz format simple Doc crée 1 bte à 2 50 F André WILL, 119, rue de l'Abbaye, 03410 Domert Tél : 70.29.65.86

Club Amiga ech jeux super catal crée 2 titres à 2 50 F (ech gratuit) The Computer's Club, 151, rue des Violettes 49400 Saumur

Championnat Kick Off 2 sur Amiga et ST en janvier. Bénévoles microlouis (Norm-Pas-de-Calais seul) Gregory KWIECEN, 73126, rue Jules-Guesde 59260 Hellemmes. Tél : 20.04.41.39

Rech CPC 6128 en panne pour récupération des pcs et composants Michel THOMAS, F11EGG, cité Joyeuse, bât L3, Kercado, 56000 Vannes. Tél : 87.40.67.41

Club rech membres pour Atari Amiga Consoles Cotisation 30 SF Suisse Only Association Informatique, Case postale 106, 1001 Lausanne, Suisse. Tél : 021.8.02.22.11 (Bip 10 480).

Phaba Club pour Atari ST, TT... de 40 Mo de DP Journales disk n° 5 crée 2 F Doc crée 2 titres Phaba Club Tél : 8, chemin des Pains Perdus, 28100 Dreux

Amigalans New Club en France Jeux, util. demos DP Im port, USA et au monde entier. Env Disk pour liste Jimmy ROBIN, 3, allée de Mairieville, 37400 Ambouse. Tél : 47.30.12.39

Club Amiga nbx softs jeux 7 F ppx ou 10 F disk Rens, liste crée 1 disk - 1 bte Jean-Marie CRIGHTON, 7, rue Eluegard, 29200 Brest.

Dom pub Club pour Windows 3 catal sur D7 3 1/2 crée 5 titres Olivier TABLEAU, BP 34, 95560 Montsoult

Overlanders rech musicien sur ST. Soundchips Sound tracks Très urgent Env musiques inédites Stan Mercury, Overlanders of the Union, 105, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambéry.

Hi the Amiga scene ! contact my for cool swappwng (demo, util) no dis - wo answer ! Hi to all my contacts. Emmanuel RODUIT, rte du Chavalard 1926 Fully, Suisse. Tél : 026.46.17.88

Graph cher pour faire le music pour créer 1 univ sur 1040 STE Gilles DUPUIS, ch du Banderet, 1135 Demens, Suisse Tél : 021 80 2.10.38

A500 Lou cher un contact ser rapide Ecrire ou tél pour listes rns Phoenix Amiga Club, BP 13, 6530 Marchienne-au-Pont, Belgique. Tél : 071.52.62.48.

Vds super jeu orig PC. Sorcier get all the girls, notes, codes, cane, 5 x 3 1/2, VGA, 93 %, 3 B mag ppx -50 % 150 F Arnaud GRANGE, 11, impasse Alcide d'Origny, 78200 Maries-le-Jolis. Tél : (16-1) 30.94.45.00.

Club Atari ST nbx log ser consulté par la poste (même France) à 25 Fidisoc ! Liste grat EMC, BP 50, 4460 Flémelle 1, Belgique

Pas de Mintel ? Nous téléchargons pour vous ts prog Atari Env env 1 bte M. VINCENT, Logivore, 105, av Général-Leclercq, app 138, 28100 Dreux.

Rech ts jeux d'aventure sur Amiga (franç) j saul Loom 2-Acra-Maken Monkey Island Indiv. Stealth Jean-Eric MUSSET, chemin de Faleit, 13280 Raphaële-les-Artes. Tél : 90.93.71.11.

Mas mag fanzine sur ST et CPC Plan de rubriques vous attendent Env 1 bte à F Olivier PETIT, 23, rue Honoré-Daumier, 13280 Raphaële-les-Artes.

Super club jeux sur PC à bas prix (écrire) Poxs F54 Guns npx 2000 Falcon V3 ech catal sur dem Jean-Mathieu BAUDRY, 58, rue des Bourbottes, 60129 Beihancourt-en-Valois.

Vds jeux Amiga, demos, util Env, D7 en 2 titres pour liste Gilles GALOU, 33, rue du Souvenir Français, 53000 Laval

Club synops par Minival Messageries, annonces télé-chargement 3614 Pm22 Association Aniel, Tél : Chemin des Carrières, 30210 Colliac. 66.22.89.79.

Vds jeux pour Amiga à px lou. Déb ne pas s'abst. Rao-de-el



Stop ! Tu rech je pour ton Amiga ? Je suis là pour te servir Laurent PIERLOT, 86, rue Victor-Recoeur, 94170 La Perrière-sur-Merme.

Port free. 10 F disk and 1 free for 10 bought : here you can find the greatest! Megademos for Amiga. Olivier MEYER, route de sampligny, 55300 Koers-la-Petite. Tél : 26.89.11.03.

Club amiga nbx softs, jeux, util à 7 F ppx ou 10 F dis comops. Recherche et liste crée 1 disk - 1 bte Jean-Marie CRIGHTON, 7, rue Bugeaud, 29200 Brest.

Stop ! Amigami e, vous cher des contacts qui ne vous déçoivent pas Pascal, Tél : 95.73.04.30

Club rech membres pour Atari Amiga Consoles Cotisation 30 SF Suisse Only Association Informatique, Case postale 112, 1008 Prilly, Suisse

Club Atari ST et PC, nbx log, Dom Pub cher election-







Doucm, bdt K, 16, rue Turanne, 13110 Port de Bour. Tél: 42.40.07.69.

Ch contacts sympas sur 520 STE-STF pour éch. ja, demo, autres. **Bertrand LE MEYTOUR**, 58450 Genlis Surzur par Thela. Tél: 97.43.03.42.

Ch contacts sur ST pour éch. ja (Elvira, King, Game Show) sur Paris unq. **Dania DESAEGHER**, 28 bis, rue Chaligny, 75012 Paris. Tél: (16-1) 43.79.56.54.

Amiga poss. nbx doc, codes sources ja util à éch, déb biom, rep ass. **Adel CHAMAKH**, 36, rue Richars-Ali-houri, 1005 El Omrane, Tunis, Tunisie. Tél: 01 78.10.73.

Ech ja et util sur Amiga et ST, rep ass. **Guy FARINEY**, 8, Ker en Coz, 56690 Nostang. Tél: 98.65.72.22

Ech ja Megadrive fr ou jap. Poss. Alt-Beast, Ghoul'n Ghost, Rech Golf'n Dancer, Moon Space H2, Sybilin DELPECH, Lieu-dit « Guilbot », Saint-Genes-de-Fronsac, 33240 Saint-André-de-Cubzac. Tél: 57.84.30.70

PC éch ja util 5/14, 3/12, déb ne pas s'abst. Ch. Elvira, Alcatraz, Lammings Space Quest IV et autres. **Jean-Luc SEVERE**, Kernavéz Guîtres, 29250 Saint-Pol-de-Leon. Tél: 98.68.06.45

Ech ou vds ja sur Amiga, pas rapide et pas sér s'abst. Env liste vds déb aoc. **Christophe DESBARATS**, 32120 Puy-caquier, Tél: 62.65.16.10

The access ch contacts sérieux pour éch util en ja en PC 3/12 et 5/14 (env liste) rep ass. **The Access**, Po Box 301 B-3000 Namur 1, Belgium

Ch contacts sér pour éch sur Alan STF. Env liste. **Xavier DOMINIQUE**, 24, rue Edmond-Morelle, 55200 Commercy. Tél: 29.91.20.34 (ap. 19 h).

Ech, vds ja sur Amiga. Vds Mauphi Island sur ST (orig) **Arnand BOQUIER**, Boisé-d'Ennebourg, 76160 Demetel. Tél: 35.23.45.84

Rech contacts sur A500 déb s'abst. **Patrick RAVIZZA**, 20, rue Périer, 92120 Montrouge.

520 STE ch contact pour éch ja (début) Tortues, Qui Board) etc. **CH02 Toyota Calica** Grégory DELGOURME, 7, av. des Angles, La Panoramic Bonsecours. Tél: 25.80.47.61

Ech ja ST sérieux plain de ja et util (Speedball 2, Nitro Panza Boring, Operation Stealth etc.) **Karl PASQUIER**, 2, rue Patinrouz, 13220 Châteauneuf-Mariques. Tél: 42.79.88.73.

Rech ja et util, Ech non pas vds aoc en VF. Env liste. **André PESEUX**, 1, rue Rosta, app 2113, 94800 Ville-Juif.

Ch contacts sérieux sur PC 5/14, env liste au tél. **Pierre-Anoine HAYNES**, chemin des Korrigans, Kerbronn, 44350 Guernand. Tél: 40.24.67.63.

Ech ja sur STE, poss env 10 jr rep ass. Env listes, sur Granoble et env. **Luc HOVHANNESIAN**, 48, chemin des « Sayetteils », 38700 Corinthe. Tél: 76.90.39.68

Ech cons. Collaboration avec 1 man + 3 jr (Donkey Kong, Mouse Trap, Tennis) ché mon. **Marc**, 75018 Paris. Tél: (16-1) 42.09.48.42.

Megadrive jap, éch, vds aoc ja. Cher CTC sur Amiga et Gameboy **Martin RUSAN**, 9 rue Troussau, 75011 Paris. Tél: (16-1) 40.21.68.80.

A500 1 Mega liste à votre disp. **Nicolas JURALINA**, BP 84, Lupino, 20611 Bastia

PC-AT 288 3/12 rech contact (Norm s'poss) pour éch ja et util et demos en VGA, rep. ass. **Francis QTSUDDI**, 70, bd Chanzy, N° 212, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél: 21.90.93.79.

Rech contacts sur A500 pour éch ja. **Annette MARTINS BORGES**, Diamantlan 218, 9743 BL Groningen, Pays-Bas

Ech ja sur ST Env listes. Rech PC Globe et des log d'architecture. **Fabien LANSIAUX**, 75, rue Buisson, 59580 Aniche.

Ech ja sur Sega 16 bits - poss. Strlen Myoph, Dick Tracy, Golden Axe E Swat Shadow Dancer, Battle Squadron. **François CHAHNE**, cité Belseron-la-Tour, 13090 Aix-en-Provence. Tél: 42.21.06.99

Ch sur ST (E) driver pour Canon BJ-10e ou BJ-10e. IBM proprioit X24 (lous soit mon sauveur) **Benoît FAURE**, 8, av. de la Frégère, 81680 Payrin. Tél: 83.61.38.46.

A500 rech util et demos vds éch. Env listes 1. **Nicolas JURALINA**, BP 84, Lupino, 20611 Bastia

Attention ! Ja util, docs, vds Freeboot, vds ong. Intruder Wild Street. **Claude TRANSLER**, 34, av. Jean-Jaures, 10800 Chapelet-Saint-Luc. Tél: 25.76.60.30.

Amiga cher contacts sér, rapides + util ST, Mac, PC - donneurs de télécartes. Vendeurs eni. **Marc Stéphane SOUBIRAN**, 7, rue Paul-Cézanne, 11200 Lezignan.

Ech ja sur STE sur Marseille. **Alexandre BAGUR**, 39, av. de l'Europe, ZAC La Mécoulène, 13830 Roquefort-la-Bédoule. Tél: 42.73.21.47.

Salut. Ch. contact sur Amiga (Bral Chuck, Rock-Billard 3D) **Christophe DA ROCHA**, 8, rue de l'Auberlach,

29200 Briat. Tél: 98.42.08.55.

Ech. Fatman et Monax GP sur Megadrive ou éch. les 2 ché une Gameboy + 2 jr (Tennis) + casque + câble link etc. **Benjamin GONZALEZ**, Saint-Firmin-les-Epingliers, 71670 La Breuille. Tél: 85.56.10.76.

Ech camera NB, digit vidéo pour ST, litres mon. 51 cm ché PC ocul 3/12 ou 5/14. Env prop. **Lionel BONNET**, 30, Le Champ-Sorbier, 71140 Bourbon-Lancy

Ch contacts sur Amiga pour éch. Poss. rej. **Olivier GAY**, 2, rue des Cites, 70100 Arc-lès-Gray

Vds ja bas prix. Poss. Great Courts 2, Lammings, Supercars ? **Erwin JAN**, 22, av. des Droits de l'Homme, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél: 25.39.96.51.

Ech sur NEC B-Wolf, Albric R Kid Heavy Unit Hurricane Alien Crush Doodokodon Cyber Cast **Alain BOUENIERE**, 13, rue Mollière, 59540 Caudry.

Déb. ach sur A500, ST, ts ja de Titus, infogrames logi (max 35 F) et prog micro applic (max 170 F) **Daniël ALDO**, 118, rue de Flandre, 75019 Paris.

Ach Megafix 30, BE 1 200 F. Vds Midwinter + Tennis Clp 100 F pos. Réalise mise en page (PPM). **Damien RACCA**, 31390 Bois de la Pierre. Tél: 61.87.51.39.

Cher contacts sur CPC 6128. Poss. F16, Combi Pilot Super Monaco GP et d'autres. **Thierry FRACHE**, 1, allée des Melites, 91150 Elampée.

Cher contact pour éch. ja et util sur A500. Vdsurs s'abst. **Christophe SCHULZ**, 3, rue des Alouettes, 57460 Sout-hweyersheim. Tél: 88.20.60.61.

Rech contact pour éch ja ou ach sur CPC 6128 - poss. Bubble Bobble, Air Wolf, Bombjack, Sébastien ESNAULT, 35, rue Jean-Mace, 53000 Lavail. Tél: 43.90.75.65.

1040 STE ch contacts Ech ja utilis **Bernard CORNEIL**, 65, rue de Versailles, 62110 Avion.

Ech, ach, vds ja Megadrive (ja franc ou ang) **Julien LOMBARO**, 5, rue Jules-Verne, app 18, 89300 Joigny. Tél: 86.62.27.39.

Rech contacts rap sur Amiga, vdsurs s'abst. **Gilles FLEURY**, place du Soleil, Prairie de l'City, 91230 Montgeron. Tél: (16-1) 69.03.96.16 (ap. 20 h).

PC 5/14 ch contacts pour éch ja - poss. Monkey Island BT3, Castles Simearth TMHT, Indy 3 Ch Indy 4, Monkey Island 2. **Cédric LANSEAU**, Villexavier, 17500 Jonzac. Tél: 45.48.04.87.

Ech ja sur PC 3/12 et 5/14. Poss. Super Indy 3, Zak Co Stealth, Monkey Island, etc. Cher. **Sieras Cédric LANSEAU**, Villexavier, 17500 Jonzac. Tél: 45.48.04.87.

Amiga ch contacts dans ts pays rap et durables. Rech surtout War-games et Aventures. **Alain POU**, 5, rue de Millaille, 11500 Quétian

Ech sur ST ja éduc, util, demos. Env liste. **Alembert Sylvie MICHEL**, rés. Loreto, bdt. A, route du Vitulio, 20000 Ajaccio.

Ech ja et doc sur A500. Env liste ou tel. Déb s'abst. **Patricia REMETTER**, 4, rue des Lilas, 67117 Ittenheim. Tél: 88.69.08.78.

Amiga rech contacts - poss. Gigawatts / Rech Olds Games boîtes en caoutchouc, photos de Chantal Goya / **Alex GAY**. Tél: 50.43.75.57.

Amiga cher contacts pour éch ja et demos (sur 86 de préf) / **Pascal LEBRAUD**, 2, résidence Olivier-de-Saurs, 85000 Poitiers. Tél: 48.41.21.13.

Ech ou vds ja sur ST/STE. Radland, Vroom, Ell Hunter-Tes reg accép. **Eric FICHON**, La Burièrie, 37300 Joué-lès-Tours. Tél: 47.33.39.70

A500 déb rech contacts pour éch ja, util, éch divers (étude des lites propos). **Thierry GEORGE**, 8, rue du Mont Garin, 59130 Lambresart. Tél: 20.93.19.33.

Rech et éch ja et util pour Amiga en PC 3/12. Env liste, contact ser. **Katrina GOBERT**, 17, allée des Feuillants, 77100 Meaux.

Cher contacts pour éch PC 3/12 VGA. Poss. *Jeitghter 2* Wing Commander et d'autres simu. **Alexandre DIEUDONNÉ**, Membrey, 70180 Damphre-sur-Salon.

Cher contact avec utilisateurs Pison. Ech. idées + prog. **Viet NGUYEN**, 16, av. Ernest-Havel, 94400 Vihry-sur-Seine.

Rech pour éch sur Mac Amiga. Env listes. Rech clubs foraines, servies RTC. **Stéphane LEVY**, 14, allée des Darnées, 92000 Nanterre.

Amiga : Mo avoir nbx chés. Ech ass. Mops pas (marqueur Mo vds à px bas. **Romain HAMON**, La Barre, 22510 Trabry. Tél: 96.42.60.90.

Ech ou vds ja Amiga. Rap. et sympas. Poss. aussi demos. Rép ass. **Laurent KRUMENACKER**, 4, rue des Tilleuls, 57070 Metz. Tél: 87.76.18.30

Amiga / cher Gunship 4 elite. Cher contacts pour éch ser et rap - env listes. **Jean-Charles ARROU-VIGNON**, 952, ch. Amé de Purgatoire, « Olympes », 06600 Antibes.

Ech ou vds ja et demos util pour amiga et ST. Env D7 pour

liste **Yanick JUMEL**, 16, rue Gabriel-Péri, 80470 Allier-sur-Somme. Tél: 22.51.84.01 (ap. 18 h).

STE cher contact, prêt util, rép s'il liste. Ach. **TOS 2XX** / ROM. **Emile SOY**, « La Marie », 7, 48, av. Fournacle, 13013 Marseille.

Ech orig. Dble Dragon, Ivanohé. **Alier Burner**, Carmen Sandiego et Rick Dangerous (sur ST) / **Alembert Benoît DAGET**, 74, rue Balard, 75015 Paris. Tél: (16-1) 45.57.07.42

STE 1 Mo cher contact sér et rapide pour éch. vds de softs. Rép ass. amaq s'abst. **FRANCK HAMECIN**, 18, rue Veuve-Flaurin, 78130 Les Mureaux. Tél: (16-1) 30.99.86.84

Ech ja sur Amiga. Déb biom. **Christophe COUSTAL**, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. Tél: 68.32.58.31.

Ech ja sur ST. Ville de de la France. **Vincent**. Tél: 53.80.20.76

PC 386 VGA S-Blaster, cher contacts sér et durables pour éch ja et utilis. Vds Adlib en TBE (à déb) / **Olivier CATOIR**, 28, rue Samba-et-Meuse, 54000 Pau. Tél: 59.30.17.01.

A500 éch softs env liste. Rép ass. **Franck ZAMMIT**, résidence Le Grand Large, chemin des Guilles, 34200 Sète.

Ch contact Gameboy, Amiga, C64, K7 en MS x 2. **Philippe 360 K**, Ach. L'île comp. People et Power Carriage. **Laurent SAUREL**, rue J.-B.-Clement, 01000 Bourg-en-Bresse.

Cher contact Amiga pour éch ja, demos. **Johnny TRAMONTIN**, rue Sainte-Félicité 3, 7012 Flenu (Belgique). Tél: (065) 82.47.50.

Cher solu de ZAC MAC (Tél du n° 68 à 74) ché autre solu (Indy 3, Loam Op, Ekraj) **Luvent DEL RIZZO**, Chano 12, 1802 Corsevas, Vaud, Suisse. Tél: 18.41.21.92.16.22.

Vds nbx softs sur Amiga et PC (bp de rtes) / **David LEQUIPE**, 3, rue François-Cevent, 49000 Angers. Tél: 41.66.80.70.

Ech ja G Gear, poss. Chase HQ, Wonderboy, Rastan Saga, cher. **GG Shinob**, Halley Wars, Mickey **Hendrik JAJUN**, 73, bd de Châtigny, 16100 Cognac. Tél: 45.32.22.44

Ech ja ST Lammings, F29, Cabalade, Team Suzuki, Cap'n Jack, n'ont pas s'abst. **Marc CHADOUN**, 13, rue des Vignes, 72300 Brételle-sur-Loire. Tél: 43.79.84.84.

520ST ch contact pour éch. Env liste. Cher pour IBM XT carte CGA-VGA et mon. ocul à bas px. **Bernard BRY-JAK**, 8, rue Parant, 62900 Liévin. Tél: 21.25.59.84.

Vds ou éch ja Amiga. Dem. liste ou env liste. Rép ass. poss. Lammings, Powermanger, Toki. **Jéréme LA-JUS**, Goubin, 47170 Lunnes. Tél: 53.65.72.59 (W-E).

Rech. Demomaker sur Amiga. Tél. max. Att. - sans préf à it éch. **Rémy PLANCHE**, 4, rue Honoré-de-Balzac, Varennes, Vauzelles. Tél: 86.38.01.02.

Vds ou éch. vds sur 520 STE Poss. Darkman Quick & Silva, Apprentice Gods, Toki, Océi. **RASLE Kervaux**, 22170 Ploussat. Tél: 98.74.38.32.

PC 3/12 éch ja et lage. Poss. *Carry*, F17A, Elvira, Win Commander. Pas sér s'abst. Fax 26.47.42.96. **Nicolas THOREL**, 2, bd Roederer, 51000 Reims. Tél: 26.47.54.56.

Ech 3D construction ker ché Legend of Faerghail sur Alan 520 STF. Ong. seulement / **Laurent MANCINI**, Les Cascades, n° 72, L'Agayade, 83400 Hyères.

Ch contacts super cool pour éch (ja demos) sur A500. Env liste, rep ass. **Thierry MAIRE**, 10, place De-Gaulle, 57157 Marly. Tél: 87.63.45.51.

Ech ou vds ja sur Amiga / Cher bon graphiste / Rép ass. / **Carlo AMOR**, rue des Peupliers, 1982 Pont-de-la-Merge (VS), Suisse. Tél: 027.36.14.88.

Rech ja sur STE (Turic 2, Gods, Chuck Rock etc.) / aventure et de rôle. **Frédéric GOIN**, 15, route d'Haagegarbes, 59550 Landecques. Tél: 27.84.74.72 (ap. 18 h).

Ech ja sur A500, contact sur abst et sér. Rép ass. **Sylvain FERIN**, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél: (16-1) 60.75.17.21 (à p de 18 h).

Amiga / éch. syma ja et demos. Déb. soc. Rech. Foot et Tennis. **Bertrand ROLLIN**, 12, bd de Harbauz, 40000 Mont-de-Maran. Tél: 58.45.00.52

Cher contacts ST lites rég. pour éch. Déb. acc. ts domaines. **Hervé ANDREO**, 1580, av. de la Timone, 13010 Marseille. Tél: 81.94.20.28.

Ech ja et util sur STE (E) comté ts ja de sport. ger re. **Dezathlon**. Ch. Epya Sporting Gold. **Frédéric WALCZINSKI**, 1, square Saint-André, 77370 Nangla. Tél: 84.06.28.83

A500 ch contact ser pour éch. **Daniel RENARD**, 28, rue Violeat, 1060 Bruxelles, Belgique.

Ch contact sur PC 3/12. Poss. F14. Sm City. Les files bienvenues. Pas tel. Rép ass. **Jean-Mathieu BAUDRY**, 58, rue des Bourbottes, 60129 Béthancourt-en-Vaux.

PC 3/12 rech contacts sér même déb pour éch ja et util. Env liste. **Bernard CAPIJANO**, Unica 301, La Pin Rolland, 83430 Saint-Mandrier-sur-Mer. Tél: 84.30.87.59.

Ech ja A500, cher com. durable sur dans le Nord. Tous biom. **Laurent VINCKER**, 94, rue Jean-Baptiste-Dumas, 52160 Lemme. Tél: 20.09.49.63

520 ST rech. cart. pour éch. prog. GFA-ass. et ja de rôles. Rech graph. prof. s'abst. **Jean-Louis LACH**, 7, rue Saint-Georges, 02300 Guiny. Tél: 23.52.72.67.

C64 rech ja sympas sur disk. **Geneviève CALLET**, 24, rue des Tailandiers, 75011 Paris.

Amiga éch. pods ché Amos + bio et noi. Vds ja. Sega à 100 F. **David SIMON**, 5, rue Marcel-Klein, 87210 Obazun. Tél: 88.95.02.51.

520-1040 ST-STE éch ja demos nbx ja ch contacts rap. durables. Env liste, rep ass. **Joseph GRACEFFA**, 12, rue de Macon, 62217 Achicourt.

Amigéan cher contacts sér et rap. Rép ass. Déb. ne pas s'abst. **Frédéric MALIE**, 30, rue des 3 Villes, 80100 Saint-Dés-des-Vosges.

Ech prog sur Amiga. Rech lites demos. **Michaël DEJAN-COURT**, 25, rue P.-et-M.-Curté, 68510 Breilas.

Cher contacts sur amiga pour éch ja, util, demos (rep ass.) / **Christophe URBAIN**, 12, rue de la Welsa, 68125 Houssem. Tél: 88.24.14.03 (ap. 19 h)

Cher contacts Amiga rég. Lens-Anas-Béthune (62) / Env liste. **Patric THOMAS**, 61, rue de la Convention, 62800 Liévin.

Cher contact sur Alan ST, ja util. **Mac Midi**. Rech. Feeling Partner. Edt T + 812 Bank de sons T + 812. **Franck PAREL**, 4, rue Roger-Vincennes, 28250 Sannoche. Tél: 37.37.84.62

Ech ja sur Alan XLIXE sur K7 ou D7. **François LLORET**, 6, rue de Beaucaire, 30000 Nîmes. Tél: 68.35.40.15.

Stop ! Ech ja sur amiga. Ti le monde peut m'entra. Possède et cher n'vra. **Xavier RETAUX**, Le Reboul, 26150 Laval d'Aix.

Ech nbx ja Aventures anglas ché franc - autres ja sur Amiga. **Christian FOURNIER**, 280, 17, rue Etienne-Dalet, Hellemmes, Lille. Tél: 20.23.45.60

Diffuse DP, demo, etc sur amiga. Catal sur disk ché 5 litres à 2 F 50. Rech auteurs de DP. **GFX BKA Domaine Public**, BP 35, 85660 Montsaurin.

Ech amiga, éch vds sol pas assés. Rech graph. Déb. acc. **Sygm**, 58, av. des Cevennes, 29120 Malsard. Tél: 73.85.28.28

520 STE cher com. rap pour éch. Poss. nbx log. / Great Court 2, Logical Gods, F15 2, etc. **Thierry DUMONT**, 14, résidence La Malinène, 91220 Brétigny-sur-Orge.

Ech ser et sympas nbx log sur 1040 ST. Rép. ass. **Christian KISSEL**, 36, bd Davout, 75020 Paris.

PC-AT VGA éch. nbx ja (ts formats). Poss. «Wing Comm. 2 Strike Commander, etc. Env liste / **Stéphane FANTINI**, 10, rue Rémy-Rouard, 07300 Taurinon.

Ech ja et util demos Amiga et ST. Rép ass. Env listes. **Patric FARINEY**, 8, Ker en Coz, 56880 Nostang. Tél: 97.63.72.22

Amiga normand éch ja. Poss. Toki Gods, The Simpsons Vroom, Rodland, Tigofi. **Nicolas DURUPT**, 17, rue Villé-le-Hale, 14123 Ha. Tél: 31.72.52.60

Cher contacts sympas ser., durable et rap sur A500. Env liste. Rép ass. **GRIGNY COUVENT**, 9, rue Bergeret, 95290 Isle-Adam.

Ech, vds ja ST. Filles bienvenues / au club Dans 95 RP, ass. ville. Env liste. A biemé. **Grégory ESTEVES**, 230, rue de Paris, 95150 Taverny. Tél: (16-1) 39.95.84.45.

Ech ja ST. Poss. Rick Dangerous, Golden Age, Ivanohé, Dble Dragon, Carmen Sandiego et Altburner. **Benoît DAGET**, 74, rue Balard, 75015 Paris. Tél: (16-1) 45.57.07.52

C64 / Ech cher coders, musiciens et graphistes. Gardons les meilleurs. Poss. éch. **Nicolas DAIRE**, 2, rue Cantegrif, 34170 Castelmau-la-Lez.

Ech. Alan Storm ché Street of rage ou autres. **Geoffrey GATELLA**, 11, rue des Chénas, 44240 Supé-sur-Endre. Tél: 40.77.72.25.

Ech, vds, ach ja Megadrive Superlamcom Gameboy. Poss. nbx ja et rech contact ST. **Marc PETITIER**, 12, rue du gros-Chêne, 92370 Chaville. Tél: (16-1) 47.50.84.73

Ech. Gameboy + 4 jr ché console portable avec 2 jr mini. **Alexis MAZZOTTI**, 36, rue Kellermann, 57000 Metz-Sablon. Tél: 87.63.42.78.

Ech ja et util sur 1040 STE sur Paris. RP. **Thierry POILLOT**, 4, Impasse des Epinettes, 75017 Paris. Tél: (16-1) 42.29.73.12

A500 Cher. com. sér., durable. Env liste, rep ass. **Farielus s'abst**. **Patrick VALLOTTON**, Blancherie 4, 1022 Charvennes-Ransin (Suisse).

Mac cool rech. éch. coals sur STF. Rép. ass. **Thierry SE-**

Hi Quality Version Available From [www.mega.com](http://www.mega.com)



# petites annonces

NECHAL, 32, rue Victor-Hugo, 59111 Bouchain Tél : 27.34.84.63.

Bad coder cher contact cool pour éch. Vds. dem. source ASM sur STE David GALLARDO, 6 bis, rue Bernard-Mulé, appli 43, 31400 Toulouse Tél : 61.34.91.51 (ap. 19 h).

Cher contacts pour éch. sur 520 STE déb. acc. Alexandre CHABORY, route du Mont-Dore, 63210 Rochefort-Montagne Tél : 73.65.84.29.

Ech. uti. éd. uti. jx sur amiga Dominique GWYZEK, 80, rue Madame-Pierre-Curie, 59620 Lavel.

Ch. com. sér. et rap. sur ST (All Good (P.N.Pile, Pang In-vinhôé SN IV, M Resist, Nellis, Capt. D Century) Sébastien GOURGUES, lot de la Gare, 40420 Brocas-les-Forêts.

Déb. sér. rach. sur Amiga et PC, contacts. Achat possible. Env. vos listes. Thierry CAIRE, 346, rue du Lauzard, 13300 Salon-de-Provence.

Cher contacts sympas et sér. sur amiga pour éch. jx et uti. Rép. ass. Env. listes Christophe NIGHTINGALE, 11, rue Mendes-François, 92160 Bully. Tél : 21.29.26.82.

A500 contact sympa et sér. pour éch. nbs logs. Env. listes Rép. ass. J + 2 Fr + Europe Raoul TOPART, 6, allée Georges-Braassens, 45800 Saint-Jean-de-Braye.

Ech. jx sur amiga dans la rég. de Melun (je de rôle). Poss. Opération Stealth, Monkey Island. Fabien FOURNIER, 18, rue des Longs-Rezuges, 77950 Rubelles. Tél : 60.68.13.09.

Ech. jx NES (Grandet, Melroid, Turtles Zaida, Bura-Fight) Brice SIMONNET, 52120 Autreville-sur-la-Renne-Tel. : 25.31.40.17.

A500 ch. contact sympa pour éch. jx uti. déb. acc. Sandra GERBER, 14, rue des Pres, 67700 Saverne.

Ch. contact pour éch. nbs jx sur STE/STF. Env. liste. Rép. ass. Régis DEMESLAY, 8, rue de Cornouailles, 29200 Brast. Tél. : 98.47.72.93.

Vds. ou éch. jx uti. pour Amiga et jx pour PC. Env. l. disk pour liste. Thierry BOTELLA, rés. Les Cyprès, av. de Gascogne, bêt D1, 13300 Salon-de-Provence. Tél : 90.53.67.83 (soir).

Amiga 1 Mo + imprim. jeté encre + uti. + jx Gods Et Chuck Rock (2) che console + jx Frédéric DELHOMME, Mirail Belloubaire, 31, passage A-Camus, appli 12, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.11.07.

Ech. vds. jx sur Amiga (ST/PC). Vds. A500 log. edit. ext. mém. 1000s jock 50 disks Mohamed ALIQUANE, 133, rue Haro. Tél. : (16-1) 42.45.32.68 (entre 20 h et 21 h).

Ech. jx uti. déb. contacts sur Amiga-Term. Amiga Team, BP 64, 44600 Grèce-Hollogne-1, Belgique.

Ech. jx sur A500 et uti. Contact sér. Env. liste. Rép. rap. Yellamas Olier JORDI, C.Cuevas Torrecardenas, n° 10, 04230 Huerualde de Almeria, Spain.

Ech. sur STE/STF nbs jx contact sér. et durable. Env. liste. Déb. acc. Rép. ass. Franck BOQUET, 521, résidence Le Panchetel, 62110 Hémin-Beaumont. Tél : 21.49.18.02.

CPC 6128 cher contacts sér. pour éch. nbs jx et uti. Env. liste. Rép. ass. Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor-Deroide, 59800 Lille.

Ech. softs sur amiga contacts sympas Richard ROQUE-LAURE, 15, rue Lionel-Terray. Tél : 63.46.15.02.

Vds. consoles CBS Coleco et Amn 2500 à bas px. Ech. Gameboy + jx ctre G Gear avec Columns. Urg. Guillaume FORFAT, 10, rue Toulouse-Lautrec. Tél : 18000 Bourges. 48.21.24.46.

Ch. contacts sur ST. Env. disk pour liste. Rép. ass. et rap. Yannick BERTHOU, 87, route d'Arbouville.

Ech. ou vds jx uti. et log. divers sur amiga du 500 au 3000. Rép. ass. Olivier ROSELLO, 8, rue des Isclées, 30132 Caseneuve.

Ech. ou vds softs 520 ST, sér. et rap. ass. Déb. bienvenu. Patrick DEMEUSY, 76, route du Rosemont, 90200 Vescefont. Cidees 26. Tél. : 84.29.03.16 (soir).

A. ts les ST fans. Club orkneys "anzine disk, magazine demo, doukup, ech contact 3615 TILT ou RTIL BAL ORKNEYS. Denis CAUCHEFER, 2685, route de Roubaix, 59225 Lodelles. Tél : 27.48.87.01.

Ech. ou vds jx sur ST/STE. Poss. les meilleurs jx (The Pay off, Midamer II, DCK etc.) Eric PICHON, La Bulotie, 37300 Joué-les-Tours. Tél : 47.53.39.70.

New club - Tiga - sur CPC 6128 Ech. jx uti. Dorneo fanzine + liste jx - not Env. l. disk à J F 20 Eric KONSTANTY, Bleme, 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél : 26.73.78.12.

Rech. contact sér. pour éch. log. Macintosh londonnais ss Spectre GOP Alexander SASWITO, 117, rue Saint-Jean, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.32.90.15.

Cher contacts sur ST poss. nbs jx, uti. et demos. trav. avec synthés et sequencer (cubase). Liste SVP Florian CARADEC, 9, av. du maréchal-Foch, 92210 Saint-Claud. Tél : (16-1) 48.02.96.91 (av. 23 h).

A500 rech. contacts sympas ti genre saul Shoel. Them-up et Bean, Them, All Env. listes Claude PERRET, 48, rue des Dimes, D1000 Bourg-en-Bresse. Tél : 74.22.19.93.

Ech. jx sur Lynx. Poss. Chip Chat. Electroop, Gates of Zen, Gauntlet, etc. Françoise SPRIGNOLI, 11 bis, rue Eugène-Vaillin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.97.23.

Rech. lites réfées sur amiga pour éch. ou vds. Env. vos listes Richard REISMAN, 35, rue du Maréchal-Joffre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 38.73.58.03.

Ech. nbs jx sur ST. Déb. acc. Ch. speak et Line barrette 500 Ko sur STF. Amad VISSART, 5, rue Wilfrine-Bossart, 62770 Le Parcq. Tél. : 21.03.52.34.

Cher contacts sér. et durable sur Alan ST. Stephane LE-MAIRE, Sur le Bois, 61500 Boitron. Tél. : 38.73.67.51.

Ech. jx ST. Env. listes. Rép. ass. Xavier WALLE, 19, rue de Nolitel, 60600 Catenex. Tél. : 44.77.01.80.

Vds. ech. jx ST. Px intér. déb. bienv. amag s abst. les jx as - récents Sébastien ALBUQUERQUE, 73, av. Albert-Serrault, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.01.54.

Ech. ou vds jx sur amiga. sér. et rapide. Patrick DAVID, La Cordière, bêt F2, 69800 Saint Priest. Tél. : 78.21.75.58 (ev 10 h et ap. 16 h 30).

Ech. jx MD Populous, Stride, Foot v l ctre Mystic, PGA Golf, Th III, Alesia, v j ou v l, Tracy. Vds px déchéac éloc portable. 250 F neuf Pascal PROUIN, 26, pl G-Lysandra, 93140 Bondy. Tél : (16-1) 49.95.61.08 (bur.).

Ech. softs sur ST. Contacts sér. Rép. rapide. Env. liste Jean-Luc LEROUX, 58, Grande-Rue de Lucy, 02240 Ribemont.

PC 3 1/2 et 5 1/4 cher contacts en suisse, éch. sér. Déb. acc. Env. liste pr et uti. Alexandre DARANI, ch. Bellevue, 7, 1026 Echandens VD (Suisse). Tél. : 7.01.38.84.

Rech. contacts PC. Env. liste 3 1/2 ou 5 1/4. Rép. ass. Laurent SANTIAGO, 36, rue du Professorat, Well, 69006 Lyon.

A500 vds jx ou ach. Sér. et rapide. Déb. Téléphoner ! Pas d'arnaque. Christian et Veronique BAS, 351, rue des Hoqueules, 59460 Jeumont. Tél. : 27.39.42.64.

Ech. jx Apple 2. Rép. ass. A bientôt Philippe JALLAQUIER, La Randonnière, 69690 Courzieu. Tél : 74.70.93.83.

Cher. nbs contacts sér. et rapides sur ST. Graphistes bien. Florian MARGOT, 72, rue des Liliés, 77410 Claye-Solain. Tél. : (16-1) 60.26.37.30.

Salutations kos. bop de jx, de mos. Envoi. Env. listes Ludovic TELES, 2, rue Montaigne.

Ech. et rech. docs. ts jx ayant trait aux chevaux et catches. Stephane GASC, 16, allée de la Planchette, 45590 Saint-Cyr-en-Val. Tél. : 38.76.21.50.

Ech. ou éch. jx sur STF. Cher. jx Magic Pockets, Terminator 2) Thibault VERBESIE, 7, hameau de la Tache, 59890 Deulemont. Tél. : 20.78.61.92.

A500 éch. nbs jx, demos et uti. Contact sér. Bye Olivier FURNIER, 5, rue Ernest Perochon, 79300 Brasserie. Tél. : 40.65.01.10.

Amiga éch. jx Cher contact (Paris) I Déb. bienv. Vds hard cop sur Power-Biz : 150 F. Michel THEMO, Tél : (16-1) 42.06.92.16.

Ech. vds uti. jx, demos sur A500. Déb. ne pas s'abst. Poss. lect 5 1/4. Frank DUMENOIR, 5, rue des Champs, 60570 Andeville.

Cher contacts sér. et rap. sur ST : Gods, SM G Prix, Lemm, T. Gall, SW IV, disc, Kghow, D card, Tok, Indy 500 Sébastien GOURGUES, lot. de la Gare, 40420 Brocas-les-Forêts.

Ech. jx sur STE. Env. listes SVP Nicolas SIMONET, 9, rue Francis-Carco, 78750 Pontchartrain.

Déb. sur PC. Ech. jx sur Amiga ctre prg PC. Jean-Pierre RIZZI, Groupe Elysée, allée n° 3, 91700 Mirlat. Tél. : 78.55.02.42 (ap. 19 h).

Rech. éch. jx, routines, uti., fanzines sur 6128 (The CJC) Damien BANCAL, 446, av. Louis-Herbaux, 58240 Dunbarque.

PC-AT 3 1/2 VGA Soundblaster éch. nbs softs rapid et sans mauvaises surprises. Jean-Stephan VOZA, 20, rue saint-Leon, 31400 Toulouse. Tél. : 61.32.58.26.

Ech. Alan 520 STF + 10 jx contre A500. David BONNAL, 8, rue Debussy, 59760 Grande Synthe. Tél. : 28.21.84.48.

Ech. jx, demos, etc. Dem. liste sur Alan STF/STE. amag s abst. Jérôme GAGNEPAIN, allée des Tappas Mercury, 73200 Albertville.

Ech. vds jx et docs sur Alan ST. Env. listes. Bruno LOU-BET, La Chanterose, rue Paul-Loubet, 26200 Montélimar.

Cher contacts super cool pour éch. (jx demos uti.) sur

A500. Env. liste Thierry MAIRE, 13, place de Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.

STE cher contact sér. pour éch. de jx et uti. Env. liste Franck HAMELIN, 18, rue Veuve-Fleuret 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.86.94.

Ach. jx demos (surft), uti., éch. nbs jx et demos sur ST. J'ai Oh Cknet demo 1 (Gos & Boys) Olivier GUILLOUX, Les Villés du Verger, n° 3, 06790 Aspremont. Tél. : 93.08.31.57.

Ech. org. Amiga 2 ctre 1 Midwinter 2000 Explora 123, Un real, Prince Persa ctre Monkey Island franc, Cyrille CHE-MAMA, 3, rue du Général-de-Gaulle, 68440 Habahelm.

Ech. jx + uti. sur PC 3 1/2 VGA. Bertrand VELOIN, Lot, Terre-Noire, 42123 Cordelle. Tél. : 77.64.93.92.

Ech. org. Elvira contra Sapat of the Monkey Island, Meurtre à Venise, Heart of China pour ST. Ecrite Urgent Sébastien GANDON, 6, rue Louis-Rene-Le-Barriays, 50370 Brecey.

Ech. log. + jx sur A500. Rép. rap. et ass. Jocelyne EVANS, av. de Criel 29, 5370 Havelange, Belgique. Tél. : 083.64.38.28.

Stop ! Cher contacts sur Amiga ou sur ST, ts pays, déb. acc. Laurent LAULET, 24, rue de Flanu, 7390 Cuaregnon, Belgique.

Ech. NEC PC Engine + 2 jx ctre Alan ST ou Amiga. Sany RETIEB-MARTIN, 34, rue du Mont naturel, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.65.81.

Ech. jx uti. demos sur Amiga. Amag s abst. Env. listes Christophe HITTER, 8, rue de la Gare, 67250 Soultz-sous-Forêts.

Cher contacts rap. et durables. poss. nbs jx et demos sur STF/STE. Stephane RIGAUD, 29 G, rue de la Morle, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.43.05.22.

A500 éch. nbs jx (Lotus 2. Magic Pocket, Thunderhawk), pas de débs ou de vds. Env. listes. Tonia Nicolas JEANDROT, 205, rue Edith-Piaf, 71000 Macon.

Cher contacts pour éch. sur 1040 STE. Vds 520 STF DF 1 1/4 PC (préférence Gard). Frédéric DUMAS, résidence La Colisée, 2, rue du Collège, 30900 Nîmes.

Ech. jx sur Megacrive Pr. Poss. Mickey, Shinob, Soideman, Rech. Fantasia Aken Storm Wrestling wal 55.01.91.23.

Ech. nbs contacts sur STE et Mac. Env. listes pour rap. ass. David DUMONT, 8, rue Georges-Lanque, 78300 Saint-Villeles-Rouen.

Ech. ou vds jx, uti., réfées sur Alan ST et Amiga à bas px. cher doc rédacteur 3 1/2 et spectre GCR. Laurent BOU-MEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.

Rech. contact sér. et sympa sur STF. Env. liste. Poss. Lemmings, Great Court 2. David HENRY, chemin des Hélias, Fournesville, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.17.22.

Ech. ou éch. pour STE org. de Ker. Alex MARCIALIS, C3 La Rigaudière, 51, chemin de Saint-Antoine, 13015 Marseille.

A500 rech. contacts cools. sér. et rap. pour éch. nbs de mos. Env. liste : Sifried PERROT-NINOT, 25, chemin du Grand-Mont, 25500 Mersau.

Ech. Neo-Geo + 1 jeu Ninja Combat ctre SFC 4 3 jx (de préférence Mario 4, Actraiser, Pictwings) Julien BRIF-FAZ, 60, bld de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.11.50.

Cher contacts sur A500 pour éch. jx. Rép. et sér. Bye ! Bye : Nicolas BOY, 22, rue de la Grève, 33450 Saint-Loubes. Tél. : 57.74.87.08.

Ech. nbs jx sur 520 STF. Rép. ass. Bernard FEREC, 5, rue Begumarchais, 85160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.82.81.

Stop ! Rech. contacts sympas de bon niveau sur Amiga. N'hésitez pas. Rép. ass. Richard PANG, 46, rue François-Louisier, 97410 Saint-Pierre. Tél. : (19) 252.25.35.10.

Vds ou éch. jx Amiga. Vds jx C64 à L. ts px. Poss. nbs jx sur C64 (Lotus, Shadow Beast) Michel LOUVEY, 25, rue des Frères-de-Lion, 62460 DIVION. Tél. : 21.53.22.13.

Ech. jx et comp. ou vds. Sér. et rap. Déb. bienv. Olivier FENDELER, 16, rue de la Gare, 90200 Gironmagny.

Ech. vds jx, demo, uti. sur Amiga. Alain LANGOWSKI, rue Principale, 80140 Cerisy-Buleux.

Amag ch. contacts sér. et durables pour éch. jx. demo. DOM-PUB etc. Env. liste. Philippe BOCHER, 80, rue Raoul-Dautry, 95120 Ermont.

Salut ! Rech. contacts pour éch. de mos., GFX et Mus. s'abst. brotes bienv. Grégory CHAPRON, 11, rue des Sauveteurs, 76600 La Havre. Tél. : 35.21.35.19.

A500 rech. contacts pour éch. demos (Slide, digit, 24 ans). Rép. ass. Env. listes Jean-Marc FOURNIER, 24, rue de Soissons, 03200 Vichy. Tél. : 70.31.11.14.

Ech. jx sur Amiga. Nord exclusivement. Fabrice HEC-TOR, route de Belling, 59255 Haveluy. Tél. : 27.43.54.32.

Ech. jx sur A500. Rech. astuces plans aides, éch. pour Escape From Colditz. Stephane THÉL, 16, rue de Berné, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.76.58.90.

Rech. désespérément jx + Samblit + pour PC format indifférent (ach. du disk). Michel LAGARDE, 69, rue François, 54000 Nancy. Tél. : 82.96.21.76.

Ech. jx, uti. demos sur A500 et 2000. Poss. Vroom, Croisière pour l'ad., PP Hammer, vds. déb. acc. Claude HAAS, 10, rue de Muttersholtz, 67600 Ebersheim. Tél. : 88.85.72.60 (entre 16-19 h).

Cher contacts Amiga, sér. et durable pour éch. jx, demos uti. Johnny TRAMONTIN, rue Sainte-Félicité n° 3, 7012 Flanu, Belgique. Tél. : 065.82.47.50.

Mega STE rech. correspondant pour éch. Vds nbs org (Cabal, Kickoff, 50 F Guillaume RYCKELYNCK, 2, chemin des Amandiers, 11800 Villeduvert. Tél. : 68.78.79.80.

PC 5 1/4 et 3 1/2 cher contacts sér. pour éch. Env. listes. Amag s abst. Jean-Christophe BALSAN, 78, rue d'Italie, 13006 Marseille.

STE 2 mégas ch. contacts sympas rép. Marseille. Préf. uti. PAO DAO Amag s abst. Jean-Pierre LE MOINE, 12, rue Henri-Barrelet, 13700 Morignans. Tél. : 42.88.53.59.

A500 cher contacts pour éch. jx. Rép. ass. Stephane TI-GE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer.

Ech. vds jx sur ST. Poss. nbs jx : Toki, S. Danzar, etc. Vds : Last Ninja 2, Vermintar, Itale 90, etc. Serap POLADIAN, 1, allée des Ecoles, 93110 Roissy-sous-Bois.

Amiga & STE cher corres. pour éch. jx, demos. Ach. jx sur Megadiva. Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (H.R.).

Ech. nbs jx sur PC (500) (formats 5 1/4 et 3 1/2). Pierre DENIS, 35, rue des Landes, 44300 Nantes.

STE éch. tout avec Starnetacs du monde amer. Christophe TANTOT, 7, av. de l'Union, 92600 Asnières.

Ech. vds. ech. softs sur A500. No amag + Rodland, Robin Hood Rech. doc Demo Maker Boris VIGER, 80, rue Henri-Barbusse, 92000 Nanterre.

Urgent ! Ech. jx sur PC 3 1/2, acher : Tennis Cup, Italy 90, jx de foot par Panza + hits + uti. Christophe CHALEB, 7, rue Paul-Cézanne, 44400 Rezé. Tél. : 40.64.37.37.

Rech. contact sympa éch. jx. Amag s abst. Mylène GAY, 18, rue des Rochilles, Les Terrasses du Gaivrau, 74160 Colloigne-sous-Sarville. Tél. : 50.43.95.57.

A500 ch. contacts pour éch. Poss. nbs jx. Ech. Toki, Hunter, Croisière pour un c. Olivier FOURNIER, 5, rue Ernest-Panchoin, 79300 Bressuire. Tél. : 49.65.01.10.

Vds. éch. softs sur Amiga tres bs pa. rap. et sér. Joël AMOT, 4.61, place Gerall Muiron, 59800 Lille. Tél. : 20.49.50.00 (après 7599).

Ech. jx sur A500 (possé 2599). Ech. Christophe COUSTAL, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.68.34.

Ech. jx demos uti. (unq. sur le 49) sur Amiga 2000. A bien-tel ! François LE BEC, 29, rue de la Traquette, B1, 49100 Angers. Tél. : 41.48.58.31.

Amiga-TOS + ech. disks. Cher. jx Amiga. Keep cool ! Erik TROLLE, 115, rue Saint-Acheul, 80090 Amiens. Tél. : 22.47.23.02.

Amag ch. contacts sur Amiga pour éch. jx, uti. demos. Christophe URBAIN, 12, rue de la Weisa, 68125 Housain. Tél. : 89.24.14.03 (ap. 19 h 30).

Amiga éch. jx. Poss. BAT, Gods, Toki, Unreal the Smpo sons, Turcan 2, Navy Seals, Switchbiger 2, Explora J. Jean-Louis BOUSQUET, 402, route de Monde, 34730 Prades-le-Lez. Tél. : 67.59.50.74.

Amiga ch. contacts pour éch. jx uti. (PAO). Contactés-rc sur le 36 15 Tel. BAL -- I AMIGA 13 --

Cher contact sur Marseille et reg pour éch. jx et uti. sur Amiga et PC. Thierry DI-ROCCO, 17, av. de Martiniel 13004 Marseille.

Ech. ou vds softs Amiga à bas px, env. 1 disk pour liste. Rép. ass. (fr) Europe. Déb. bienv. David GRIVET, rue d'Arrevel 13, 1844 Villeneuve, Suisse. Tél. : 02.19.60.18.11.

Ech. ou vds nbs jx sur 520 ST. Cher. contact sur Rennes

Hi Quality Version Available on AMIGA.COM



Ronan MORELLEC, La Pilaire, 35440 Montreuil-sur-Ille. Tél : 99.89.78.71.

Ech Megadrive + 4 jx + NEC + 2 jx car Neo-Geo + 1 jeu + card ! urgent ! le 11 en TBE ! Michael CESTARO, 3, rue des Lys, 57250 Moyeuvre-Grande. Tél : 87.54.90.84.

1040 STF cher logiciel météo Philippe DEBONNE, 23, av. de Valdaries, 61450 Le Garric. Tél : 83.38.92.80.

Amigamais éch ts jx, contact sér sur A2000 Jean-Michel VANPOUCKE, 23, av de la République, 40600 Biscarosse. Tél : 58.78.12.98.

Vds jx Megadrive. Cher contacts sur amiga, vds jx à pc canons ! Laurent BIASOZZO, 16, av. Patton, 77180 Saint-Brice. Tél : (16-1) 64.00.10.24.

Game Gear ! Ch contacts nbs et sér pour ach, vns et éch de jx. Saliu ! Laurent LECLERC, 9, rue Capitaine-Siry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél : (16-1) 38.22.56.

Ch contact sur A500. Env listes Rép rapide en sympa Guillaume GIRAUD, 92, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél : 39.53.64.93 (ap 18 h).

Ech ou vds demos sur ST ! Decade, Cuddly, DST, Def-nous, Warmhook Union, Soundtrackers, etc Jean-Philippe MOENN, 11, place Georges-Clémenceau, 57220 Boulay-sur-Moselle.

Vds ou éch jx util demo sur Amiga et ST Prédément Yannick JONEL, 16, rue Gabriel-Pérol, 80470 Ailly-sur-Somme. Tél : 22.51.84.01.

PC 31/2, 51/4 cher contacts sér simul et util Rép. ass. Nicolas FRIGO, 23, rue Saint-Marc, 45430 Bou.

Ech jx sur A500. Env liste David THOMAS, 20, rue du 6-Mai, 62140 Angres.

Ech jx util, demos sur amiga. Déb et experti bevrn Write only Stéphane FOURNIER, 11 bis, rue de l'Eglise, 93410 Vaujours.

Ech jx sur Amiga. Poss : Eye of the Beholder, Gods Snow, Loom, Toki, Cabal, Brat, Sonix, Muzik, etc Samuel ROBINSON, 2, rue d'Estienne-d'Orves, 30000 Nîmes.

Tous un A500 ? Mo aussi et des jx à éch Jean-Marc LAHERA, 21 de la Meillère, 81200 Mazamet. Tél : 63.61.86.44.

Ech utils pour DOS 2.4 jx et demos. Rech. Dom Pub tres récents. Salut Guillaume BOGNAU, 40, quai de Tournai, 31000 Toulouse. Tél : 61.53.39.85.

Rech ts bloc sur Sharp Jossé sur Next en général. Rép. et pds ts mat. infos. Antoine BALAVOINE, 4, quai du Maine-Dimitri, 57000 Strasbourg. Tél : 88.25.72.09.

Ech jx org. STE, Michèle, Sherman, MM, Operation Stealth, Powermanger, Patrick ALENDA, 7, rue Louis-Bectard, 71360 Valres. Tél : (16-1) 64.26.01.73.

Salut ! Cher contact sur ST. Poss. nbreuses invités (Huntler, Armalyte, Blues Brothers, Laurent REBMAN, 52, rue Gaullier, 82400 Courbevoie. Tél : (16-1) 47.89.57.78.

Stop ! Stop de jx à éch. Si us es et sur habites 01, 73, 36, contacts mo vite ! Lionel DEGLUSE, Margnien, 61300 Bailly. Tél : 79.42.17.72.

Stop ! Rech contact sur Amiga poss. nbs prg Yves DELNATTE, Tél : 80.75.38.79.

Ach jx sur AM, PC, ST. Env listes, Lyonnais contactez-nous. Je ne suis pas riche ! Florent CHASSIGNOL, 73, quai Cdt-Lherminier, 42300 Roanne. Tél : 77.71.02.37.

Ach et éch prgs pour Amiga. Philippe ABOVICI, 18, rue Hector-Berlioz, 16100 Châteauneuf.

Cher possesseur A500 pour éch de trucs, astuces, p. DP log, sources, etc Fabien TISSIERES, Sous-cha, 1958, Saint-Léonard (VS), Suisse. Tél : 027.31.21.84.

Tu cher un contact cop-e et nba jx sur ST ? Julien DELESTRATE, Bastide Blanche, Pichauris, 13190 Alauch. Tél : 42.72.2342.

A500 rech cont. sér sur la reg de Dunkerque et France. Env liste Rép rapide Patrick GRAVELINE, 287, chemin du Banc Vert, appl 14, 59640 Dunkerque. Tél : 28.60.94.75.

Ech sur STF ou STE. Env liste ou tel Laurent DEBUIRE, 29, av du Général-de-Gaulle, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél : (16-1) 39.46.78.22.

Ech ou vds Budokan sur Megadrive - 1 compil 16 jx sur NES - Fortress, Castlevania, Alleyway, Tetris, jx Amiga Thierry RICHE, 62, av Paul-Bert, 93190 Livry-Gargan. Tél : (16-1) 43.32.71.32.

Ech nbs jx Amiga ctre jx PC. Ch émul. Amiga pour PC pas sér s'abel Bruno DOMEJEAN, rue Jules-Murais, bat. La Penière, 83200 Solliès-Pont. Tél : 94.33.84.01.

Ech jx PC 51/4, 31/2. Poss nbs jx LHX, Wing C, F19, Prince of Persia, Indy 3, Indy 500. Pas sér s'abel. Etienne HOURS, 9, résidence Les Sablons, 73230 Saint-Alban Laysan. Tél : 79.85.27.35.

Ech et vds org sur Amiga. Kick Off FA 18, Explora il Tunies, Golden Axe Super off road Philippe CARDIAEL, 15, rue des 3-Evêchés, 7783 Buzet-Picardie, Belgique. Tél : 56.58.73.79.

A500 cher contacts sér pour éch éducat. jx et util Patrick DUFRESNE, 28, rue Edouard-Dupray, 76210 Bolbec. Tél : 35.31.90.55.

ST cher contacts. Pass : F152, Waacors Frontiers, Hunter, Cadaver Poff. Pems nigros s'abel Kevin NICHOLS, 103, av du Maréchal-Dallien, 14060 Caen. Tél : 31.74.39.51.

Amiga gel vds ou ach jx. Pas d'ach. Véronique BAS, 351, rue des Roquettes, 58460 Jannant. Tél : 27.35.42.54.

Amiga éch soh cher Snowbros + Lotus 2 + Tipp off. Poss. Magik Pockets + Rodland - RITType 2. Env liste. Fabrice HELOIR, 8, rue Salvador-Allende, 54850 Massain.

Cher contacts sér sur 520 STE ou STE. Poss nbs jx Gods, Toki, Switch-blade 2, F15 Strks, etc Guillaume PETITJEAN, 6, rue de Villevert, 60300 Senlis. Tél : 44.53.55.05.

PC VGA, EGA éch jx et utils, disques 5.1/4. Yann ORTO-DORO, 3, rue Solferino, 94100 Saint-Maur. Tél : (16-1) 42.83.98.88.

Cher contact pour éch de jx sur ST. Cedric FETS, 52, av Joffre, 64150 Mauroux. Tél : 58.71.66.76.

PCsete cher jx 51/4. Poss. Wigan, Sha, Centuron SS2, Wopack Déjà, acc. vite ! Yann BESNARD, LP Vire, 1, rue Georges-Fauvel, BP 143, 14500 Vire.

Mec cool tech dws éch cools sur STF. Rép. ass. Thierry SENECHAL, 32, rue Victor-Hugo, 59111 Bouchain. Tél : 27.34.84.63.

Ech ou vds jx sur A500. Patrick DAVID, La Cordière bat F2, 69800 Saint-Prisest. Tél : 78.21.75.58.

Cher contacts super cools pour éch jx, util sur A500. Env liste Raoul VUFFRAY, 8, ch. du Chermiaux, 1808 Saint-Leger, VD, Suisse. Tél : 021.94.31.803.

PC VGA 1/2 cher contacts sér et amical. Rép. ass. Env liste Richard SALIBA, 78, bd Eugène-Chaumin, 49600 Angers. Tél : 43.82.02.20.

A500 Cher contact sympas pour éch Eric MANCEL, 4, rue des Peupliers, 14160 Dives-sur-Mer.

Cher contacts sur amiga pour éch et autres. Jérôme liste Rép. ass. Louis-Philippe CLERC, Epiney-sur, 1620 Mering, Suisse.

Programmeur cher graphiste contactez sur Strasbourg et sur Amiga. Maurice BOER, Tél : 60.23.22.21.

Ech, ach, vds jx Amiga. Etude de prog. Méthias HAVET, chemin Vincinet, La Grèche, 59270 Bailleur.

Cher contacts sér rapide pour éch jx. Env liste déb s'abel Jérôme MACAGNE, Germac 18108, BA 105, 27037 Evreux Cedex.

PC 51/4 cher contacts pour éch de ex. Env listes Vincent DEVIN, Maclamad, 74650 Chavenod.

Cher contacts A500 sur 92. sympa et sérieux Philippe LOPEZ, 34, rue des Noilles, 92230 Gennavilliers. Tél : (16-1) 40.85.14.55.

Acro 64 éch ts softs, amicalement, honnêtement, rapidement. ACM, route de Aile 62, CH-2900 Porrentruy, Suisse.

Cher contact sur ST util jx Midi. Cher Feeling Partner vds synthé, Multibrat, Yamaha, YS100. Franck PAINEL, 4, rue Roger-Vincineux, 28250 Senonches. Tél : 37.37.84.82.

Amiga et PC. J'vous voulez des nvtes ou des grands classés eqtes ? Déb. acc. Jean-Michel AUBIN, cité Les Ramelettes, bat. H1, 13700 Marignane. Tél : 42.72.73.00.

Cher contacts pour éch sur STF-STE. Bernard LEZIER, 2, square Le Puy du Roy, appl 18, 60200 Compiègne. Tél : 44.20.37.35 (ap. 18 h).

Ech. logs sur 1040 STF. Cher prog CAD (22 BD Dynacad...), docs divers. Env liste. Thierry ROUVIER, 38460 Saint-Hilaire de Brene. Tél : 74.92.83.88.

Ech ou vds jx demos rép. ass., déb. acc. David CHEREL, 14, rue Fardel, 22120 Dommeneil.

Vds CPC 6128 outil - impr. OMP 2160 + joy + revues + 38 jx org. (Sim City, OCP Art...) + 500 F (à déb) Didier ACKERMAN, 48, rue, rue Malcourtou, 95100 Argenteuil. Tél : (16-1) 35.82.87.57.

Salut ! Tu veux éch jx et demos récentes (only cool Amigafreaks) ? Frédéric LANGLAS, 16, rue François-Mandrad, 92350 La Pléssis-Robinson. Tél : (16-1) 46.30.02.54.

Ech jx sur CPC 6129. Poss. bcp jx diffuse franc (déb. bien). Ach. D7 31/2 (Amsoft, Marea) Eric KONSTANTY, Bleams, 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél : 26.73.78.12.

Praticy Groupe legal de demos cher graphistes et musiciens de bon niveau ! Pas sér s'abel Franck VESCO, 50, rue Jacotille, 73100 Aix-les-Bains, Savoie.

Vds jx Amiga 1 b par. Liste sur dem. Déb. bien Olivier LA-MY-ROUSSEAU, BP 177, 57360 Amnéville.

STE cher contact Mid. MAO Roland D10, Game Gear jx

Stephan CHABRETT, 36, rue Gosselin, 59000 Lille, ap part 306, 3e étage. Tél : 20.68.08.82.

520 STE : cher contacts sér et rap en France ou étranger. Déb. acc. Pas l'ail. Valérie CLINCHAMP, 11, rue Leon-Bium, 94270 Kremlin-Bicêtre.

Ech jx sur ST sur la France. Poss : Gods, EK, Navy-Seals, Metal Mutant, Brat, Wrath of Demon, etc. Florent GINIER-GILLET, 11, rue de la Poésie, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél : 78.34.55.64.

Ech. accoter. Vespa 50, ctre amiga, val : 5 000 F, A500 + 10845 ou A2000 seule. Eric LAUDREN, 24, rue de la Fer à Moulin, 75005 Paris. Tél : (16-1) 47.07.74.23.

Gameboy (b compis) + 5 jx (Dr. Mario, Gremlins 2) ctre MD + 2 jx + adapt cart jx ou vds. 990 F. Morad BOUAZ-ZADUI, 3, allée Corot, 83270 Sevran. Tél : (16-1) 43.83.40.99.

Ech jx et util sur PC. 1512 51/4. Poss. nbs jx (P of Persia, Surf Kart, Indy 500). Christophe THIERRY, 10, rue Pella Camargo, 68300 Saint-Louis.

PC 51/4, 31/2 éch prog. compia. Jaguar et autres util jx. bien à ts. Stéphane DECARME, 3, rue de la Fer à Moulin, 94250 Gentilly. Tél : (16-1) 45.46.14.51 (ap 18 h).

Ech jx et demos sur CPC 6129 ts pays, pas sér s'abel. jx poss. 08. Alexis LEGER, 12, rue du Luxembourg, 08000 Charleville-Mézières. Tél : 24.56.20.60 (ap 18 h).

Ech jx sur amiga. Pas sér s'abel. Rech. Dragons 5 Lar 2. Time Warp (ach. poss). Patrice POEYTO, 73, bid de l'Ourserie, 64000 Pau.

Ech. Sega MS + HGOn + Shinobi + Thunder Blade ctre Gamegear. Fais prg. Mustapha BOUKRAA, 26, rue Debas, 34500 Béziers. Tél : 67.30.62.77.

Rech. musicien sur Amiga pour sponsoriser jx. Dominico MANFREDI, 90, rue de Metz, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél : (16-1) 48.71.05.24.

A500 rech contacts sympas sur ma machine préférée. Bonne route à ts. à bientôt ! Jean-Luc DAVEAU, 7, allée du Cloe-Molet, 92190 Meudon.

Ech nba jx et util sur 1040 ST. vds BAT. 160 F. Dragons Lar II + 200 F. Thierry PILLOTT, 4 Impasse des Epinettes, 75017 Paris. Tél : (16-1) 42.29.73.12.

STE sympa sér éch jx et util. Cher (ach) Signum 1 ou 2. Philippe ARNOUX, 7, rue Pasteur, 38400 Saint-Martin-d'Hères.

Ech + Amiga. Env liste. Vds jx Sega ou console + prêt - 3D + 3 supports jx 1290 F. Matthieu CHOUIS, 50, rue de la Providence, 95000 Cergy. Tél : (16-1) 30.73.08.96.

Cher contact sér sur amiga. Env liste. FR BALLIERE, 14, rue des Longs-Prés, 6200 Châtellainou, Belgique.

A500 éch. demo, utils, dmpub. Env liste. Frédéric LD-RAUX, rue du Warchal 79, 6042 Lodiinans, Belgique.

Astanje (DF) donne ctre 1 disk et 5 titres, 13 ecpes de Player Manager (Moyeuux 845 K). Jérôme GORRIZ, route d'Argences, Soumont-saint-Quentin, 14420 Poligny. Tél : 011.90.81.57.

Ajan ST cher contacts rap et sympas sur Nantes et reg. Env liste Jérôme LAMBALLAIS, 2, Impasse de Dublin, 44800 Saint-Herblain. Tél : 40.46.37.00.

Amiga fans toujours, éch jx sur A500. Déb. bien et ts pays. Env liste sur dem. oye Patrick VALLOTTON, rue Blancherie 40, 1022 Chevenne-Rennes, Suisse.

A500 cher contacts sér et durables pour éch. softs. Env listes Bye ! Benoît RINGUET, 132, av du Général-de-Gaulle, 33430 Izan. Tél : 57.74.78.08.

Ech jx sur ST de part 34 s'poss. Poss. RB2. Great Court 2, Cher Manchester United. Env liste. Cedric BLANC, 12, chemin de Florenas, 34850 Pinet.

PC AT 51/4 cher contacts pour éch. Poss : Wing com 2, F117, Countdown, Crime Wave, Secret Weapon, TD3. Thierry FRAUD, 7 bis, rue Jean-July, 41000 Blois.

Vds ou éch essur amiga. Env disk pour liste. Yannick LOISEAU, 40, rue Saint-Charles, 67300 Schiltheim.

Rech. image format Degas P12 ou PC2 en moyenne resolution sur Alan. Propose. Dem Pub éch. Marc RICHEZ 8, rue Mahillon, 75006 Paris.

Ech jx et demos sur 2m gr jx. Pos. The Simpsons, PP Hammer, White Sharks, etc. Amateurs s'abel ! Env liste Sylvain RIVAROLO, 12, lot des peirs Hulin, 74160 Saint-Julien.

PC cher contact pour éch de logiciel (je et util) ! format Déb. acc. Rép. ass. Jean-François VALACH, 2, av du Château, Domaine de Grandchamp, 78230 La Pecq.

Ech sur atar 520 STE. jx, util, et demos. Rép. ass. s'iste Stéphane et Patrice VILLAGOMEZ, 48, cour Camou, 64000 Pau. Tél : 58.92.95.04.

Amiga Freaks ! Vds à très bas prix Hot News (ou éch) ! Env liste Déb. acc. Rép. ass. David CHEREL, 14, rue Fardel, Pommern, 22120 Dommeneil.

Gameboy + 6 jx (Tetris comp) + Game girl ctre Megadrive + 2 jx. Alied Beast comp. Magameby 1, 800 F. Pascal JOSSE, 11, rue du Fortin, 78180 Montigny-le Bretonneux. Tél : (16-1) 30.57.98.24.

IBM PS/2 31/2 ch contact Ech. uncs. Poss. Windows le Journaliste Dpanté Turbo Pascal. Env liste Sébastien CAULET, Agen d'Avayron, 12630 Gages.

Ch contacts sur A500. Poss. Panza, Monkey Island, Serv etc. Env listes Rép. ass. Nicolas ODEJA, Les Champ de Merisiers, 18500 Vignoux-sur-Beranger.

ST ch contacts éch jx, util, demos. Poss. Elf, Vroom, Croisière, Hummer Rodland, Mfc, Golf et bcp demos. Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél : (16-1) 47.25.38.11.

Cher contact ST pour éch. Poss. nbs jx util, demos etc. unq sur 75. 92, 78. Florian CARADEC, 9, av du Maréchal-Foch, 82210 Saint-Cloud. Tél : (16-1) 46.02.96.21.

PC VGA 31/2 ch contacts sér pour instructeurs éch (je et util). Env liste rép. ass. Richard SALIBA, 70 bid Eugène-Chaumin, 49000 Angers. Tél : 43.82.02.20.

A500 rech disk mag (Saplon Data, ...) éch jx, util, demos. Env liste. Vendeur s'abel. See you soon. Yvon LE ROUX, 25, rue de l'Eglise, 29290 Saint-Perran.

Cher contact A500-A1000. Env vite liste rép. ass. (unq dans le Nord) Arnaud VERHAS, 14, rue du Canon, 59223 Roncq.

Sur Neo-Geo éch. Puzzed être Baseball Star ou Burning Fight ou Alpha Mission 2 ou Golf ou N. Combat. Guillaume BRETON, 131, bid des Poilus, 44300 Nantes. Tél : 40.50.13.27.

Cher contact sympa pour éch ou vds sur amiga. Dem liste ou tel. Ronan LE ROUX, Goss en Morvan, 22110 Glo-mel. Tél : 96.29.31.87.

PC 31/2 ou 51/4 éch jx avec contacts sér. Env liste Rép. ass. (même déb) François VANDERMEERSCH, 15, rue Guillaume-Vanzyverren, 7700 Mouxson (Belgique).

Ech prg Amiga. Pas sér s'abel Sylvain LIOTARD, 1, allée de Gascogne, 89000 Auxerre. Tél : 86.51.14.72.

Ech jx Sega M.S. Cyber Shinobi, Kenseiden, After Burner, cha Italia 90 ou Moonwalker. Christophe MOLIERES, Laroque, le Jct. Metz, 34190 Ganges. Tél : 67.73.67.38.

Vds ou éch jx 520 ou 1040 STF-STE. Liste sur dem. Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, 34500 Béziers. Tél : 67.82.34.62.

Léon Zabal est triste ! ton amiga ctre Amiga. Env liste à la pour Léon ZEBEST, chez Mme Sandrine Dak, amie, 30, rue de l'Epaille, 11260 Esperanze-City.

Amiga bébé cher à grandir. Je vous donne 2 D7, vous m'en rendez 1, atbayard, non ? Env listes Stéphane ANDREU, 1, rue Maurice-Lacroix, 11300 Limeux. Tél : 68.31.71.16.

Copiers scénaristes amb. ch artistes GFX/musique pour demos très prg ou classiques. Rech. Olivier OUAÏH, 55, av. Jean-Mermoz, 93120 La Courneuve. Tél : (16-1) 48.36.69.16.

Stop ! Vous avez un ST ! Vous aimez les je et les demos ! Env vite liste Thierry GOURDON, 3, rue du Clos de la Vigne, 49880 Bouchemaie.

Ech ou vds jx Amiga. Rép. ass. Env 1 disk, amag. déga. gez. Jean SAUDINE, 9, rue Schoultens, 59560 Comines.

Ech ou vds utils, demos, magazines, sur Amiga. Déb. bien. Contacter moi ! Franck DUMENOIR, 5, rue des Champ, 60570 Andeville.

Ech jx sur ST. Env liste Rép. ass. Nicolas GEHAN, 16, rue Talbot, 14610 Bealy. Tél : 31.80.35.15.

Ech prgs d'astrologie et rech. programmeur passionné en astrologie. Michel MORET, 16, rue Plumet, 75015 Paris. Tél : (16-1) 47.83.70.18 (ap. 20 h).

Vds carie modern. Korea V21/V23 : 850 F. Cher club et contact sur PC (Pans et RP) Sébastien DOUCHE, 26, 28, rue du Cloe d'Orléans, 94120 Fontenay. Tél : (16-1) 48.75.53.11.

ST cher contact pour éch. sur jx aventures, reflexion, stratégie. Déb. acc. Benjamin DUBOIS, 12, rue Michel-Lefoly, 33400 Talence. Tél : 56.80.00.59.

Ch contacts de qualité sur A500/2000 et Mac LC/2. Env listes bye. David FOREST, 153, av du Maine, 75014 Paris.

Urgent ! Rech. Gynoud sur Megadrive, éch ctre Mystic Defender. Fabien DUBOIS, 17, rue au Change, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél : 88.93.29.90.

A500 cher contacts sér et rapides pour éch jx. Rép. ass. A bientôt ! Christophe PARENT, Malvoisine, 85580 Saint-Denis-du-Puy.

Ech jx Megadrive. Poss. Mickey, Populous, Forgotten World, Minimizer, Alienx, Beast, cke jx de sports. Dominique FLIPPI, rue Louis-Philippe, 20220 St Rousse (Corse).

A500 ch contact sér et sympa sur Reims et sa rég. Rép. ass. Déb. bien. Samuel LÉLIEU, 34, rue Clivia, 51100 Reims. Tél : 26.47.97.05.

Déb. sur amiga cher contact sympa éch jx sur Nancy et env. Lrq. Pierre-Yves BERTRAND, 7, eanier de Hardeval, 54600 Villars-les-Nancy. Tél : 83.28.27.36.

Quality Video is Available on AMIGAFROM.COM











## Complétez votre collection

### Bancs d'essai

Atari TT	n° 71, p. 31
CDI	n° 69, p. 22
Euro XT	n° 75, p. 30
Game Boy	n° 73, p. 28
	n° 77, p. 31
Konix	n° 65, p. 23
	n° 71, p. 30
Lynx	n° 76, p. 29
Pocket Nintendo	n° 77, p. 31
Sega 16 bits	n° 77, p. 31
Stacy 4	n° 71, p. 31
Super Famicom, Game Gear,	
PC Engine GT	n° 87, p. 82
Supergrafx	n° 76, p. 28

### Dossiers

CES Las Vegas	n° 88, p. 94
Consoles 16 bits	n° 73, p. 100
Cours de dessin	n° 74, p. 98
De l'arcade au micro	n° 68, p. 80
Dames	n° 91, p. 94
Devenir programmeur	n° 67, p. 74
Emulateurs	n° 78, p. 106
Gagner sa vie dans la mière	n° 89, p. 96
Quatre des cent les	n° 81, p. 104
Immortales	n° 82, p. 120
Jeux d'aventure	n° 70, p. 94
Jeux d'arcs électroniques	n° 77, p. 86
Jeux de quere	n° 71, p. 96
Jeux de plates formes	n° 74, p. 82
Joysticks	n° 80, p. 84
Maitrisez vos mémoires	n° 73, p. 126
Micro + Futur = CD	n° 83, p. 134
Microstars arctics	n° 86, p. 96
Modem, mode d'emploi	n° 75, p. 88
Musique et micro	n° 76, p. 100
Nouveaux virus	n° 70, p. 110
Ordinateurs et magnétoscopes	n° 71, p. 122
Presse internationale	n° 87, p. 104
Réalité virtuelle	n° 92, p. 96
Salon de la musique 89	n° 71, p. 110
Scaners	n° 90, p. 96
ST, Amica contre PC ou Mac ?	n° 34, p. 140
Les simulateurs de demain	n° 68, p. 86
Scénario ce eux	n° 93, p. 100
	n° 94, p. 93
Virus	n° 95, p. 108

### Challenges

Conseils de guerre	n° 76, p. 90
Courses de voiture	n° 87, p. 90
Football	n° 80, p. 76
Golf	n° 91, p. 82
Jeux à deux	n° 69, p. 82
Jeux de combat	n° 67, p. 82
Jeux d'exploration	n° 79, p. 76
Jeux de plates-formes	n° 92, p. 82
Jeux de réflexion	n° 90, p. 86
Jeux de rôle	n° 83, p. 114
Les meilleurs jeux d'aventure	n° 88, p. 82
Les nouveaux jeux de combat	n° 86, p. 80
Pilote d'essai sur PC	n° 78, p. 92
Les shoot em up	n° 76, p. 90
Simulations de combats navals	n° 89, p. 82
Simulations de conduite	n° 75, p. 76
Simulations de Formule 1	n° 77, p. 74
Simulations de sports de ballon	n° 70, p. 88
Simulations de tanks	n° 84, p. 126
Tennis	n° 82, p. 106

### Hits

Abrams Battle Tank	n° 67, p. 44
A-10 Tank Killer	n° 78, p. 61
Advanced Destroyer Simulator	n° 88, p. 48
The Adventure of Link	n° 79, p. 51
Aern Blaster	n° 86, p. 40
After the War	n° 76, p. 62
Aldynes	n° 90, p. 66
Alpha Waves	n° 84, p. 88
Altered Beast	n° 71, p. 62
The Amazing Spiderman	n° 87, p. 59
The Apprentice	n° 82, p. 58
Armour Goddon	n° 92, p. 62
Atomic Robo-Kid	n° 84, p. 80
ATP	n° 90, p. 61
Augusta Golf	n° 92, p. 60
Awesome	n° 86, p. 56
Batman	n° 71, p. 60
Battlechess II	n° 84, p. 64
Battle Command	n° 87, p. 64
Battlehawks 1942	n° 66, 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
Blood Money	n° 67, p. 40
The Blue Max	n° 84, p. 78
Brat	n° 91, p. 66
Brat 2	n° 92, p. 66
The Brainies	n° 95, p. 68
Bridge Player 2150 Galactica	n° 78, p. 66
Bruce Lee Lives	n° 76, p. 58
Budokan	n° 74, p. 48
Cabal	n° 73, p. 74
Cadaver	n° 83, p. 72
Captain Planet	n° 94, p. 66
Captive	n° 84, p. 92
Car-Vup	n° 88, p. 49
Castle of Illusion	n° 88, p. 54
Castle Warrior	n° 68, p. 58
Castileviana	n° 89, p. 58
Celtic Legends	n° 95, p. 76
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 Master 2100	n° 71, p. 68
Chess Player 2150	n° 73, p. 60
Chicago 90	n° 68, p. 45
Chip's Challenge	n° 91, p. 60
Citadel	n° 70, p. 58
Colorado	n° 78, p. 59
Combo Racer	n° 78, p. 68
Conqueror	n° 78, p. 64
Continental Circus	n° 74, p. 49
Crack Down	n° 77, p. 54
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
Destatorm	n° 69, p. 51
Days of Thunder	n° 83, p. 86
Deuteros	n° 93, p. 60
Devil Crush	n° 82, p. 66
Devil Hunter	n° 91, p. 64
Dick Tracy	n° 90, p. 58
Disk	n° 88, p. 59
Double Dragon II	n° 74, p. 51
Down Load	n° 81, p. 74
Dragon Breed	n° 86, p. 60
Dragon Strike	n° 81, p. 59

Dynamite Dux	n° 70, p. 56
	n° 71, p. 56
	n° 80, p. 54
Dynasty Wars	n° 94, p. 68
Eli	n° 77, p. 50
E Motion	
Escape from the Planet of the Robot Monsters	n° 78, p. 58
ESS	n° 75, p. 49
Eswat	n° 83, p. 65
Extase	n° 79, p. 56
F19 Stealth Fighter	n° 81, p. 70
F-117A	n° 94, p. 46
F29 Retaliator	n° 75, p. 59
	n° 79, p. 47
	n° 92, p. 59
	n° 71, p. 64
Fiendish Freddy's Fighter Bomber	n° 75, p. 50
Final Fight	n° 88, p. 50
Fire and Brimstone	n° 80, p. 59
Fire and Forget II	n° 84, p. 90
Flight of the Intruder	n° 83, p. 66
Flight Simulator IV et Designer	n° 90, p. 56
Flimbo's Quest	n° 81, p. 66
Flood	n° 81, p. 65
Fly Fighter	n° 86, p. 35
Forgotten Worlds	n° 67, p. 46
Formation Soccer	n° 81, p. 60
F-15 Strikes Eagle II	n° 70, p. 51
Fred	n° 76, p. 55
French Night	n° 67, p. 50
Full Contact	n° 90, p. 37
Full Metal Planete	n° 76, p. 52
Gauntlet III	n° 93, p. 61
Genghis Khan	n° 86, p. 36
Ghost Battle	n° 92, p. 53
Ghostbusters II	n° 73, p. 70
Ghosts n Goblins	n° 79, p. 50
Ghouls n Ghosts	n° 73, p. 56
	n° 82, p. 56
	n° 90, p. 59
Go Player	n° 90, p. 63
Gods	n° 82, p. 55
Gold of the Aztecs	n° 77, p. 55
Golden Axe	n° 86, p. 48
	n° 88, p. 62
Grand Prix 500 II	n° 80, p. 55
Grandzort	n° 70, p. 67
Great Courts	n° 87, p. 53
Great Courts II	n° 79, p. 52
Gunboat	n° 94, p. 58
Gunship 2000	n° 75, p. 56
Le Gunstick	n° 89, p. 62
Gymoug	n° 80, p. 58
Hammerfist	n° 74, p. 62
Hard Drivin	n° 75, p. 57
Hawaiian Odyssey	n° 76, p. 56
Heavy Unit	n° 67, p. 54
Highway Patrol	n° 91, p. 58
Hill Street Blues	n° 92, p. 60
Hole in One	n° 88, p. 56
Horror Zombies	n° 92, p. 54
Hoverforce	n° 91, p. 55
IceRunner	n° 79, p. 60
Impossible	n° 73, p. 72
Les Incorruptibles	n° 69, p. 52
Indiana Jones	n° 74, p. 64
Indianapolis 500	n° 82, p. 64
	n° 82, p. 62
International Soccer Challenge	n° 73, p. 62
Interphase	n° 74, p. 68
Intruder	n° 79, p. 54
Italy 90	n° 74, p. 46
It Came from the Desert	n° 76, p. 54
Ivanhoe	n° 89, p. 52
Jackie Chan	n° 84, p. 72
James Pond	n° 69, p. 49
Jaws	

Jeifighter II	n° 92, p. 59
Jumping	n° 78, p. 72
Jupiter's Masterdrive	n° 86, p. 50
Kalaan	n° 79, p. 48
Kick Off	n° 68, p. 47
Kick Off II	n° 81, p. 62
Killing Cloud	n° 91, p. 62
Killing Game Show	n° 83, p. 80
Klax	n° 78, p. 55
Knights of the Sley	n° 86, p. 34
Krypton Egg	n° 68, p. 49
Last Duel	n° 66, p. 38
Legend of Hero Tonma	n° 90, p. 72
Lemmings	n° 89, p. 60
LHX Attack Chopper	n° 78, p. 50
Life and Death II: The Brain	n° 88, p. 57
The Light Corridor	n° 84, p. 61
Links - The Challenge of Golf	n° 89, p. 60
Logical	n° 80, p. 63
Loom	n° 78, p. 70
Lorna	n° 90, p. 62
Lost Dutchman Mine	n° 77, p. 56
Lotus Esprit Turbo Challenge	n° 83, p. 90
Lotus II	n° 95, p. 84
Magir Pockets	n° 94, p. 62
Manchester United	n° 77, p. 60
Many faces of Go	n° 93, p. 66
Marathon Maze	n° 88, p. 55
Marvelland	n° 93, p. 56
Mayday Square	n° 67, p. 43
Mean Streets	n° 84, p. 44
Mega Man 2	n° 89, p. 53
Megafortress	n° 95, p. 72
Merchant Colony	n° 91, p. 54
Metal Mutant	n° 91, p. 53
Monkey Mouse - Castle of Illusion	n° 87, p. 61
Microprose Golf	n° 94, p. 48
Microprose Soccer	n° 68, p. 46
Midnight Resistance	n° 82, p. 78
Midwinter	n° 76, p. 68
Midwinter II, Flames of Freedom	n° 89, p. 56
Mr Heli	n° 70, p. 52
MJ Abrams Tank Simulation	n° 78, p. 54
MJ Tank Platoon	n° 71, p. 58
Monster Business	n° 94, p. 52
Moonwalker	n° 83, p. 70
Mystic Defender	n° 80, p. 62
Nascar Challenge	n° 95, p. 64
Navy Seals	n° 86, p. 52
Nebulus 2	n° 95, p. 78
New York Warriors	n° 84, p. 82
New Zealand Story	n° 69, p. 46
Nil, dieu vivant	n° 70, p. 48
Ninja Spirit	n° 81, p. 68
Ninja Warriors	n° 75, p. 53
North and South	n° 73, p. 50
Oil Imperium	n° 73, p. 52
Onslaught	n° 93, p. 55
Operation Thunderbolt	n° 75, p. 51
Over the Net	n° 86, p. 38
Pang	n° 82, p. 60
Panza Kick Boxing	n° 84, p. 60
Paperboy	n° 70, p. 64
PC Globe	n° 74, p. 54
Permis de tuer	n° 69, p. 62
Pick n Pile	n° 86, p. 58
Pimball Magic	n° 75, p. 60
Pipe Mania	n° 77, p. 57
Plague	n° 81, p. 80
Plotting	n° 80, p. 53
Populous Data Disk	n° 70, p. 47
The Power	n° 90, p. 65
Powermonger	n° 83, p. 82
P47	n° 76, p. 64
Prehistorik	n° 92, p. 57
Prince of Persia	n° 84, p. 74



Project Firestart	n° 70, p. 49	Ultimate Ride	n° 84, p. 62	Kult	n° 67, p. 96	Ultima VI	n° 78, p. 119
Puzznic	n° 84, p. 96	Unreal	n° 80, p. 52	Legend of Djel	n° 69, p. 112	Les Voyageurs du temps	n° 70, p. 126
Quadrel	n° 87, p. 55	Utopia	n° 95, p. 80	Legend of Faerghad	n° 80, p. 110	Wizardry VI - Bane of the Cosmic Forge	n° 91, p. 104
Quartz	n° 74, p. 50	Vaxine	n° 87, p. 52	Leisure Suit Larry 5	n° 95, p. 125	Wonderland	n° 86, p. 104
Quick and Silva	n° 92, p. 56	Venus	n° 81, p. 78	The Lord of the Ring Vol 1	n° 88, p. 110	World of Adventure II - Martian Dreams	n° 93, p. 111
Rallies	n° 67, p. 56	Verytex	n° 91, p. 57	Lords of the Rising Sun	n° 67, p. 92	Xenomorph	n° 79, p. 100
Raguy	n° 95, p. 63	Vette	n° 74, p. 47	Manhunter 2	n° 71, p. 136	Ys	n° 82, p. 138
Railroad Tycoon	n° 79, p. 62	Vigilante	n° 68, p. 55	Maupiti Island	n° 78, p. 116		
Rainbow Islands	n° 69, p. 44	Vindicators	n° 67, p. 48	Megalo Mania	n° 93, p. 108		
	n° 77, p. 61	Vroom	n° 94, p. 50	Megatraveller I	n° 83, p. 150		
RBI II Baseball	n° 93, p. 57	Voyager	n° 67, p. 52	Might and Magic III	n° 95, p. 123		
Red Alert	n° 78, p. 56	Wall Street	n° 77, p. 53	Mokowe	n° 88, p. 112		
Red Baron	n° 88, p. 53	Wardner	n° 92, p. 51	Moonstone	n° 94, p. 106		
Revenge of Shinobi	n° 81, p. 63	Weird Dreams	n° 68, p. 51	Murders in Space	n° 84, p. 152		
Rick Dangerous	n° 69, p. 47	Welltris	n° 81, p. 61	Nobunaga's Ambitions II	n° 93, p. 113		
Rick Dangerous II	n° 82, p. 74	West Phaser	n° 71, p. 66	Obitus	n° 89, p. 108		
Robocop	n° 64, p. 53	Wing Commander	n° 83, p. 76	Operation Stealth	n° 80, p. 113		
	n° 67, p. 41	Wing Commander - Secret Missions II	n° 92, p. 52	Ooze	n° 71, p. 140		
Robocop 2	n° 86, p. 41	Wing Commander II	n° 95, p. 60	Personal Nightmare	n° 69, p. 116		
Rock'n Roll	n° 73, p. 51	Wings	n° 82, p. 68	Phantasy Star II	n° 84, p. 154		
Rodland	n° 94, p. 56	Wolfpack	n° 80, p. 50	Phantasy Star III	n° 95, p. 122		
R Type II	n° 93, p. 59	Wonder Boy III	n° 71, p. 76	Pirates	n° 70, p. 128		
Rush n Attack	n° 70, p. 54	Wreckers	n° 93, p. 64	Pool of Darkness	n° 95, p. 121		
HVF Honda	n° 68, p. 44	X-Out	n° 75, p. 52	Prophecy	n° 68, p. 124		
Rygar	n° 80, p. 56	Xybots	n° 69, p. 54	Quest for Glory II	n° 86, p. 106		
Saint Dragon	n° 83, p. 88	Yeager Air Combat	n° 93, p. 52	Rings of Medusa	n° 80, p. 112		
Sargon IV	n° 67, p. 53	Z-Out	n° 86, p. 46	Rise of the Dragon	n° 89, p. 106		
Savage	n° 65, p. 56	Zero Wing	n° 93, p. 53	Saga	n° 88, p. 112		
	n° 69, p. 56			Savage Empire	n° 87, p. 115		
	n° 95, p. 66			Sdaw	n° 88, p. 112		
Secret Weapons of the Luftwaffe	n° 87, p. 54			Search for the King	n° 82, p. 134		
Shadow Dancer	n° 71, p. 74			The Secret of Monkey Island	n° 82, p. 136		
Shadow of the Beast	n° 82, p. 76			Shadow Sorcerer	n° 95, p. 126		
Shadow of the Beast II	n° 81, p. 76			Shogun	n° 69, p. 114		
Shadow Warriors	n° 75, p. 48			The Simpsons :			
Sherman M4	n° 71, p. 55			Bart VS the Space Mutants	n° 94, p. 100		
Shinobi	n° 71, p. 54			Space Quest II	n° 68, p. 120		
Shufflepuck Cafe	n° 76, p. 60			Space Quest IV	n° 90, p. 106		
Sideshow	n° 82, p. 50			Starflight	n° 76, p. 109		
Silent Service II	n° 68, p. 42			Starlight II	n° 77, p. 96		
Silkworm	n° 71, p. 70			Star Vega	n° 75, p. 118		
Sim City	n° 89, p. 64			Super Cyclone	n° 83, p. 146		
Sim Earth	n° 82, p. 54			Swamp of Verminion	n° 88, p. 108		
Simultra	n° 58, p. 43			Swords of Twilight	n° 73, p. 142		
688 Attack Sub	n° 84, p. 76			Tangled Tales	n° 76, p. 108		
Sliders	n° 84, p. 76			The Third Courier	n° 80, p. 115		
Sonic the Hedgehog	n° 93, p. 68						
Space Ace	n° 75, p. 54						
Speedball II	n° 86, p. 42						
Spherical	n° 68, p. 48						
Spindizzy Worlds	n° 87, p. 60						
Stormlord	n° 68, p. 53						
Stormraper	n° 67, p. 55						
Strider	n° 83, p. 78						
The Sinder	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						
Swap	n° 87, p. 62						
Switchblade	n° 74, p. 56						
Switchblade II	n° 92, p. 50						
SWIV	n° 89, p. 59						
Team Suzuki	n° 87, p. 56						
Team Yankee	n° 87, p. 57						
Tennis Cup	n° 77, p. 48						
Terminator 2	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						
Toku	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 FJ	n° 76, p. 61						
3D Pool	n° 69, p. 50						
Turkian	n° 79, p. 53						
Turkian II	n° 88, p. 51						
Tusker	n° 75, p. 58						
TV Sports Basketball	n° 77, p. 52						
Ufo	n° 73, p. 58						

## SOS Aventure

The Adventures of Robin Hood	n° 94, p. 104
Armaeth I	n° 93, p. 116
Bandit Kings of ancient China	n° 93, p. 110
Bard's Tale III	n° 86, p. 109
B.A.T.	n° 74, p. 121
Battlemaster	n° 84, p. 156
Battle Isle	n° 94, p. 102
BattleTech II	
Crecent Hawk's Revenge	n° 87, p. 114
Blade	n° 80, p. 107
Blade II	n° 79, p. 132
Buck Rogers	
Countdown to Doomsday	n° 87, p. 112
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
Croisière pour un cadavre	n° 93, p. 117
Crystals of Arborea	n° 88, p. 111
Damocles	n° 81, p. 128
The Dark Heart of Uukrul	n° 91, p. 106
Death Knights of Krynn	n° 91, p. 108
Déjà Vu II	n° 67, p. 90
Dragonflight	n° 83, p. 152
Dragon Wars	n° 74, p. 154
Dragons Breath	n° 76, p. 110
Dragons of Flame	n° 75, p. 100
Drakhen	n° 75, p. 96
Elvira	n° 88, p. 104
Explora III	n° 86, p. 107
Eye of the Beholder	n° 90, p. 104
Fate-Gates of dawn	n° 95, p. 127
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

Legend of Faerghad	n° 80, p. 110	Ultima VI	n° 78, p. 119
Leisure Suit Larry 5	n° 95, p. 125	Les Voyageurs du temps	n° 70, p. 126
The Lord of the Ring Vol 1	n° 88, p. 110	Wizardry VI - Bane of the Cosmic Forge	n° 91, p. 104
Lords of the Rising Sun	n° 67, p. 92	Wonderland	n° 86, p. 104
Manhunter 2	n° 71, p. 136	World of Adventure II - Martian Dreams	n° 93, p. 111
Maupiti Island	n° 78, p. 116	Xenomorph	n° 79, p. 100
Megalo Mania	n° 93, p. 108	Ys	n° 82, p. 138
Megatraveller I	n° 83, p. 150		
Might and Magic III	n° 95, p. 123		
Mokowe	n° 88, p. 112		
Moonstone	n° 94, p. 106		
Murders in Space	n° 84, p. 152		
Nobunaga's Ambitions II	n° 93, p. 113		
Obitus	n° 89, p. 108		
Operation Stealth	n° 80, p. 113		
Ooze	n° 71, p. 140		
Personal Nightmare	n° 69, p. 116		
Phantasy Star II	n° 84, p. 154		
Phantasy Star III	n° 95, p. 122		
Pirates	n° 70, p. 128		
Pool of Darkness	n° 95, p. 121		
Prophecy	n° 68, p. 124		
Quest for Glory II	n° 86, p. 106		
Rings of Medusa	n° 80, p. 112		
Rise of the Dragon	n° 89, p. 106		
Saga	n° 88, p. 112		
Savage Empire	n° 87, p. 115		
Sdaw	n° 88, p. 112		
Search for the King	n° 82, p. 134		
The Secret of Monkey Island	n° 82, p. 136		
Shadow Sorcerer	n° 95, p. 126		
Shogun	n° 69, p. 114		
The Simpsons :			
Bart VS the Space Mutants	n° 94, p. 100		
Space Quest II	n° 68, p. 120		
Space Quest IV	n° 90, p. 106		
Starflight	n° 76, p. 109		
Starlight II	n° 77, p. 96		
Star Vega	n° 75, p. 118		
Super Cyclone	n° 83, p. 146		
Swamp of Verminion	n° 88, p. 108		
Swords of Twilight	n° 73, p. 142		
Tangled Tales	n° 76, p. 108		
The Third Courier	n° 80, p. 115		

## Hors-séries

Guide 1990	n° 72S
Guide 1991	n° 85H
Micro jeux : 160 pages de listings	n° 1

## Solutions

Citadel	n° 71, p. 144
Dungeon Master	n° 61, p. 148
du	n° 67, p. 100
Ekma, Mistress of the Dark	n° 92, p. 112
Eye of the Beholder	n° 93, p. 124
Fétiche maya	n° 76, p. 116
Indiana Jones and the Last Crusade	n° 77, p. 101
Last Ninja	n° 67, p. 100
Leisure suit Larry III	n° 89, p. 112
Lemmings (codes)	n° 91, p. 113
Loom	n° 90, p. 113
Maniac Mansion	n° 95, p. 132
New Zealand Story	n° 73, p. 150
Operation Stealth - Secret Defense	n° 87, p. 120
Police Quest II	n° 95, p. 133
Populous	n° 79, p. 110
et	n° 80, p. 120
Prince of Persia	n° 95, p. 130
Secret of the Monkey Island	n° 94, p. 110
Shadow of the Beast	n° 75, p. 106
Space Quest III	n° 90, p. 110
Targhan	n° 68, p. 129
Ultima VI	n° 69, p. 120
Les Voyageurs du temps	n° 88, p. 114
	n° 78, p. 122
	n° 79, p. 106
Zack Mc Kracken	du n° 68, p. 129
	au n° 74, p. 122

## LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

7 Colors	PC	87	Knight of the Sky	Amiga	74
7 Colors	Amiga	72	Lankhor pour CPC	CPC	122
Age	PC	105	Last Ninja 3	Amiga	50
Another World	Amiga	112	Magic Pockets	ST	63
Aventures de Moktar (Les)	Amiga	54</			



# ENQUÊTE:

# JUGEZ TILT N°96

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Tilt, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

**5 ABONNEMENTS A GAGNER !**

Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à TILT.

## RUBRIQUES

- La couverture :**  
 Beurk !  Pas Mal  Bien  Super !
- Le sommaire :**  
 Beurk !  Pas Mal  Bien  Super !
- Les previews :**  
 Ça craint !  Pas Mal  Bien  Super !
- CDI, il est là (Tilt Journal)**  
 Faiblard !  Bôf  Bien  Passionnant !
- Le son, c'est si bon (Tilt Journal) :**  
 Nul !  Pas Mal  Bien  Encore !
- Dis, Jérôme (Tilt Journal) :**  
 Nul !  Pas Mal  Bien  Super !
- Le SOS Aventure**  
 Sans intérêt !  Pas Mal  Bien  Oh, oui !
- Le dossier micro et vidéo :**  
 Inutile !  Pas Mal  Bien  Indispensable !
- La création :**  
 Inutile !  Pas Mal  Bien  Indispensable !
- Le hit-parade :**  
 Bidon !  Pas Mal  Bien  Super !
- Le poster :**  
 Beurk !  Pas Mal  Super  Encore plus !
- Message in a bottle :**  
 Sans intérêt !  Pas Mal  Bien  Remarquable !
- Télématilt :**  
 Sans intérêt !  Pas Mal  Bien  Encore !
- Le Forum :**  
 Ça craint !  Pas Mal  Bien  Super !
- Les petites annonces :**  
 Sans intérêt !  Confus  Pas assez  Parfait !

## VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...

- Tilt : .....
- Micro News : .....
- Joystick : .....
- Génération 4 : .....

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page  2 pages  3 pages  4 pages  Plus !

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprecis  Confus  Pratique  Complet et lisible

## TESTS

Notez les noteurs ! Etes-vous d'accord avec les notes qui sont portées par nos spécialistes sur vos jeux favoris ? En d'autres termes, nos tests sont-ils fiables et corrects ? Attention : vous ne notez pas le jeu, mais la critique du jeu !

### STARUSH

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### SUPAPLEX

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### DOUBLE DRAGON 3

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### RUGBY THE WORLD CUP

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### JIMMY WHITE'S WHIRLAND SNOOKER

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### HUDSON HAWK

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### FIRST SAMURAI

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### ROLLING RONNY

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### LAST NINJA 3

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### LES AVENTURES DE MOKTAR

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### AGE

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### SUSPICIOUS CARGO

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### HEIMDALL

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### CONAN THE CIMMERIAN

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### ANOTHER WORLD

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### MARTIAN MEMORANDUM

Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

.....

.....

.....

.....

.....

NOM: \_\_\_\_\_ PRENOM: \_\_\_\_\_ AGE: \_\_\_\_\_

ADRESSE: \_\_\_\_\_



**NOUVEAU**

**ACCOMPAGNE  
DIGGER DANS SA  
RECHERCHE DE LA  
CITÉ PERDUE**

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



**MB**



**Nintendo**

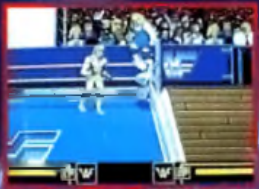
**ENTERTAINMENT  
SYSTEM**



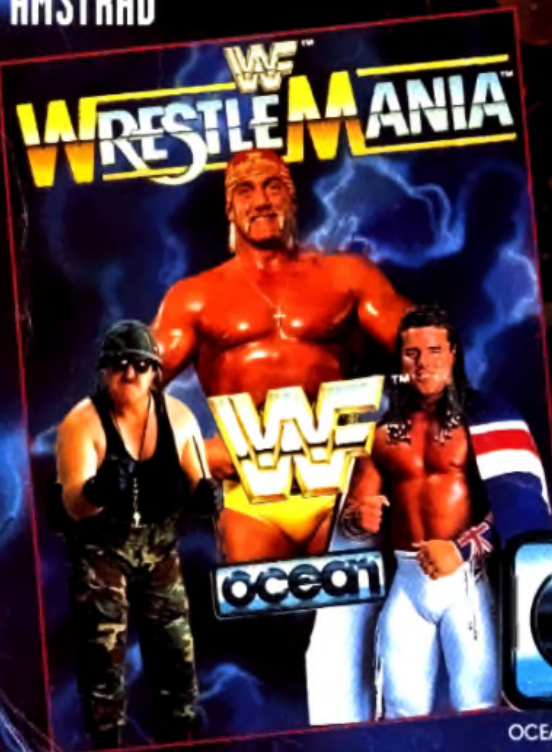
# RETROUVEZ HULK HOGAN

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

## WF WRESTLEMANIA™



IBM/AMSTRAD PC  
ATARI ST · CBM AMIGA  
AMSTRAD



# ocean

OCEAN SOFTWARE LTD · 25 BOULEVARD BERTHOUD · 92000 PARIS  
TEL: 47663326 · FAX: 4227957

© 1991 Ocean Software Ltd. All Rights Reserved. All other trademarks and registered names are the property of their respective owners. All other trademarks and registered names are the property of their respective owners.