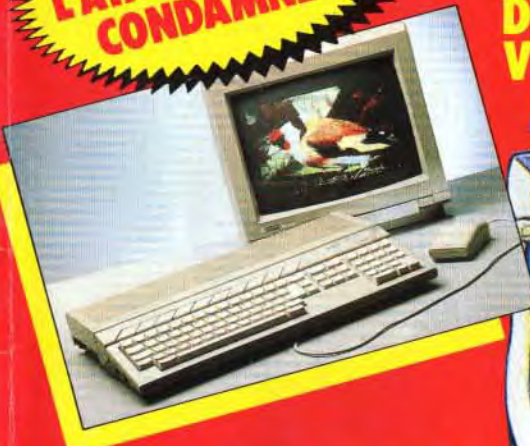


TILT
PC-AMIGA-ATARI ST

TILT

LA PASSION DE LA MICRO

ENQUETE
L'ATARI ST EST-IL
CONDAMNE ?



FABULEUX: LEGEND
QUEST, LE PREMIER JEU
DE ROLES EN REALITE
VIRTUELLE
IBM OS/2: L'UNIVERS DES PC EN EBULLITION...

CDI PHILIPS: LA SUPER
PUISSANCE ARRIVE
SOLUTION: EYE OF THE
BEHOLDER II

SUPER COMPARATIF
L'AMIGA 600 FACE AUX
PC, AUX ST, AU 500+

ETERNAM
LE CHOQ INFOGRAMMES



EXCLUSIF! DOOM OF DERCEO



AVANT-PRIMIERE: JOHNNY CRASH



LE TEST: ADDAMS FAMILY

L2207 - 103 - 28,00 F

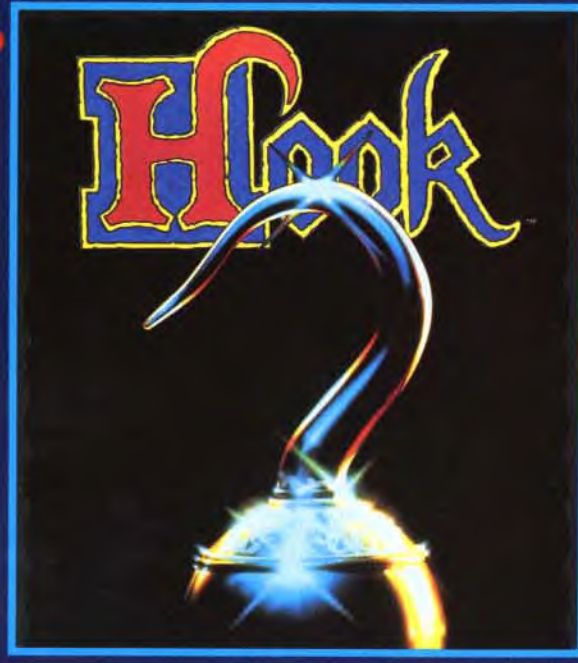


EXCLUSIF! JOHNNY CRASH: LE PREMIER JEU D'AVENTURE DE MICROPROSE

PLONGEZ DANS L'IMMENSITE

DES JEUX ocean

LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER VOS MICROS



Retrouvez la féerie du film de SPIELBERG dans un fabuleux jeu d'aventure interactif. L'horrible Capitaine Crochet a kidnappé les enfants de PETER. Aidé par la Fée Clochette PETER part à la recherche de ses enfants dans l'univers imaginaire de NEVERLAND.

LE MAGAZINE JOYSTICK a dit: "Hook est un jeu d'aventure très impressionnant."



APRES SIM CITY, VOICI SIM ANT

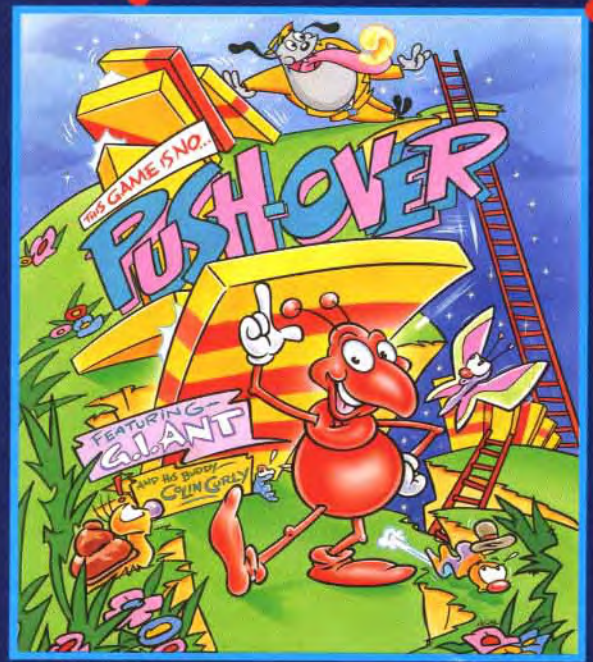
Dans le nouveau jeu des auteurs de SIM CITY, vous dirigez une colonie de fourmis. Il faut développer la colonie, la nourrir, et la protéger contre les agressions extérieures.

JOYSTICK MEGASTAR 94%: "SIM ANT est un jeu extraordinaire... du jamais vu."



LA PUSH-OVER MANIA DEBARQUE EN FRANCE

Vous n'avez jamais joué à un jeu aussi fou ! Vous ne pourrez plus vous arrêter d'y jouer ! Aidez notre héros à passer les 120 tableaux du jeu. Chaque tableau est encore plus dément que le précédent. Le magazine JOYSTICK A DIT: "Aussi puissant que LEMMINGS."



EPIC LA LEGENDE DES JEUX 3D



Aux commandes de votre chasseur intergalactique prenez part à la plus grande épopée spatiale jamais réalisée. Grâce à sa technologie 3D incomparable, EPIC vous emmène au delà de vos rêves les plus fous.

JOYSTICK MEGASTAR 98%, TILT HITS 19/20, GENERATION 4 GEN D'OR 93%



ATARI 5 AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES



OCEAN SOFWARE LIMITED
25 BOULEVARD BEHIER · 75017 PARIS
TEL: 4766332 FAX: 42279573



Salut à tous !

Décidément, les grandes nouvelles succèdent aux grandes nouvelles ! Dans l'édito du mois dernier, j'écrivais, à propos du retour de Dany Boolauck au poste de rédacteur en chef-adjoint de Tilt : « Le retour de Dany s'inscrit dans une logique de redéploiement sur le front de la micro-informatique de loisirs et des jeux vidéo, redéploiement qui s'est traduit ces derniers mois par une évolution très sensible de Tilt, par le lancement de Consoles +, l'arrivée sur FR3 de Micro Kid's et, très prochainement, par la création d'un second numéro-test de PC Review ».

Hé bien, ce redéploiement vient de se concrétiser encore davantage par la signature d'un accord qui a toutes les chances de modifier singulièrement le paysage de la presse micro-ludique française. Cet accord, signé entre le groupe Editions Mondiales (éditeur de Tilt et de Consoles +) et le groupe de presse anglais EMAP (qui publie, entre autres, neuf titres consoles et micros) a donné naissance à une holding qui répond au doux nom d'EM Images. Sans entrer dans les détails techniques, cela signifie que Tilt et Consoles + sont désormais coédités par les Editions Mondiales et EMAP. Bien évidemment, EM Images n'a pas été créé pour gérer deux titres seulement. Dès septembre, PC Review deviendra mensuel. A ces trois publications viendront très rapidement s'ajouter d'autres journaux qui permettront à EM Images de répondre à toutes les attentes des amateurs de micro-informatique de loisirs et de jeux vidéo.

Enfin, une dernière bonne nouvelle avant de vous laisser déguster ce nouveau (et superbe) numéro de Tilt : Micro Kid's, dont le succès se confirme chaque semaine davantage, sera diffusée quotidiennement en juillet et en août ! See you...

Jean-Michel Blottière

P.S. : La mensualisation de PC Review va entraîner des créations de postes. Si vous avez une âme de pigiste, de traducteur, voire de rédacteur en chef-adjoint, si vous parlez bien l'anglais, si l'univers PC vous passionne, c'est le moment. Comment faire ? Foncez sur votre téléphone et composez le (16-1) 46.62.21.96.
P.P.S. : Pour les amateurs de chiffres, quelques points de repères sur les Editions Mondiales et EMAP.

Groupe Editions Mondiales, 22 titres grand public dont Télé-Poche, Auto Plus, Le Sport, 12 titres de presse professionnelle, 200 millions d'exemplaires vendus par an, 2 milliards de chiffre d'affaires en 1991.

EMAP : 75 titres spécialisés, des quotidiens et des hebdomadaires régionaux, des salons professionnels, des imprimeries. Son chiffre d'affaires de 2,7 milliards de francs pour l'exercice 1990/91 (bénéfice net : 300 millions de francs) le place, derrière IPC et devant la BBC, au deuxième rang des groupes de presse magazine britanniques.



TILT JOURNAL CDI Philips : la super-puissance arrive ! 38

La troisième conférence et exposition internationale sur le CDI s'est déroulée à Londres, animée par Philips et les nombreux partenaires intéressés par le CD-ROM interactif. Vous allez bientôt pouvoir mettre la main sur une de ces machines et sur les jeux fabuleux dont elles pourront être dotées. Vivement demain !

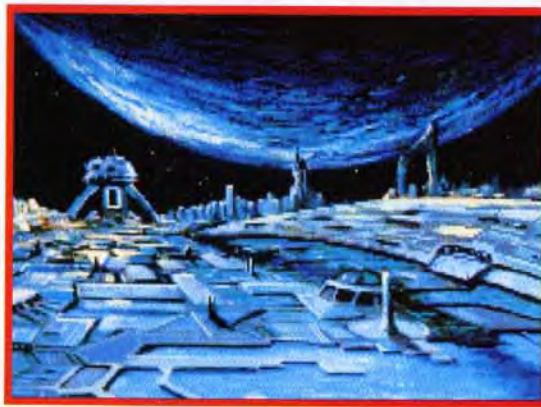
Fabuleux : Legend Quest, le premier jeu de rôles en réalité virtuelle. 40

De l'autre côté de la Manche, le jeu en réalité virtuelle existe bel et bien : il s'appelle Legend Quest.

IBM OS/2 : l'univers des PC en ébullition... 163

Selon IBM, la nouvelle version 2.0 d'OS/2 devrait, à terme, devenir LE standard. Big Blue va peser de tout son poids dans ce sens mais LJL n'a pas été pleinement convaincu...

AVANT-PREMIERES Johnny Crash, l'aventure selon Microprose. 8



Après les jeux de stratégie, de simulation et de rôles, le grand éditeur américain s'essaye au jeu d'aventure. Un coup d'essai qui pourrait s'avérer un coup de maître.

Doom of Derceto, dément ! 20

Après Eternam, Infogrames nous propose un jeu d'action/aventure inspiré directement des romans de Lovecraft. Tremblez, mortels, Cthulhu arrive !

MICRO KID'S Demos... pas que des mots ! 54

Plaisir des yeux et des oreilles. On charge la ou les disquettes dans sa machine préférée, on s'assoit et on s'en met plein la tête ! Voilà à quoi servent les bonnes demos.

HITS Le test du mois : Addams Family. 58

Bonjour les monstres ! La famille Addams débarque sur nos micros, avec son univers loufoque très « Hammer ». A découvrir également ce mois-ci, Heroes of the 357th, Deliverance, Global Effect, The Perfect General, Microprose Grand Prix ST, Mega lo Mania, Jim Power et Rampart.

ROLLING SOFT Faites vos jeux ! 84

Oui, à vous de choisir parmi les softs de cette rubrique, ceux qui vous plaisent. Par la même occasion, vous pourrez faire le point sur les logiciels qu'il faut à tout prix éviter.

CREATION : pianotons sur nos claviers ! 94

L'Amos à la portée de tous grâce à Easy Amos, une version simplifiée et très ergonomique. La présentation des logiciels du domaine publique sur ST continue dans ce numéro. Big Boss 24 est une nouvelle version d'un séquenceur sur ST et PC qui a subi d'importantes améliorations.

DOSSIER Super comparatif : l'Amiga 600 face aux PC, aux ST, au 500+. 102

Commodore nous a présenté son petit dernier qui est le successeur désigné de la ligne Amiga 500. Tilt vous dévoile ce qui se cache sous sa belle carrosserie.

Enquête : l'Atari ST est-il condamné ? 106

Votre courrier ne cesse de nous poser cette lancinante question. Il est temps de faire le point sur la situation du 16 bits le plus populaire en France.



SOS AVENTURE Eternam, le choc Infogrames. 110

Eternam d'Infogrames s'annonce comme un logiciel incontournable sur PC. Il vous fera vivre des moments palpitants dans le Disneyland du futur. Les félés du jeu de rôles

pourront s'éclater sur Pools of Darkness et Treasure of the Savage Frontier, deux titres émanant de SSI. Might & Magic III est enfin disponible sur Amiga!

PAINT BOX : Dessine moi un mouton 98

La rubrique de Jérôme Teyssyre revient pour le plus grand bonheur des gribouilleurs et des artistes. N'hésitez pas à nous envoyer vos œuvres !

MESSAGE IN A BOTTLE : Solution : Eye of the Beholder II. 124

Vous nous avez assailli avec mille questions sur ce superbe jeu de rôles. Notre solution complète sera votre fil d'Ariane salvateur. Goblins de Coktel Vision a également subi un passage dans notre machine à pondre les solutions. Et, comme d'habitude, les messages d'aide ou d'appel au secours de nos lecteurs.

FORUM : Cher TILT ! 140

C'est certainement l'une des rubriques les plus lues de notre magazine. Les lecteurs disent ce qu'ils pensent de nous, d'eux-mêmes et de notre univers. Entrez dans la danse car plus on est de fous...

SESAME TAM-TAM NEWS PETITES ANNONCES INDEX 148 150 160

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 599 F, G = de 1000 à 1499 F, H = de 1500 à 1999 F, I = de 2000 à 3000 F. Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 130 et 133.



SUR



avec **TILT**
MICROLOISIRS

et **CONSOLES** +

CHAQUE SEMAINE des CADEAUX À GAGNER : 2 MEGADRIVE, DES LYNX, UNE SUPER-NINTENDO...

dans MICRO KID'S sur FR3 le mercredi à 17 h 35 et le dimanche à 9 h 30 ou avec le 36 15 code FR3... Des consoles, des jeux, les pin's, les tee shirts, le disque de l'émission... Et, chaque mois, avec le record : L'ATARI ST MICRO KID'S!



MICRO KID'S sur FR3, le mercredi à 17 h 35 et le dimanche à 9 h 30, c'est :
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 y rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes et scénaristes.

LE PREMIER « MAGAZINE JEU » TÉLÉ DES CONSOLES ET DES MICROS

DES JEUX !

MICRO KID'S permet aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef... Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !!

DES DÉMOS !

Envoyez sans tarder vos démos à TILT. Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S!



Micro Kid's est produite par FR3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

AUTOUR DE

DE NOMBREUX ÉVÉNEMENTS !

Voici déjà quelques échos.
D'autres informations dans les prochains numéros...



LE CONCOURS DE SCÉNARIO

Le jeu vidéo s'écrit comme un scénario interactif... Il faut intégrer une "histoire" à un système d'arborescence d'un logiciel...

Pour contribuer à dynamiser la création française, MICRO KID'S, en collaboration avec TILT et CONSOLES +, a décidé d'organiser un grand concours de scénario de jeux vidéo. Ce concours, placé sous le haut patronnage du MINISTÈRE DE LA CULTURE, a aussi pour mécène PHILIPS INTERACTIVE MEDIA SYSTEM.



LES PRIX :

Le gagnant de la catégorie "senior" recevra une bourse de 30 000 francs, et signera une convention de développement avec PHILIPS en vue de l'édition sur C.D.I. du jeu primé. Le gagnant de la catégorie "junior" gagnera un ordinateur. Nous avons reçu plus de 200 sujets de scénario, parmi lesquels nous en avons sélectionné 16 dans la catégorie "senior" et 6 dans la catégorie "junior". Les concurrents se sont montrés très créatifs et JEAN-MICHEL BLOTTIÈRE, pendant l'émission MICRO KID'S, chaque semaine, évoque tour à tour les projets sélectionnés. A l'heure où nous imprimons, le jury (composé de personnalités, de journalistes, de scénaristes et d'éditeurs) délibère et les résultats seront proclamés dans le courant du mois de mai.

L'UNIVERSITÉ D'AUTOMNE

Une université d'automne sur l'interactivité, le C.D.I. et les jeux vidéo, est à l'étude au sein du MINISTÈRE DE LA CULTURE et le projet sera mis en œuvre en collaboration avec MICRO KID'S.

Son principal objectif sera, notamment, de tenter de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique de ces divers concepts. L'idée est donc de regrouper en un même lieu, sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce domaine d'investigation.

LE SUPER TROPHÉE MICRO KID'S

Parmi les récompenses attribuées par TILT avec les "TILT D'OR", et par GÉNÉRATION 4 avec les "4 D'OR", les téléspectateurs de FR3 pourront décerner leurs trophées :

Le SUPER TROPHÉE CONSOLE, le SUPER TROPHÉE MICRO, et le SUPER TROPHÉE ÉDITEUR. Les trophées seront des **MICRO KID'S D'OR !!!**

LES PRODUITS DÉRIVÉS

Le pin's clignotant, les tee shirts, le disque de toutes les musiques de l'émission, l'Atari ST MICRO KID'S sont disponibles dans les magasins référencés sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S... Mais aussi par correspondance à la boutique de MICRO KID'S. Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !

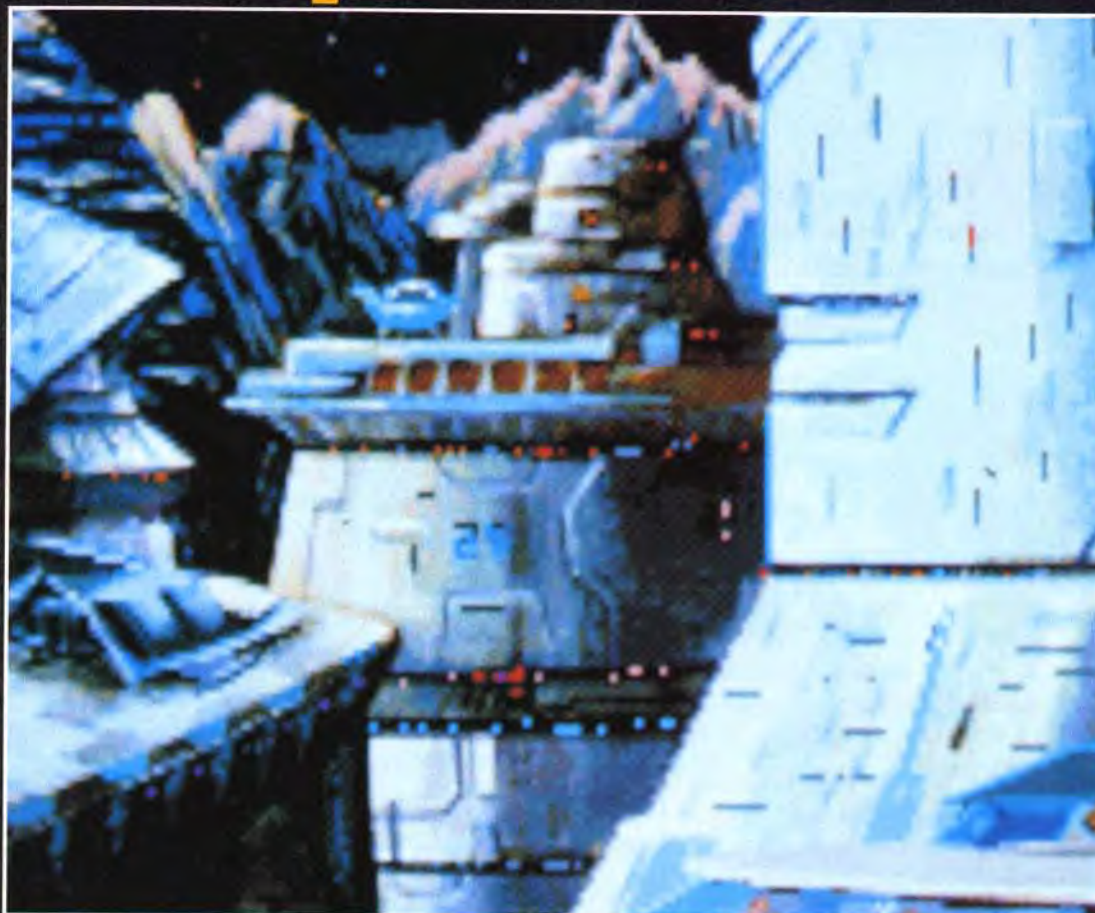




Edito

C'est bon, la rubrique avant-premières a atteint sa vitesse de croisière. Au programme de ce numéro, vous découvrirez les quelques nouveautés intéressantes qui nous ont été présentées à l'European Computer Trade Show qui s'est tenu à Londres en avril dernier. Entre autres, vous découvrirez quelques bombes telles que *Johnny Crash* de Microprose ainsi que *Doom of Derceto* d'Infogrames. Alors, bonne lecture en attendant notre reportage sur le CES de Chicago. Salut à tous !

Dany Boolauck



Cette cité spatiale se trouve sur une énorme météorite. Johnny doit y atterrir afin de rencontrer le major Bill. Ce dernier le chargera d'une mission très spéciale : la recherche d'un vase.

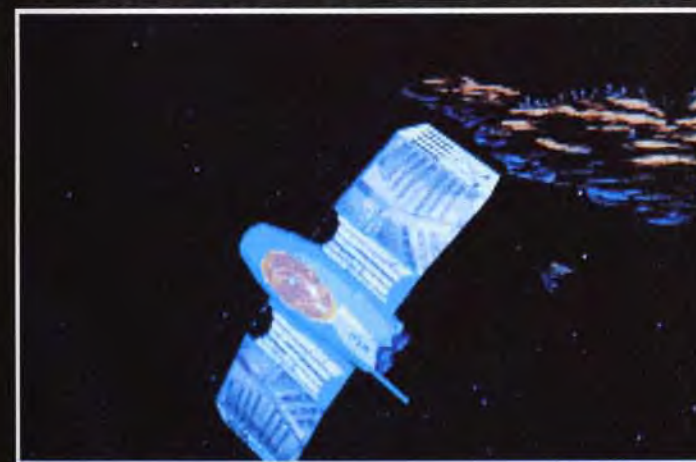
Johnny Crash

Microprose part à l'aventure



Le vaisseau de Johnny Crash est capable de voyager dans l'hyper-espace ce qui lui permet de passer d'un galaxie à l'autre en un rien de temps. C'est beau la technique !

Microprose vient d'ajouter une nouvelle corde à son arc. Après le stratégie, la simulation et le jeu de rôles, cette société américaine va bientôt commercialiser son premier jeu d'aventure graphique en 3D animée sur PC. Un titre qui va certainement susciter un vif intérêt chez les amateurs des Sierra.



Juste après la sortie d'un voyage spatio-temporelle, le vaisseau se transforme pour s'adapter au vol interplanétaire. Cette transformation est visible à l'écran. Superbe !

La nouvelle vient de tomber sur les téléspectateurs de la rédaction de *Tilt* et a fait l'effet d'une bombe ! Microprose, le grand spécialiste de simulation à qui l'on doit des titres prestigieux tels que *F-19*, *Civilization* et *Railroad Tycoon*, se lance dans le jeu d'aventure. Il y a déjà quelques mois, Microprose nous avait surpris avec la pré-

sentation de son premier jeu de rôles nommé *Darklands*. Aujourd'hui, je suis en mesure de vous dire que son prochain titre va faire délirer tous les fans de Sierra, Lucasfilms Games et Delphine Software réunis. *Johnny Crash* est le nom de ce mystérieux jeu d'aventure à la Sierra que Microprose n'a dévoilé qu'à quelques privilégiés



Tous les objets présents dans le jeu sont en 3D surfaces pleines. Selon Microprose, la technique utilisée serait relativement similaire à celle de *Wing Commander*. Le résultat est très convaincant.



Les graphismes de ce jeu d'aventure donnent dans le style bande dessinée de science-fiction.

autarcie. Jusqu'alors, personne n'avait réussi à percer le secret de la planète. Et pour cause, tout vaisseau s'approchant trop près de ce quadrant est intercepté par des vaisseaux patrouilleurs et détruit sans pitié. Johnny a plus de chance dans sa tentative d'approche. Il se fait effectivement attaquer par les forces d'interception mais il réussit tout de même à atterrir. C'est à ce stade que le joueur prend le contrôle de Johnny, au début d'une aventure qui s'annonce trépidante ainsi que dotée d'une note sexo-humoristique à la *Leisure Suit Larry*. Sa mission consiste à trouver le vase, à le récupérer

et à quitter la planète. Le peu que nous ayons pu voir de *Johnny Crash* nous a mis l'eau à la bouche. L'introduction débute par l'apparition du vaisseau de Johnny qui vient de terminer son voyage spatio-temporel. Cette séquence est particulièrement intéressante : bien que le vaisseau soit programmé en 3D, on jurerait qu'il ne s'agit que d'un sprite tant les graphismes sont nets ! A moins que les programmeurs de Microprose ne maîtrisent eux aussi la technique mise au point par Chris Robert qui consiste à « envelopper » une forme en 3D avec du bitmap.

Cette aventure sera très similaire aux jeux de *Sierra On-Line* : du mystère et de l'humour.



Tous les sprites du jeu sont, paraît-il, en 3D surfaces pleines. Il en résulte des animations spectaculaires de type « cinématique ». L'interface de communication est similaire à celle des Lucasfilm. En cliquant, par exemple, sur un couteau, le joueur disposera d'une liste de verbes spécifiques à cet objet. Le jeu sera non-linéaire, permettant ainsi de s'attaquer à plusieurs énigmes à la fois. *Johnny Crash* sera accessible aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés. La sortie de ce logiciel est prévue pour cet automne sur PC.

Dany Boolauck

Effet du voyage spatio-temporel, le vaisseau s'étire, se déforme, comme un gros élastique.

Bismarck

Great Naval Battles

En avant, moussaillons ! SSI, spécialiste de la simulation stratégique, vous proposera bientôt de revivre les combats qui opposèrent les flottes britanniques et allemandes dans l'Atlantique Nord pendant la seconde guerre mondiale.



La superbe séquence de présentation vous met dans l'ambiance avec des graphismes et des sons digitalisés qui donnent à l'action un aspect terriblement réaliste.

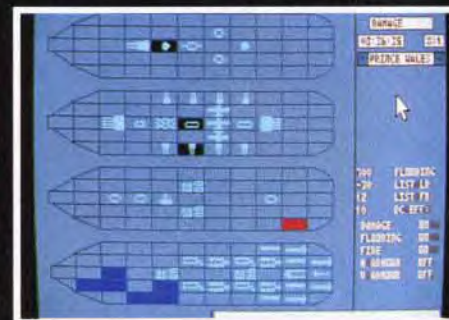
Vous pourrez choisir votre camp et écumer les mers à bord de superbes destroyers à la puissance de feu phénomé-

néants pourront confier les tâches trop fatigantes à l'ordinateur... De même, vous pourrez choisir de contrôler un seul

retrace la période allant de 1939 à 1943. Chaque scénario est d'ailleurs introduit par une brève séquence animée qui

Mais le jeu n'est pas en reste et utilise le même genre de graphismes, avec, par exemple, un scrolling différentiel qui recrée à

L'écran des dommages... N'hésitez pas à y jeter un petit coup d'œil de temps en temps si vous ne voulez pas finir au fond de l'eau en compagnie des requins !



navire ou la flotte toute entière. Le soft proposera différents degrés de réalisme en vous laissant le choix de contrôler un nombre important ou réduit de paramètres (les fai-

navire ou la flotte toute entière. Les différents scénarios pourront être joués séparément ou successivement, de façon à former une campagne qui



Le soft sera géré par l'intermédiaire de différents écrans qui vous permettront de mener à bien votre mission. Ici, l'écran de statut.



Navire ennemi en vue ! Préparez les canons, sélectionnez votre cible et tous les hommes sur le pont : dans un instant, ça va chauffer !

présente les événements historiques qui sont à l'origine de la mission. La présentation a été particulièrement soignée, avec des sons et des graphismes digitalisés et une superbe séquence d'ouverture dans laquelle on peut voir de gigantesques destroyers se livrer bataille, crachant des salves de feu dont les impacts soulèvent d'immenses gerbes d'eau !

merveille le mouvement des flots bleutés (un coup à vous coller le mal de mer !). Si je vous dis pour terminer que *Bismarck* a été conçu par l'équipe de programmeurs à qui l'on doit déjà l'excellent *Silent Service 2*, vous comprendrez pourquoi toute la rédaction de *Tilt* est déjà en uniforme sur le pont pour attendre l'arrivée de ce soft.

Marc Lacombe



Daughter of Serpent

Ceux qui adorent les scénarios de qualité, tel que celui de *The Hound Of Shadow*, peuvent se réjouir. Les auteurs de ce superbe logiciel nous reviennent avec une histoire mêlant jeux de rôles et d'aventure, entièrement bâtie sur des graphismes animés et dotée d'une profondeur de jeu, paraît-il, exceptionnelle. On demande à voir.

Il y a un peu moins de quatre ans de cela, *Tilt* s'est enflammé pour un jeu d'aventure/rôles (certainement le meilleur de la catégorie) inspiré de *Cthulu Mythos*, l'œuvre de H.P. Lovecraft (voir *Tilt* n° 73 p. 140). Malheureusement, ce jeu exceptionnel d'Electronic Arts laissait apparaître deux



Pour l'aider dans son aventure, le joueur aura à sa disposition une carte détaillée des rues d'Alexandrie, la ville aux mille mystères créée par Alexandre le Grand.

« défauts » majeurs qui le cantonnaient à un public restreint : *The Hound Of Shadow* (c'était son titre) était essentiellement textuel (il faut aimer !) et existait uniquement en anglais, ce qui le réservait aux joueurs parfaitement bilingues. Pour rappel, *Hound Of Shadow* vous mettait dans la peau d'un gentleman

Le jeu est entièrement gérable à la souris. Le curseur prend automatiquement la forme des commandes possibles.



londonien dont la vie bascule subitement dans le surnaturel. Toute l'aventure gravite autour d'un formidable combat contre les forces maléfiques ; bref, une histoire où l'on reconnaît la « patte » de Lovecraft. Les développeurs de ce jeu, Eldritch Games, ne donnèrent plus signe de vie. Avaient-ils déserté le monde de la micro ludique ? Heureusement non ! Après une période sabbatique, ils refont surface avec la préparation d'un nouveau jeu d'aventure/rôles, *Daughter Of Serpent*, qui sera commercialisé sous le label Millennium. Cette fois-ci, Eldritch Games a tenu compte des exigences du marché. Un jeu d'aventure/rôles ou d'aven-

L'histoire commence par des fouilles nocturnes dans une tombe égyptienne. Le guide y perdra d'ailleurs la vie. Que cherchait-il ? Un vieux parchemin qui contient de quoi vous faire blanchir les cheveux en moins d'une seconde !

Serpent réunit tous ces éléments avec une telle maestria (son excepté) qu'un amateur de jeu d'aventure peut difficilement y rester insensible. Jetez un coup d'œil sur les photos d'écran et vous comprendrez le coup de foudre que j'ai eu pour ce produit ! Les graphismes sont l'œuvre de Pete Lyon (graphiste de *Godfather* sur *Amiga*) : c'est tout dire ! Le scénario sera, paraît-il, aussi pro-



Daughter of Serpent doit la beauté de ses décors à la « patte » de Pete Lyon, le graphiste de *The Godfather* (US Gold). En haut de ces marches se trouve la mort... mais seulement pour l'aventurier imprudent.

ture tout court doit impérativement comporter 95 % (si ce n'est plus) de graphismes animés, un environnement sonore très riche et être entièrement gérable à la souris. *Daughter Of*



fond que *The Hound Of Shadow*, véritable histoire dégageant une atmosphère et non des personnages simplement mis en situation comme on en voit trop souvent dans les jeux d'aventure. L'action a pour cadre Alexandrie dans l'Egypte des années vingt. Cette ville façonnée par l'Histoire est considérée à cette époque comme le berceau de la magie, l'ancienne Mecque des alchimistes. Toute la trame du scénario est tissée autour de la recherche et de l'utilisation d'un très vieux parchemin, qui s'avère l'authentique Livre de la baguette-serpent. Selon la légende, ces écrits sont dédiés au culte de Thot, dieu de l'Egypte antique. L'affaire se corse quand le héros (vous en l'occurrence) découvre que, sous le nom de Thot, se cache

le Démon Noir, maître du Mal ! Il se retrouvera au cœur de cette chasse au parchemin où mystère, terreur et suspense enveloppent les décors de cette aventure.

Vous aurez à affronter le maître des Ténèbres lui-même, invoqué par inadvertance. En outre, sachez que d'autres que vous veulent s'emparer du parchemin.

Daughter Of Serpent sera disponible sur PC en octobre. *Tilt* reviendra avec plus de détails sur ce logiciel si prometteur.

Dany Boolauck

Les dialogues apparaissent dans des bulles. Pour activer certaines commandes, il suffit de cliquer sur le verbe et le nom contenu dans la bulle. Reste à voir si ce procédé est durablement efficace.





Electronic Arts and Co

Electronic Arts Limited (GB) aligne sa foulée sur celle de sa grande sœur américaine, Electronic Arts USA. Elle s'occupe désormais de la distribution et de la représentation de plusieurs marques affiliées. Les produits présentés sur son stand de l'ECTS étaient donc nombreux...

Le stand Electronic Arts est toujours un lieu très fréquenté, quel que soit le salon où cette compagnie présente ses derniers produits. A l'European Computer Trade Show, son stand était certes peuplé, mais nous sommes quelque peu restés sur notre faim en ce qui concerne les nouveautés. *The Last Files Of Sherlock*

Theatre of War de Three Sixty sur PC est un jeu de stratégie très complexe qui s'inspire à la fois du wargame classique et du jeu d'échecs. Un jeu innovateur pour les férus du genre.



Risky Woods est le prochain jeu d'aventure/arcade d'EA sur Amiga. Son look et son concept reprennent les ingrédients qui font le succès des jeux japonais sur console.

Holmes était de nouveau en démonstration. *The Case Of The Serrated Scalpel* est le premier volet d'une série d'aventures au cours desquelles Sherlock Holmes fera un éblouissant étalage de son légendaire sens de la déduction afin d'élucider des meurtres en tout genre. Dans ce premier épisode, Sherlock et le docteur Watson affrontent Jack l'Eventreur (sortie prévue sur PC en août). L'unique nouveauté présentée par Electronic Arts se nomme *Risky Woods*, jeu d'arcade/aventure. Les auteurs de *Risky Woods* lui ont volontairement



Sherlock Holmes revient sur le petit écran dans une série d'enquêtes. La première l'oppose à Jack l'Eventreur. Ce dernier a tué une jeune actrice à la sortie d'un théâtre. A vous d'identifier le meurtrier et, surtout, de l'arrêter avant qu'il ne commette d'autres crimes.



Carriers At War sera le soft tout indiqué pour les amateurs de wargames qui s'intéressent particulièrement aux combats navals qui ont opposé les Américains aux Japonais dans le Pacifique pendant la Seconde Guerre mondiale : Mer de Corail, Midway, Leyte...

donné un look « jeu de console japonais ». Le scénario vous fait chausser les bottes d'un jeune guerrier nommé Roham, qui doit délivrer de pauvres moines, transformés en statues par les forces du Mal. Roham devra traverser la forêt de Risky Woods, parcours divisé en douze niveaux (sortie prévue en juillet sur ST et Amiga). Sous le label Interplay (mais distribué par EA), vous verrez bientôt *Buzz Aldrin's Race Into Space*. Il s'agit d'une simulation de la course à la lune qui opposa les Américains aux Soviétiques à l'époque de la guerre froide. On y trouve des séquences digitalisées : décollages de Saturn V,

marches dans l'espace et, si vous y arrivez, alunissage et marche sur la Lune (sortie prévue cet été sur PC). *Siege*, qui sera commercialisé sous le label Mindcraft, est un produit qui intéressera certainement les amateurs de jeux de stratégie. Vous y jouez, au choix, les assiégés ou les assiégeurs d'un château médiéval. L'affrontement se déroule en temps réel entre paysans, chevaliers, elfes, mages, etc. Affaire à suivre... Ce produit PC sortira en mai-juin. *Three Sixty* s'apprête à commercialiser un curieux jeu, à mi-chemin entre le wargame et le jeu d'échecs. Les pièces sont d'une étonnante variété : arba-



The Siege vous place, au choix, dans le peau d'un assiégé ou d'un assiégeur. Un wargame tout en animations et en effets sonores que SSG nous prépare sur PC. Armées médiévales ou cohortes issues tout droit d'une épopée fantastique, à vous de choisir.

lètes, frondes, catapultes, missiles Patriot, tanks, etc. Le but du jeu est classique : prendre le roi adverse. Passons sans transition à *Rome*, un jeu de Millennium dont le système est identique à celui de *Robin Hood* (produit par le même éditeur). Le jeu est divisé en plusieurs étapes qui vous feront gravir les échelons du statut d'esclave romain à celui d'empereur (sortie prévue en septembre sur Amiga et PC). *Carriers At War* est le prochain produit de SSG. Vous vous retrouverez aux commandes d'une flotte de porte-avions engagée dans un combat en plein Pacifique (date de

sortie inconnue sur PC). Nous terminerons ce petit tour chez Electronic Arts par un autre label affilié : Broderbund Software. Spécialisée dans le jeu éducatif, cette compagnie exploite de nouveau le filon *Carmen San Diego* (*Where In The World Is Carmen Diego*). Le produit a subi un lifting spectaculaire pour sa version CD-ROM. Petit rappel utile : dans *Carmen*, le joueur doit retrouver en un temps limité un voleur globe-trotter en cavale au moyen des seuls indices que celui-ci sème sur sa route. Bonne enquête !

Dany Boolauck



Buzz Aldrin's Race Into Space vous replonge dans le contexte de la Guerre Froide entre les soviétiques et les américains. Le but : faire marcher un homme sur la lune avant l'autre camp !

Chez Psygno y'a tout c'qui faut!



Bike GP est une course de motos plus classique qui met l'accent sur le côté arcade et les sensations fortes ! Nous n'avons vu qu'une petite démo de ce jeu d'action signé Psygnosis. Ça bouge bien, c'est graphiquement beau, reste à savoir s'il sera aussi prenant qu'un bon Super Hang-On, par exemple.

Surtout connu pour ses excellents jeux d'arcade comme Shadow of the Beast ou Killing Game Show, Psygnosis ajoute quelques nouvelles cordes à son arc, qui va finir par ressembler à une harpe !

Jusqu'à présent, Psygnosis n'avait encore jamais abordé le domaine de la simulation sportive. C'est désormais chose faite avec *Athletics* (sur Amiga et ST), un soft qui va vous permettre à la fois de jouer le rôle de manager d'une équipe olympique et de participer aux épreuves. En effet, avant de passer sur le terrain, il vous faudra entraîner vos « poulaîns » de façon à améliorer leur vitesse, leur force, leur résistance ou leur agilité. Au menu : javelot, course sur 100 mètres, 400 mètres haies, saut en hauteur et en longueur. Les graphismes seront réalisés à partir de digitalisations d'images d'athlètes célèbres et les bruitages

contribueront à créer l'ambiance avec, par exemple, les acclamations de la foule... et tout ça en stéréo s'il vous plaît ! Que ceux qui gardent un souvenir douloureux des ampoules attrapées au cours de mémorables parties de *Decathlon* (l'ancêtre des simulations sportives) se rassurent : les programmeurs ont prévu cinq manières différentes de manier le joystick de façon à ce que vous puissiez ramasser des brouettes pleines de médailles sans finir avec une crampe au poignet ! Pour rester dans le domaine sportif, Psygnosis nous prépare également une course de motos plus proche de la simulation que



Tomatoes vous met aux prises avec des fruits sympas, mais tout aussi cabochards que les lemmings ! Aidez-les à franchir des dizaines de tableaux sans encombres.

de l'arcade. *Red Zone* (sur Amiga et ST) vous propose en effet de participer à des compétitions assez réalistes, au cours desquelles il vous faudra, par exemple, enclencher les diffé-

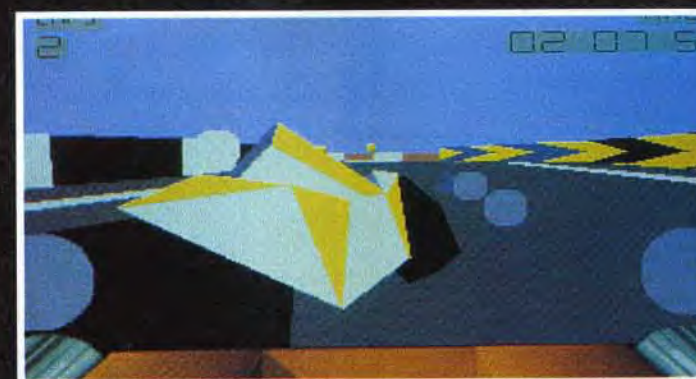
rentes vitesses de votre bolide et surveiller le compteur et la jauge du réservoir. Les différents circuits ont été reconstitués à partir de plans originaux des plus célèbres circuits du monde



Athletics est une simulation de sport qui vous permettra de gérer une équipe, tout en participant aux épreuves sportives.

et vous disposerez d'un ralenti qui vous permettra de revoir vos plus belles gamelles ! L'action sera représentée entièrement en 3D et pourra être suivie depuis plusieurs points de vue. Le jeu, réalisé par le programmeur d'*Infestation* (qui avait fait preuve à cette occasion, d'une parfaite maîtrise de la 3D) sera sans doute difficile, mais réaliste. Mais Psygnosis a aussi pensé aux fans d'arcade et leur a concocté une autre course de motos, orientée cette fois action pure et dure : *Bike GP* (ST et Amiga). Vous y disputerez des courses effrénées à travers le monde entier (Brésil, Etats-Unis, Europe...) en tentant de vaincre aussi bien vos adversaires que le chronomètre. Le plan de la piste, affiché en haut de l'écran, vous permettra d'anticiper sur les virages et vous devrez surveiller l'état de vos pneus et de vos freins. *Bike GP* semble assez rapide et propose de belles animations (le pilote se penche dans les virages jusqu'à ce que son genou frôle le bitume), mais il n'est pas sûr qu'il puisse réussir à surpasser *Hang On*, la référence en matière de course de motos... Autre nouveauté, l'arrivée très attendue du troisième épisode des aventures du héros de *Shadow Of The Beast*. On avait reproché au premier épisode de ne se limiter qu'à une succession de combats plutôt pri-

maires, ce qui avait donné l'idée aux programmeurs d'agréments le second épisode de petites astuces de façon à rendre le jeu plus intéressant. Tout en conservant la qualité des graphismes qui a fait sa réputation, Psygnosis continue dans cette voie en dotant *Shadow of the Beast 3* d'une multitude d'astuces et d'énigmes qui améliorent grandement la profondeur du jeu. Vous vous trouverez par



Red Zone propose différentes vues. Ici la vue arrière, qui permet de voir arriver vos concurrents... Pas de danger avec celui là, qui semble en bien mauvaise posture !

exemple à un moment devant un jeu de taquin géant, symbolisant la chaîne alimentaire des différentes races de poissons qui peuplent le jeu. Vous devrez alors reconstituer le dessin pour comprendre comment ces poissons voraces se dévorent entre



Red Zone, une course de motos dans laquelle il vous faudra surveiller le compteur, les vitesses, le réservoir... et surtout la piste, si vous ne voulez pas finir enroulé autour d'une barrière de sécurité ou d'un platane !



Très attendu, Aquaventure est enfin prêt ! Cette aventure en partie sous-marine mélange la technique de la 3D avec des sprites classiques.

eux. Vous pourrez alors les déplacer d'un bassin à l'autre de telle manière qu'il ne reste plus à la fin qu'une seule race de poissons, inoffensive pour

joueur tente désespérément de leur faire franchir ! Heureusement, une série d'icônes situées au bas de l'écran vous permet de placer dans le décor des objets comme des ventilateurs ou des trampolines, qui remettront nos solanacées (eh oui, les tomates sont des solanacées...) égarées sur le bon chemin ! Pour compliquer un peu les choses, ces objets sont parfois disponibles en nombre limité et il vous faudra collecter au passage quelques bonus éparpillés sur l'écran...

Pour finir, une bonne nouvelle : *Aquaventure*, ce jeu d'action que tout le monde attend depuis près de quatre ans, pointe enfin le bout de son nez ! La vie sur terre ayant été détruite par une explosion nucléaire, les seuls survivants sont des scientifiques qui étudiaient le potentiel alimentaire de la mer dans des laboratoires sous-marins au moment de l'holocauste. Les malheureux sont attaqués par une race extra-terrestre. C'est donc vous qui allez incarner le dernier des survivants, à bord d'un vaisseau spatial amphibie à la puissance de feu impressionnante. Réalisé par le programmeur de *Empire Strikes Back*, *Aquaventure* mélange 3D et sprites et contient notamment des séquences sous-marines où l'effet de distorsion de l'eau est remarquablement bien rendu. Le jeu proposera huit niveaux en vue subjective entrecoupés de séquences dans lesquelles il vous faudra montrer votre habileté de pilote à travers une suite de tunnels. Marc Lacombe



Assassin

Assassin est le premier jump'n run de Team 17. Nous n'avons vu que des photos d'écrans de ce nouveau titre. S'il est aussi réussi que Turrican, on se frotte déjà les mains.

L'équipe de Team 17 a prouvé avec panache qu'elle était l'une des plus performantes dans la création de jeux d'action. A l'ECTS, ils nous ont présenté quelques nouveautés dont Assassin et annoncé la préparation de Alien Breed II! Tous les fans de Team 17 espèrent que Assassin sera aussi réussi que les précédents titres.

Ah! Team 17! Depuis que j'ai vu Alien Breed et Project-X sur Amiga, je considère l'équipe des programmeurs de

Team 17 comme une des meilleures sur Amiga. En outre, ils ont un savoir-faire qui donne à leurs jeux cette petite touche



La partie débute dans ce monde souterrain où règne une bande de mercenaires sans pitié que vous devez affronter.



Voilà un des vilains que vous devez vaincre.

dans un monde souterrain. Votre mission : sécuriser ce monde sans lois où opèrent des factions ennemies. Plus de huit cents écrans, répartis dans les cinq niveaux du jeu, composent le terrifiant parcours du combattant auquel vous convie ce jump'n run. Hormis les innombrables armes et bonus qu'il peut récupérer, votre per-



Votre personnage est l'assassin. Il peut courir, sauter, grimper, ramper et utiliser des armes. Inutile de vous énumérer ses dernières, elles sont innombrables. On y trouvera également un système de bonus qui permet d'augmenter la puissance des armes.

qui fait qu'on s'accroche au joystick dès les premières secondes de la partie. Nous avons eu la chance de les rencontrer à l'ECTS de Londres. Seul Project-X était en démonstration mais nous avons pu nous procurer quelques photos d'écrans des prochains titres élaborés par Team 17. Le premier que nous vous présentons se nomme Assassin (ce titre est provisoire). Il sortira sur Amiga en septembre et tiendra sur trois disquettes. Vous êtes un assassin, le leader d'un groupe de mercenaires qui opèrent

sonnage a la possibilité de courir, sauter, grimper et ramper. Il a fallu créer plus de 200 images pour que ses mouvements soient fluides et réalistes. En outre, l'ensemble de Assassin tournera à 50 images par seconde (pour le personnage et le décor), sera doté de 32 couleurs et nécessitera 1 Mo de RAM. On s'attend normalement à ce que Assassin soit d'aussi bonne qualité que les précédents titres de cet éditeur. Il va sans dire que Tilt vous en dira plus dans un de ses prochains numéros.

Dany Boolack

Superfrog

Plus besoin de sorcières pour transformer les joueurs en crapauds, c'est désormais Team 17 (déjà auteurs des célèbres Alien Breed et Project-X) qui s'en chargent avec l'un de leurs prochains titres : Superfrog... Merci! Y'a pas d'crôôôaa!



C'est évident dès les premières secondes de jeu : les graphismes de Superfrog sont très différents des précédents produits de Team 17. Normal, puisque le jeu se veut proche du dessin animé.



Le héros de Superfrog est un gentil crapaud qui a sans doute lu trop de comics américains dans sa jeunesse. Il n'est donc pas étonnant qu'il accuse une certaine ressemblance avec le célèbre Superman.

Décidément, Team 17 nous gâte... Après un Alien Breed qui vous replongeait dans l'ambiance angoissante et claustrophobique du film Aliens et un Project-X qui retraçait une bataille spatiale particulièrement animée, cette excellente équipe de programmeurs vous propose maintenant de partir pour le

monde du dessin animé avec Superfrog. C'est un jeu de plates-formes aux graphismes vraiment mignons qui arrive à point pour consoler les possesseurs d'Amiga (avec 1 Mo de RAM) que la profusion d'excellents jeux du genre sur console avait pratiquement poussé au suicide (!).

Bondissant et volant, Superfrog devra traverser six immenses niveaux qui, malgré leur look enchanteur, cachent des dangers aussi nombreux que mortels. Heureusement, notre ami batracien trouvera une foule de bonus utiles et pourra même s'adjoindre l'aide d'un second joueur.

Le jeu se déroulera à travers six niveaux, divisés chacun en quatre sous-niveaux et vous mettra dans la peau bouton-neuse d'un sympathique petit crapaud (voilà qui va faire plaisir à Doguy qui semble vénérer cet animal au plus haut point!). Vêtu d'une cape rouge et doté de super-pouvoirs, cette gentille

bestiole n'est autre que l'équivalent batracien de notre bon vieux Superman en pyjama bleu et maillot « poutre apparente »! Comme il se doit, notre héros devra affronter des hordes de monstres et découvrir l'entrée des inévitables niveaux de bonus planqués un peu partout dans le jeu. Les graphismes, en plein écran et 32 couleurs, semblent tout droit sortis d'un cartoon de Tex Avery et l'animation, en 50 images par seconde (avec Team 17, ça devient une habitude), devrait être à la hauteur d'un véritable dessin animé. Histoire de renforcer encore l'analogie, le jeu contiendra également des voix digitalisées enregistrées par de véritables professionnels du doublage! Dommage que ces derniers soient anglais, on aurait bien aimé jouer avec les voix de Roger Carel, Pierre Tornade ou Micheline Dax!

Marc Lacombe



Tilt et Loriciel vous offrent 80 démos de Jim Power. Rendez-vous en page 149 où vous trouverez un coupon à retourner au plus vite car seuls les premiers seront servis!

Call of Cthulhu

Doom of Derceto

De la terreur et de l'angoisse sur micro ! Doom of Derceto vous donnera quelques sueurs froides. Rien de bien compliqué à faire : il vous suffit d'explorer une maison.... hantée. Les monstres se feront un plaisir de vous faire visiter les lieux à leur manière ! Derceto est le nom de cette maison dont le propriétaire est mystérieusement mort et qui abrite une entité innommable. C'est en pénétrant dans la maison hantée que vous allez peut-être connaître l'aventure la plus terrifiante de votre carrière.



Les softs « made in France » gagnent en qualité avec le temps. Personnellement, cela me fait franchement plaisir de voir que nos éditeurs nationaux réagissent très bien face à la concurrence anglo-saxonne. En ce moment, c'est du côté d'Infogrames que ça bouge ! L'excellent *Eternam* ne semble être que la première pépite d'un filon plus que prometteur. La preuve nous en vient sous la forme d'un nouveau titre qu'Infogrames nous a discrètement présenté à l'ECTS. *Doom*

Voici un des monstres que vous allez rencontrer. D'après son attitude, il s'agit d'une sorte de mort-vivant. Vous devrez affronter toute une horde de monstres qui tenteront de vous tuer par des moyens horribles dont ils ont le secret.



Le terrible secret de Derceto se trouve dans ses caves. Cet immense labyrinthe truffé de pièges et de mauvaises rencontres est le point de passage obligé vers « celui qui ne dort jamais ».

of Derceto est un jeu d'action/aventure inspiré de *Call of Cthulhu*, nom que l'on donne à l'ensemble des nouvelles de Howard Phillips Lovecraft, l'une des meilleures plumes de la littérature fantastique américaine. Rien que le nom de Lovecraft ainsi que celui de son œuvre (*Call of Cthulhu*) ont suffi pour me donner envie d'en savoir plus sur ce logiciel. Les récits de cet écrivain américain sont si terrifiants qu'on ne serait pas étonné d'apprendre qu'il a écrit ses nouvelles sous la dictée de Belzébuth lui-même. Dans *Doom of Derceto*, le scénario place l'action aux Etats-Unis du début du siècle et dépeint une Floride lourde et humide. Les marécages et la densité de la végétation l'ont préservé (jusqu'à) d'une invasion massive des hommes. L'histoire se passe dans un coin perdu de cet endroit relativement inhospitalier. Oui, « on » y a, malgré tout, bâti une grande maison. Personne ne peut dire comment, ni qui a construit cette étrange bâtisse. Il semblerait presque qu'elle ait surgi des entrailles de la terre. Une légende raconte que cette maison est maudite. Les habitants

En début de partie, le joueur contrôle trois personnages, au choix, l'ami de la victime M. Hartwood, son héritière ou un antiquaire. Notez que le jeu est en 3D surfaces pleines et 256 couleurs.

du marais n'osent même pas prononcer son nom, car « elle » en a un : Derceto. Ce nom est lourd de signification pour eux car derrière lui se cache une force surnaturelle à laquelle sera confronté le héros de cette aventure. Derceto est une,



Voici quelques-uns des objets que votre personnage pourra récupérer et utiliser pour se défendre ou attaquer.

construction dédiée à Astarte que les habitants du marais connaissent également sous le nom de Shub Niggurath. Il s'agit d'une entité des ténèbres, une sorte de déesse de la fertilité qui exige des offrandes plutôt macabres (je ne dirai rien de

Le joueur pourra suivre les évolutions de son personnage grâce aux caméras placées dans chaque pièce, corridor et autre passage de cette immense maison. Certaines donnent une vue plongeante sur le décor tandis que d'autres sont plus classiques avec des vues latérales. Ce système de caméra donnera des effets visuels très cinématiques. Il faut l'admettre, Infogrames nous surprend agréablement avec Derceto.

plus à ce sujet). Vous jouez le rôle d'un proche de l'ancien propriétaire : Jeremy Hartwood, un peintre décédé depuis peu. Votre mission, si vous avez le courage, consiste à découvrir les causes de la mort de Jeremy Hartwood. J'avais oublié de vous préciser que notre malheureux peintre avait trépassé dans des conditions on peut plus douteuses. Au cours de l'exploration des diverses pièces de la maison, vous allez rapidement vous rendre compte que l'endroit est maléfique. Dans chaque pièce et dans chaque corridor, vous



wood, l'héritière de ce dernier ou un antiquaire. Vous guidez votre personnage à travers les

les déplacements et les combats. En ce qui concerne les animations du personnage, les programmeurs ont poussé le souci du perfectionnisme jusqu'à créer des mouvements très spécifiques pour chaque objet qu'il peut tenir dans la main. Les objets seront très variés et constitueront, parfois,

en 3D, faces pleines (animés, bien sûr) tandis que les pièces sont en 2D. Le joueur suivra les évolutions de son personnage grâce aux caméras placées dans chaque pièce ou corridors. *Doom of Derceto* sera le premier volet d'une série de jeux d'arcade/aventure inspiré de *Call of Cthulhu*. *Tilt* reste sur



En ce qui concerne les animations du personnage, les programmeurs d'Infogrames ont poussé le souci du perfectionnisme en créant des mouvements spécifiques pour chaque mouvement ou chaque prise de différents objets.



Doom of Derceto est inspiré de l'œuvre de Lovecraft : *Call of Cthulhu*. D'ailleurs, on ressent très bien dans ses graphismes « noirs » et angoissants que notre héros évolue dans une maison qui est un gigantesque traquenard diabolique.

votre unique moyen de progresser dans le jeu (vous trouverez, par exemple une épée, un fusil ou une lampe). Tous les personnages ainsi que les objets sont

la brèche et vous donnera certainement plus de détails sur ce produit. Sortie prévue sur PC cet automne.

Dany Boolauck



Crazy Cars III

Sortez vos mouchoirs, voilà le troisième volet de la célèbre course de voiture Crazy Cars !

Les nostalgiques se souviennent de la précédente course où votre Ferrari F40 volait au secours de la justice.

Changement de décor avec Crazy Cars III. Le « méchant », c'est vous et vos activités nocturnes ont des chances de ne pas plaire à tout le monde...

Quoi de plus excitant que de parcourir les plus grandes routes américaines au volant de sa Diablo rouge sang à plus de 200 km/h, pourchassé par la police ? Vous pourrez faire grimper votre taux d'adrénaline en participant à des courses formellement interdites qui se déroulent chaque samedi soir à la tombée de la nuit. Un cham-

pionnat clandestin divisé en quatre divisions et regroupant une cinquantaine de courses réunissant des professionnels et des amateurs de la route. Les premiers sont les plus redoutables. Ils ont tous le même but : terminer vainqueur de la première division. Les seconds ne participent qu'aux courses locales et vous gêneront uniquement sur

Crazy Cars est un championnat clandestin divisé en quatre divisions et regroupant un cinquantaine de courses dans lesquelles s'affrontent des professionnels et des amateurs de la route. Il va sans dire que ce ne sera pas une promenade du dimanche !

la route. Les professionnels doivent faire l'objet d'attentions particulières car, comme vous, ils évoluent tout au long du jeu. Un des moyens pour les contrer est de participer aux mêmes courses et finir au moins dans les trois premiers. Vous recevez alors assez d'argent pour vous inscrire aux prochaines courses et équiper votre bolide de nouvelles options : turbos, pneus pluie, pneus neige, moteur gonflé, radar pour détecter la police, lunettes de nuit et différentes boîtes de vitesse manuelles. Il est possible de gagner encore plus de dollars en participant à des paris, avant chaque départ. Cela constitue l'une des originalités du jeu. Les professionnels se retrouvent autour d'une table et misent sur les participants. Bien évidemment, le bluff fait partie du jeu et vous pouvez même miser sur votre propre succès. Enfin, si la police vous arrête, l'argent vous permet de sortir de prison. Les courses se déroulent dans des décors très variés : montagnes, désert, plage, ville, campagne... Pluie et neige viennent perturber le déroulement du champion-



Cette carte des États-Unis vous indique le parcours que vous devez effectuer. Il faut terminer dans les trois premiers pour gagner de l'argent : vous l'utiliserez pour l'achat d'équipement tels que des turbos, des pneus pluie ou neige, des moteurs gonflés et même des radars pour détecter la police.

avant-premières

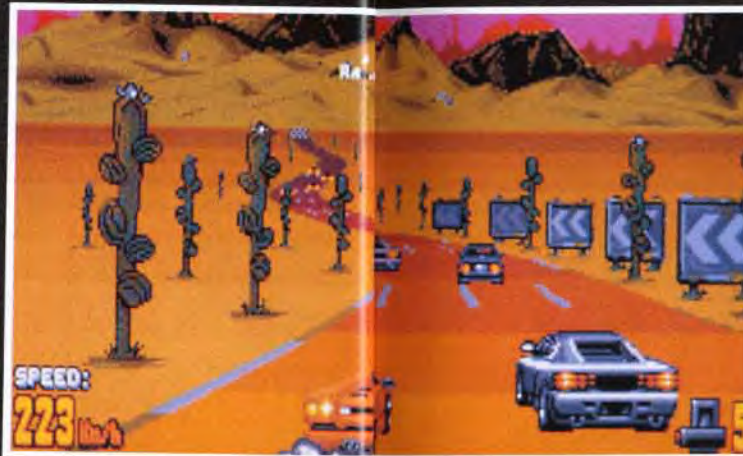


Les programmeurs de Titus nous ont assuré que Crazy Cars III n'avaient rien à envier à Lotus Turbo II de Gremlin ou Jaguar de Core Design. Nous verrons bien, lors du test de la version finale.

La course proprement dite vous offre de l'action pure. La partie stratégique concerne la gestion de vos revenus financiers ainsi que le choix, judicieux au possible, de vos courses.



Si votre allure augmente illicitement, deux, voire trois voitures de police vous prennent en chasse jusqu'à ce que vous les semiez en utilisant le turbo ou que vous vous arrêtez. Au bout du compte c'est l'amende ou la prison.



Pendant la course, vous devez slalomer pour vous hisser aux premières places. Bien souvent, il faut jouer des « portières » pour se frayer un chemin.

tion de bouchons. Il y a toujours une solution pour les éviter : rouler sur les bas-côtés ! Pour changer de division, il faut participer à une course de qualification. Cette épreuve est payante et accessible lorsque le joueur a réussi un certain nombre de courses. Cette qualification a lieu le jour sur un parcours fréquenté par d'énormes camions (les célèbres trucks américains) qui circulent à double sens. Le joueur gagne s'il finit la course dans un temps pré-établi. De nombreuses options permettent de doser la difficulté du jeu. Tout d'abord, l'option « trainer » ou jeu d'arcade est destinée aux débutants qui aimeraient se familiariser avec le maniement

de la voiture ou qui préfèrent les courses d'arcade. L'option « Full Speed » correspond à une conduite avec boîte de vitesses automatique. Mais elle a ses limites : une voiture avec une boîte manuelle ira beaucoup plus vite que si elle était équipée d'une boîte automatique. A vous de faire le bon choix. L'option « sorties de route » limite la distance possible des sorties de route et donc réduit les pertes de temps et la difficulté de conduite. La stratégie est aussi importante que le pilotage de sa voiture. Il faut gérer au mieux son argent et choisir judicieusement ses courses en fonction des adversaires. L'animation de la voiture est bien étudiée. Sa projection dans les airs lorsqu'elle percute un autre véhicule ou qu'elle passe trop vite sur une bosse est très réaliste. La conduite de la Diablo est très souple et les commandes réagissent au quart de tour. Enfin, la démo de début de jeu vaut le coup d'œil. Crazy Cars III est attendu (avec impatience !) sur Amiga en juin. Les versions ST et PC seront disponibles en septembre.

Laurent Defrance

nat. Dans certaines étapes de nuit, la route n'est plus représentée et le pilotage se fait à la lumière des phares. En dehors des participants, de paisibles conducteurs empruntent la route. Vous devez slalomer entre les voitures pour vous hisser aux premières places. Bien souvent, il faut « jouer des portières » pour écarter un concurrent gênant. Attention cependant de ne pas en abuser car votre voiture n'est pas carrossée

comme un tank et les réparations coûtent cher. La police veille et est particulièrement efficace. Vous la retrouverez à deux endroits : sur le bas-côté et parmi les autres véhicules. Tant que vous respectez la limitation de vitesse, elle ne se manifeste pas. Si votre allure augmente illicitement, deux, voire trois voitures de police vous prennent en chasse jusqu'à ce que vous les semiez en utilisant le turbo ou que vous

vous arrêtez. Dans ce cas, c'est soit l'amende et de précieuses secondes qui s'envolent soit la prison et la course qui s'arrête. Si cela peut vous consoler, vos adversaires ont droit au même tarif. Il est même possible de pousser la voiture d'un concurrent dans celle d'un policier qui, furieux, le pourchassera. Vous aurez ainsi la voie libre et pourrez rouler à toute vitesse. Certaines voitures sont spécialisées dans la forma-



Certaines voitures sont spécialisées dans la formation de bouchons. Inutile de s'énerver ou de les insulter, elles sont là pour ça. Essayez plutôt de rouler sur les bas-côtés.



Les programmeurs de Titus ont développé pour Crazy Cars III une technique d'animation particulière pour la visualisation des concurrents dépassés : ces derniers disparaissent graduellement.

TELECHARGEZ des MILLIERS de LOGICIELS du
DOMAINE PUBLIC
PC - AMIGA - ATARI - MACINTOSH

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT VOTRE PROTOCOLE DE TELECHARGEMENT
ADRESSEZ 5 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

GAGNEZ !!! Des dizaines de
PC, AMIGA, MACINTOSH, CONSOLES, LOGICIELS...
sur le **SUPERQUIZZ**

36 15
DP

LA BOUTIQUE DP

TEL : (1) 49-59-88-89 FAX : (1) 49-59-86-45



GAMME THRUSTMASTER
(COMPATIBLE PC 386-486)

Spécial Simulateurs de Vol

- ① WEAPONS CONTROL SYSTEM : 790 FRs*
- ② FLIGHT CONTROL SYSTEM : 700 FRs*
- FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO : 1090 FRs*



FLIGHT YOKE 2000
(COMPATIBLE PC)

490 FRs*

* CES PRIX S'ENTENDENT TTC ET PORT COMPRIS

LA BOUTIQUE DP C'EST AUSSI DES PC, AMIGA, CONSOLES, PERIPHERIQUES, LOGICIELS, ETC... AU MEILLEUR PRIX !!

VOUS POUVEZ CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET SUR LE 3615 DP
OU ADRESSER VOTRE DEMANDE AVEC 5 FRs EN TIMBRE A :

LA BOUTIQUE DP - 71 Bld de Brandebourg - 94200 IVRY/SEINE

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
Total TTC			

Offre valable jusqu'au 30/06/92 dans la limite des stocks disponibles

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

VILLE : COD. POST. :

Règlement: Chèque (Chèque libellé à l'ordre de NEOCOM)
 Carte Bancaire N°:
 Mandat Date Expiration:

Date: Signature:

World Class Soccer

Amis footballeurs, réjouissez-vous ! Audiogenic a concocté un soft dédié à votre sport favori qui pourrait bien réserver quelques surprises. Enfilez vos crampons et suivez-nous pour un tour de terrain en avant-première... Une... deux ! Une... deux !



Le terrain présenté en classique vue de dessus... Les sprites sont plus gros et plus détaillés que ceux de Kick Off et la pelouse ne semble pas avoir été tondue très régulièrement !

simulation de football est donc une bonne nouvelle... sauf peut-être pour l'éditeur de *Kick Off*. *World Class Soccer* vous permettra d'affronter les plus grandes équipes mondiales et de faire la démonstration de vos talents de meneur d'équipe en remportant la Coupe du Monde. A première vue, le soft ressemble à beaucoup d'autres du même genre, avec un terrain représenté partiellement en vue de dessus et dévoilé par un scrolling et une petite carte « radar » représentant la totalité du terrain. Mais l'ensemble bénéficie d'une réalisation particulièrement soignée, avec notamment des sprites de joueurs plus gros que la normale et un terrain dont la pelouse, un peu abîmée, donne

au jeu un aspect réaliste. Les sprites qui représentent les joueurs sont remarquablement détaillés (maillots multicolores, joueurs plus ou moins bronzés, etc.), ce qui permet de bien distinguer les membres de chaque équipe pendant les matchs. Les gaillards bénéficient également d'animations très réussies qui leur permettent de se déplacer avec aisance sur le terrain et même de manifester leur joie après avoir marqué un but. Vous pourrez même admirer la mine défaite du goal qui vient d'encaisser un but grâce à une vue de trois quart... En effet, le terrain peut être vu sous deux angles différents, en vue de dessus ou en vue de trois quart, et il est possible de choisir l'une ou l'autre à tout moment, y compris en pleine action. Quelle que soit la vue choisie, l'écran radar situé vers le bas de l'écran vous montre la répartition de votre équipe sur la totalité de la surface du terrain. Les joueurs y sont représentés par de gros points de couleurs bien visibles et non par de simples pixels difficiles à distinguer, comme c'est malheureusement trop souvent le cas dans la plupart des simulations de foot. Autre bon point : pour ne pas gêner les joueurs, ce « radar »

change automatiquement de côté en fonction de la partie du terrain sur laquelle se déroule l'action. L'action, justement, est rapide et inclut toutes les composantes d'un véritable match : touches, corners, fautes, tackles, coups francs, etc. Il est possible de faire des passes au ras du sol ou en cloche (la balle s'élève alors dans les airs et grossit à l'écran) ou d'effectuer de superbes contrôles du pied pour stopper la balle en plein élan. Au bas de l'écran, un tableau lumineux affiche les noms des joueurs en action, le chronomètre ou le score, et un ralenti permet de revoir les plus

Lorsque vous effectuez une passe en cloche, la balle s'élève dans les airs et grossit sur l'écran ! Gare à la reprise de la tête devant les buts.

belles actions ! Pour finir, les programmeurs d'Audiogenic ont eu la bonne idée d'agrémenter les parties de bruitages digitalisés qui recréent à merveille l'ambiance survoltée des stades les soirs de finale... Les équipes pénètrent dans le stade sous les ovations du public et chaque action est accompagnée d'une ambiance sonore spécifique, allant des simples applaudissements aux coups de cornes de brume, en passant par les inévitables chants bovins des supporters ! Cette « touche finale » complète à merveille le soft, dont l'aspect visuel et la réalisation semblent surpasser tout ce qu'on a pu voir jusqu'à présent. Reste à savoir si la jouabilité et le plaisir de jouer seront à la hauteur de l'indéboulonnable *Kick Off*.

Marc Lacombe



Le programme dispose d'une fonction de ralenti qui vous permettra de revoir vos exploits ou de tirer les conséquences de vos erreurs.

Aucun doute, depuis quelques années, *Kick Off* de Anco règne en maître incontesté dans le domaine de la simulation footballistique. Que les supporters de cette vénérable institution se préparent à un choc : leur soft favori pourrait bien être détrôné par le dernier né d'Audiogenic : *World Class Soccer* ! Stop ! Je vous entends crier d'ici : « Sacrilège ! Blasphémateur ! Sus à l'hérétique ! Au bûcher ! », mais croyez-moi, la démo que nous avons pu voir est plus que prometteuse. De plus, il y a quelques mois, Audiogenic nous offrait une des meilleures simulations de rugby qu'on ait vue sur micro avec

World Class Rugby, dont tout le monde avait alors comparé l'excellente jouabilité à celle de *Kick Off*... Le fait qu'Audiogenic s'attaque maintenant à une



La vue de trois quarts propose des sprites encore plus beaux ! C'est un plus par rapport à ce que propose Kick Off.



Le radar (qui permet de voir la position de l'ensemble de votre équipe) se place automatiquement du côté de l'écran où il gênera le moins le déroulement de l'action.

Disney Animation Studio: les secrets de l'animation!

CD-ROM, trois enquêtes pour Sherlock Holmes

No 2 MAI/JUIN 1992

PCreview

HORS-SERIE N°3 TILT

Le guide complet de la simulation aérienne sur PC

La disquette manquée? Demandez-la à votre libraire!

Le PREMIER magazine entièrement consacré aux PC loisirs

Enfin en kiosque

Au sommaire :

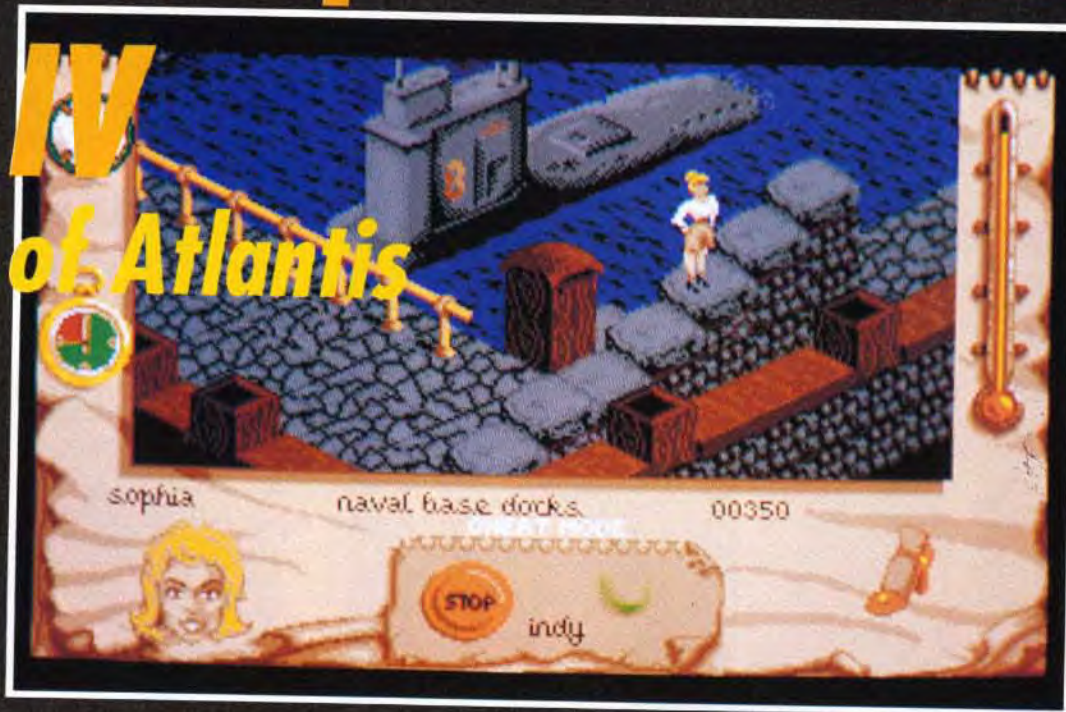
- Les meilleurs simulateurs de vol.
- Un dossier "VIRUS".
- DARKSEED
- Le guide des 100 Meilleurs jeux pour P.C.
- et encore
- Des Reviews
- Des Trucs et astuces...

Et en plus DEUX DEMOS JOUABLES GRATUITES : LEMMINGS et GODS

Prix :33 F.

Indy IV The Fate of Atlantis

Indiana Jones repart pour de nouvelles aventures archéologiques. Attention ! Ce jeu n'est pas la suite de la Dernière Croisade, pur jeu d'aventure. The Fate of Atlantis est avant tout de l'arcade qui se rapproche davantage de Heimdall et d'Immortal que de Monkey Island.



Indiana Jones repart pour de nouvelles aventures pleines de rebondissements. Cette fois-ci, l'action se passe à vingt milles lieues sous les mers. Indy recherche la fameuse cité perdue : l'Atlantide. Vos principaux ennemis, les nazis, sont là et s'intéressent tout autant que vous à cette cité.



Vous contrôlez deux personnages : Indy et Sophia. Lorsque vous dirigez l'un d'eux, le deuxième reste sur place. Veillez à ce que l'endroit où il se trouve soit libre de tout ennemi.

Ce jeu d'aventure/arcade offre une originalité au niveau de la prise de vue. En effet, la représentation des décors en 3D isométrique est considérablement améliorée grâce à l'option « caméra ». En pressant sur la touche F1, vous voyez la scène sous quatre

angles différents. Avec ce système, les moindres recoins dévoilent leurs secrets ! Une idée à retenir ! La sortie d'Indiana Jones à la sauce arcade est prévue pour juin. Elle sera distribuée par Ubi Soft.

Laurent Defrance



Ce jeu d'aventure/arcade offre une originalité au niveau de la prise de vue. La représentation des décors en 3D isométrique est considérablement améliorée grâce à l'option « caméra mobile ».

Accompagné de la ravissante miss Sophia Hapgood, vous partez à la recherche d'une cité perdue, la mystérieuse Atlantide. Vos principaux ennemis sont (on s'en serait douté) les nazis. Ils sont partout et gardent, en faisant les cent pas, les points stratégiques des cinq « mondes » : le casino, la base navale, le sous-marin, l'île et Atlantis. Chacun des deux personnages dispose de talents

particuliers. Avec Indy, vous utilisez vos poings et, bien évidemment, le fouet... En contrôlant Sophia, vous pourrez donner des coups de pieds mais, surtout, vous vous servirez de vos pouvoirs psychiques. Lorsque vous dirigez un des deux personnages, le deuxième reste sur place. Il faut prendre garde à ce que l'endroit soit entièrement libre de tout ennemi.



LA «BLACK CRYPT» - SI VOUS AIMEZ LES SOUTERRAINS OU LES MONSTRES GROUILLENT.

La «Black Crypt™» est véritablement infestée de vingt-cinq des monstres les plus hideux et bassesments rusés.

Ils vous attendent pour vous harceler dans une douzaine de souterrains communicants qui se chevauchent sur vingt niveaux reliés entre eux.

Le ténébreux Seigneur Estoroth est le plus odieux d'entre eux. Il y a des siècles quatre gardiens aux pouvoirs surnaturels étonnants l'avaient banni du pays. Au cours de l'évènement, les gardiens et leurs armes avaient disparu.

Aujourd'hui, Estoroth est de retour à la recherche d'une horrible vengeance contre des gens sans défense.

Votre rôle est de mener une bande

d'aventuriers intrépides pour rapporter les objets mystiques qui peuvent renouveler le pouvoir des quatre gardiens et vous donner la seule chance de sauver le monde du démon.

La «Black Crypt» est l'aventure souterraine la plus mouvementée et la mieux animée avec une perspective changeante et exceptionnellement précise.

Elle retrace un combat en temps réel contre des personnages maléfiques, avec un graphique Amiga semi-extralumineux en soixante quatre couleurs.

Mais vous êtes averti, vous pénétrez dans cet antre du mal à vos risques et périls. En espérant que vous soyez en pleine possession de vos moyens.

ELECTRONIC ARTS™

Disponible sur Amiga.

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre, Tel (44) 753 549442, Fax (44) 753 546672

avant-premières

Dominium



Lors de son expansion, l'empire découvre sept planètes en apparence inhabitées : il y établit une ville d'où essaïment ses équipes d'explorateurs. Malheureusement, ils découvriront qu'ils n'étaient pas seuls.

Microïds délaisse pour un temps le domaine du sport pour se consacrer à un tout autre genre. Dominium est un war-game stratégique avec beaucoup de gestion et de simulation. Avec ces 10 000 parties de jeu différentes, gageons que Dominium saura tenir en haleine tous les incondionnels du genre.



Vu de face, le vaisseau du héros ressemble à une grosse mouche. Ses armes lui permettent cependant de se défendre un peu mieux que l'insecte auquel il ressemble.

potentiel d'or et d'énergie que l'on extrait de nombreux gisements. La nouvelle de ces acquisitions fit le tour de l'espace et, comme cela était à prévoir, certains en furent extrêmement jaloux. Un duc ou un baron, on ne sait pas trop, cherche par tous les

transformateurs d'atmosphère, sortes de grosses bonbonnes qui recréent une atmosphère saine et viable. Bien que chaque planète soit de constitution différente (glace, cailloux, eau...) elles ont toutes en commun leur formidable

Le maître de l'Empire va vous faire chevalier avant de vous confier la dangereuse mission de retrouver les acclimateurs dissimulés sur les sept planètes.



DISQUES CD-ROM : LA REVOLUTION COMMENCE !

WING COMMANDER
AVEC SECRET MISSIONS 1 & 2
Plongez dans cette fabuleuse aventure aux décors 3D !

KING'S QUEST V
Entrez dans un monde merveilleux et magique aux graphismes fabuleux !

COMPOSER QUEST
Explorez et vivez l'histoire de la musique à travers un voyage dans le temps ! (CD-ROM tout en français)

FASCINATION
Menez votre enquête policière comme dans un film ! (Textes en français à l'écran)

Sont également disponibles sur CD-ROM : CRYSTALIA (Ubisoft), E.S.S. MEGA (Coktel Vision), GUNSHIP MIDWINTER (Microprose), M1 TANK PLATOON (Microprose), PACK DOMARK1 (MIG 29 + SUPER MIG 29), SPIRIT OF EXCALIBUR (Virgin), WRATH OF THE DEMON (Ready Soft) ...

... et bien d'autres encore ... actuellement et à venir !!!

Les disques CD-ROM sont disponibles dans les meilleurs points de vente micro-informatique

AVEC CD-ROM DRIVE, OFFREZ-VOUS L'ACCES AU MONDE FANTASTIQUE DU CD-ROM !

Vous souhaitez transformer facilement votre PC en un véritable PC Multimédia au standard MPC ? Trois possibilités s'offrent à vous :

● **CD-ROM DRIVE + CD FASCINATION GRATUIT !**

Si vous êtes déjà possesseur d'une carte sonore SOUND BLASTER PRO, bénéficiez de cette offre exceptionnelle** : le lecteur CD-ROM DRIVE (interne) pour seulement 2 790 F TTC*, avec le jeu Fascination sur CD-ROM gratuit ! Rapide et performant, le CD-ROM DRIVE se connecte directement sur votre carte sonore Sound Blaster Pro et vous offre entre autres une capacité de stockage de 540 M, un temps d'accès rapide de 390 ms et un taux de transfert de 150 K/s, pour lire vos disques CD-ROM ou CD-audio.

2 790 F TTC*

● **LA SOLUTION MULTIMEDIA : SOUND BLASTER PRO + CD-ROM DRIVE + CD FASCINATION GRATUIT**

Composée de la carte sonore stéréo Sound Blaster Pro 2, du lecteur CD-ROM DRIVE (interne) et du jeu Fascination gratuit, la SOLUTION MULTIMEDIA** offre en plus une nouvelle dimension sonore à votre PC.

4 490 F TTC*



CD-ROM DRIVE

de

SOUND BLASTER PRO



● **MULTIMEDIA UPGRADE KIT : SOUND BLASTER PRO + CD-ROM DRIVE + 5 CD-ROM**

Le Multimedia Upgrade Kit** de Sound Blaster Pro regroupe la carte sonore stéréo Sound Blaster Pro 2, le lecteur CD-ROM DRIVE (interne) et 5 disques CD-ROM de qualité (en anglais) : Windows 3.1 et une sélection de 400 musiques / Microsoft Bookshelf / un CD complet de musiques professionnelles et d'effets sonores / le jeu Sherlock Holmes / une liste détaillée des logiciels du marché.

5 990 F TTC*

OFFRE**
SPECIALE

Merci de me faire parvenir de plus amples informations sur :

les disques CD-ROM la Solution Multimédia
 CD-ROM DRIVE le Multimedia Upgrade Kit

Nom.....Prénom.....

Société.....

Adresse.....

.....CP.....

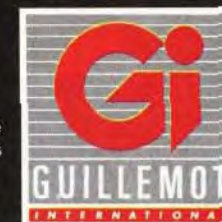
Ville.....Tél.....

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL

BP 2 - 56200 LA GACILLY

Distributeur exclusif : GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17
Tél : (utilisateurs) 99 08 81 71 (revendeurs) 99 08 90 88

*Prix public généralement constaté **Offre exceptionnelle valable jusqu'au 31.08.1992 dans la limite des stocks disponibles - les titres et les contenus des CD sont susceptibles de changer sans préavis. Toutes les marques citées sont des marques déposées.



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

NEW
La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290 F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS !!



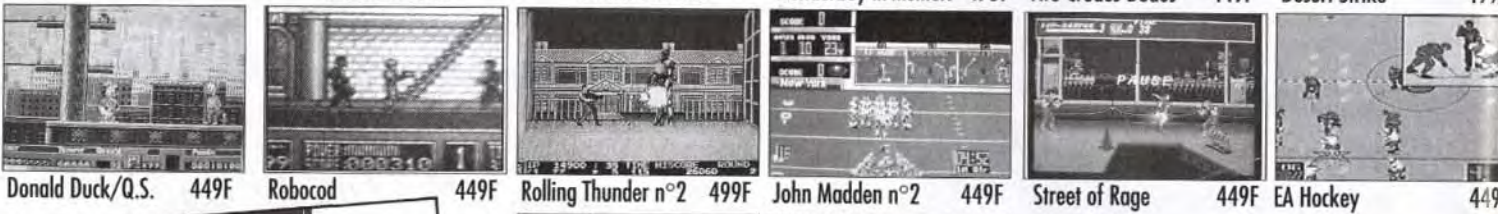
MICROMANIA

LES HITS - LES HITS - LES HITS - LES HITS

LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949 F
(avec 1 manette de jeu)



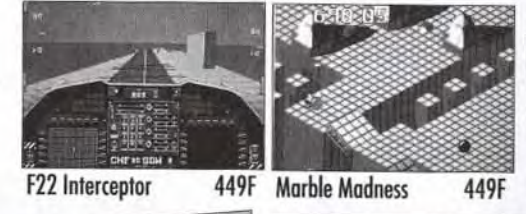
Kid Chameleon Jordan VS Birds Wonderboy in Monter. 475F Two Crudes Dudes 449F Desert Strike 499F



Donald Duck/Q.S. 449F Robocod 449F Rolling Thunder n°2 499F John Madden n°2 449F Street of Rage 449F EA Hockey 449F

NOUVEAU
La Manette seule 145 F

Le Remote Controller + la Manette 295 F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.



F22 Interceptor 449F Marble Madness 449F

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

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°4
Les 25 meilleurs Hits Megadrive présentés sur cassette vidéo !!!

LES HITS MEGADRIVE SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Centurion (Stratégie)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Immortal (Action)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Toki (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim. Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey (Simulation)	395F	Populous (Stratégie)	449F
Gynoug (Shoot'em up)	395F	Out Run (Course Auto)	475F
Rings of power (Aventure)	499F	J Buster Boxing (Sim.)	395F
Carmen San Diego (Enquête)	499F	Golden Axe 2 (Arcade)	449F



Manette Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT GENIAL !

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTATEUR SECTEUR PRISE PERITEL	175F

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

A PARAITRE

Devilish	449F	Buck Rogers (Action)	599F
Chuck Rock	425F	Lakers VS Celtics	449F
D. R. Robinson Supreme Court	449F	PGA Tour Golf (Golf)	449F
Ferrari GP Challenge	449F	Marvel Land (Arcade)	499F
The Simpson's	325F	Phélios	395F
Krusty's Fun House	395F	Mercs (Arcade)	475F
Terminator	325F	Pitfighter (Catch)	475F
	449F	Toe Jam and Earl	475F
		Shadow of the Beast	499F
		Valis 3 (Arcade)	499F
		Wings of War (Arc.)	449F
		World Cup Italia 90	395F

Joe Montana 2 (Foot)	395F	Paperboy (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F
Lakers VS Celtics	449F	PGA Tour Golf (Golf)	449F	Super Thunderblade	395F
Marvel Land (Arcade)	499F	Phélios	395F	Super Volleyball (Sim.)	395F
Mercs (Arcade)	475F	Pitfighter (Catch)	475F	Toe Jam and Earl	475F
Moonwalker (Arcade)	395F	Shadow of the Beast	499F	Valis 3 (Arcade)	499F
Mystic Defender	395F	Shadow Dancer (Arc.)	449F	Wings of War (Arc.)	449F
Pac Mania (Arcade)	449F	Spiderman (Arcade)	449F	World Cup Italia 90	395F

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

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



1090 F

TITRES DISPONIBLES	ACCESOIRES		
Put and Putter (Mini Golf)	215F	ADAPTATOR SECTEUR	175F
Devilish (Casse-Brique)	245F	ADAPTATEUR AUTO	195F
Pengo (Labyrinthe)	215F	BATTERY PACK	345F
Solitaire Poker	245F	CABLE DE LIAISON GAMEGEAR	79F
Pacman (Arcade)	245F	ETUI GAMEGEAR	175F
Rastan Saga (Arcade)	325F	VALISE GAMEGEAR	275F

A PARAITRE
Crystal Warriors
Indiana Jones 3
David Robinson Basket
Olympic Gold
Wonderboy 5

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear
(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur
Master System/Gamegear en même temps).



145 F

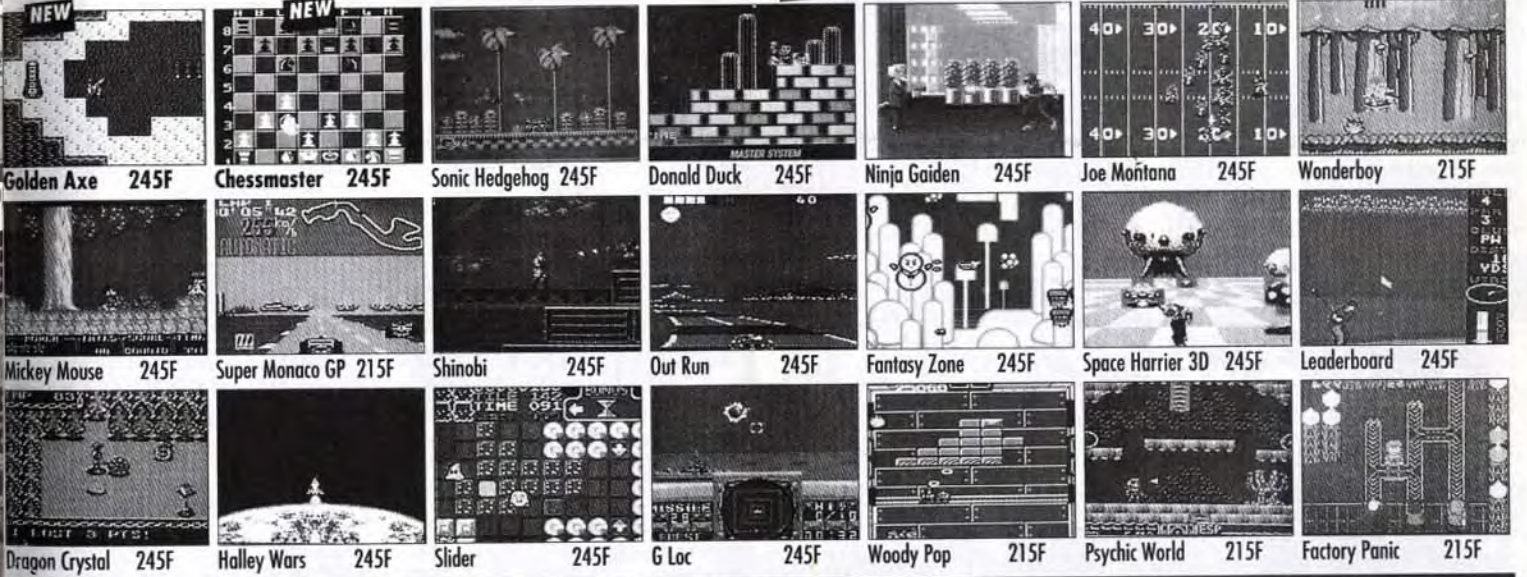
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM
GAMEGEAR Utilisez tous les jeux
Sega Master System sur votre
console Gamegear



175 F

NOUVEAU

TOP GAMEGEAR



Golden Axe 245F Chessmaster 245F Sonic Hedgehog 245F Donald Duck 245F Ninja Gaiden 245F Joe Montana 245F Wonderboy 215F
Mickey Mouse 245F Super Monaco GP 215F Shinobi 245F Out Run 245F Fantasy Zone 245F Space Harrier 3D 245F Leaderboard 245F
Dragon Crystal 245F Halley Wars 245F Slider 245F G Loc 245F Woody Pop 215F Psychic World 215F Factory Panic 215F

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



490 F

TOP 20 SEGA

Astérix	395F
Donald Duck	395F
Sonic Hedgehog	395F
Super Kick Off	345F
Mickey Mouse Castle	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Populous	365F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Golden Axe Warrior	365F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F

OFFRE SPECIALE

World Soccer+Wonderboy	369F
Kung Fu Kid+ Ghostb.	369F
Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bank Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantasy Zone 1	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux 749 F

CONTROL PAD SEGA	99F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
CABLE PERITEL	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi à 17h15 sur FR3 et le dimanche à 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE



IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU SKY ROCK 299/299F
+ F29 Retaliator + Toki
+ Populous + GP 500 N° 2

NOUVEAU LC WAIKIKI 349/349F
+ Prehistoric + Ghostbusters2
+ R Type 2

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Eye of Beholder 2	ND/359F
Global Effect	349/349F
Hook	259/259F
Parasol Stars	259/259F
Robin Hood (Sierra)	ND/349F
EPIC	299/299F
Sim Ant	ND/349F
The Manager	259/259F
Vroom Data disc	149/149F

AUTRES NOUVEAUTES

A 10 Tank Killer	ND/349F
Carthage	249F/ND
Championship Manager	249/249F
Covert Action	349/349F
Daemonsgate	ND/349F
Knight of the Sky	349F/ND
John Madden Football	ND/259F
Legend	ND/349F
Lord of Rings	ND/259F
Might and Magic 3	ND/399F
Nascar	349/349F
Pacific Islands	299/299F
Plan 9	349/349F
Pool of Darkness	ND/329F
Red Zone	ND/259F
Rules of Engagement	ND/259F
Steel Empire	299/299F
Tentacle	249/249F

NOUVEAU NRJ 4 319/319F
+ Tennis Cup + Prince of Persia
+ Swap + Barbarian 2 + Team Suzuki

ALBERVILLE 92 329/329F
+ Games Winter Edition
+ Winter Games + Superski

MANETTES

Manette SPEEDKING	75F
Manette NAVIGATOR	99F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	129F
QUICK JOY V SUPERBOARD	175F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

TOP 20 ST/AMIGA

Black Crypt	ND/259F
Grand Prix (Microprose)	349/349F
Spécial Forces	349/349F
Superski 2	299/299F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Populous 2	299/299F
Giants of Europe	ND/79F
Vroom	249/249F
Powermonger Data Disk	149/149F
Airbus	359/359F
Robocop 3	259/259F
WWF Super stars	259/259F
The Simpson's	249/249F
Birds of Prey	ND/349F
Heimdall	349/349F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Elvira 2	349/349F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROMANIA PROMOTIONS MICROMANIA ST/STE - AMIGA

Another World	229/229F	Lemmings Data disc	119/119F
Lemmings	149/149F	Armour-Geddon	179/179F
Croisière pour 1 Cadavre	229/229F		

Abandoned places	ND/299F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Rogger Rabbit	ND/269F
Agony	259/259F	Magic Pockets	259/259F	Space Crusade	259/259F
Alcatraz	249/249F	Master Golf	349/349F	Space Gun	259/259F
Battle Isle	ND/299F	Moonstone	ND/299F	Space Quest 4	ND/399F
Castles	ND/299F	Ork	ND/259F	Tennis Cup 2	289/289F
F19 Stealth Fighter	289/289F	Police Quest 3	ND/349F	Terminator 2	249/249F
Football Crazy	259/259F	Populous Editor	149/149F	Ultima VI	ND/309F
Knightmare	299/299F	Realms	299/299F	Wild West World	ND/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F	Red Baron	ND/349F	Willy Beamish	ND/349F
Leander	259/259F	Return to Europa	79/79F	Wolfchild	259/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F	Rise of the Dragon	ND/349F		

1290F La SUPER NINTENDO
+ 2 Manettes + Super Mario 4

Version française officielle garantie par le constructeur

F Zéro	449F	Super Tennis	449F	Super Soccer	449F
Super R Type	449F	Castlevania 4 (Plateforme)	A venir	Sim City (Stratégie)	A venir
		Combattez avec votre fouet les monstres terrifiants sur 14 niveaux.		Elisez-vous maire et guidez votre ville sur le chemin de la prospérité.	
				Gradius 3 (Shoot'em up)	A venir
				A bord de votre vaisseau vous devrez contrer les Aliens venus d'autres galaxies.	
				Zelda 3 (Aventure)	A venir
				Endossez l'armure de Link et entreprenez l'aventure la plus fantastique qui soit.	

Les HITS sur GAME BOY

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

La Console Gameboy 690F

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

La Console Gameboy

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

HEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 195F

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

Simpson	269F	Super Marioland	229F
Blades of Steel	269F	Duck Tales	289F
Gremlins 2	269F	Double Dragon 2	269F
WWF Superstars	269F	Turtles Ninja TMHT	269F
Bugs Bunny	249F	Choplifter 2	269F
Marble Madness	289F	Hunt for Red Oct.	269F

P C C o m p a t i b l e

NOUVEAU SKY ROCK 349F
+ F29 Retaliator + Robocop
+ Populous + GP 500 N° 2

NOUVEAU ALBERVILLE 92 329F
+ Game Winter Edition
+ Winter Games + Superski

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Aces of the Pacific	399F
Epic	349F
Eternam	349F
Hook	349F
Lord of the Rings 2	349F
Powermonger	349F
The Manager	309F
Ultima VII	399F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

Croisière pour un cadavre 229F
Lemmings 199F
Lemmings data disk 149F
Martian Memorandum 299F
Immortal 199F

NOUVEAU NRJ 4 319F
+ Tennis Cup + Prince of Persia
+ Swap + Barbarian 2 + Team Suzuki

NOUVEAU LC WAIKIKI 349F
+ Prehistoric + Ghostbusters2
+ R Type 2

TOP PC COMPATIBLES

Ultima Underworld	399F
Sim Ant	349F
Star Trek	349F
Eye of Beholder N2	349F
Civilisation	399F
Falcon 3.0	449F
Wing Commander N2	399F
Super Ski 2	329F
Wing Com. 2 Spécial	199F
Midwinter 2	399F
Heimdall	349F
Harpoon	399F
Les Aventures de Moktar	299F
Might and magic 3	399F
F1 17A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Hyperspeed	449F
Jetfighter 2	399F
Wing Commander	349F
Wing Commander Miss. Disk N2	159F

ULTIMA TRILOGY 399F
+ Ultima IV + V + VI

AUTRES NOUVEAUTES

Another World	349F
Cadaver	359F
Championship Manager	299F
Conspiracy Dead Lock	399F
Daemonsgate	399F
Dune	399F
Global Effect	399F
Grand Prix Unlimited	349F
Heroe Quest	299F
Kid Pix	349F
Pacific Islands	349F
Rampart	299F
Realms	349F
Rollerbabes	359F
Steel Empire	349F
The Seige	299F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Treasure to Savage Frontier	329F
World Class Chess	359F

Age	349F	Conan the Cimerian	349F
Andretti	299F	De Luxe Paint 2	985F
Bard's Construction Set	299F	Eco Quest	399F
Bard's 3 Pack (1+2+3)	399F	Elvira 2	399F
Buck Rogers 2	309F	Eye of Beholder	299F
Castles	349F	Heart of China	399F
Castles Data Disk	149F	King Quest V	449F
Chessmaster 3000	359F	Legend	349F
Chuck Yeager	349F	Leisure Suit Larry 1	399F
Command HQ	349F	Leisure Suit Larry V	399F

WING COMMANDER DE LUXE 459F
+ Wing Commander n° 1
+ Mission Disk 1 & 2

MANETTES

TOPSTAR SV227	289F
QUICKJOY SV 202	175F
CARTE SV 202	149F
QJOY SV 202 + CARTE	299F

Chaque mercredi à 17h15 sur FR3 et le dimanche à 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

LES Manley Lost in L.A.	349F	Secret Weapons	399F
Links	399F	Shadow Sorcerer	299F
Links Bayhill, etc...	159F	Shangai 2	359F
Links Hyatt, etc...	179F	Shuttle	499F
Magic Candle 2	299F	Space Quest IV	399F
Maupiti Island	299F	Tennis Cup 2	289F
Monkey Island 2	359F	Ultima VI	309F
PGA Course Disk	149F	Wild West World	299F
Robin des Bois (Sierra)	399F	Willy Beamish	349F
Rise of the Dragon	399F	Wing Com. 2 Speech Disk	179F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD

3615 MICROMANIA UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!

CONSOLE N.E.S. 690F
+ Super Mario + 2 Manettes de jeu

LES HITS

Rescue Rangers (Tic et Tac)	449F
Bugs Bunny Birthday	449F
Simpson's	389F
Super Mario Bros 3	449F
Super Mario Bro 2	389F
Jackie Chans Action Kung Fu	449F
Snake's Revenge	389F
TMHT 2 (Turtle Ninja2)	549F
Tetris	349F

LES NOUVEAUTES

Adventure of Lolo 2	349F
Double Dragon 3	449F
Godzilla	389F
Lunar Pool	349F
North and South	449F
Road Fighter	289F
Crack Out	349F
Hook	449F
Hyper Soccer	389F
Little Nemo	389F
Four Player Tennis	389F
Blaster Master	349F
Captain Planet	449F
Hunt for Red October	449F
Ghostbuster 2	389F
Totally Rad	449F
New Zealand Story	449F

MANETTES

Manette NES Advantage	395F
Manette Max	295F
Manette Double Player	489F

Battle Olympus	389F
Batman	449F
Days of Thunder	449F
Donkey Kong Classics	195F
Double Dragon 2	449F
DR Mario	349F
Dragon's Lair	449F
Dragon Ball	349F
Duck Tales	449F
Faxanadu	389F
Fester's Quest	195F
Goal	449F
Gremlins 2	489F

Kung Fu	289F
Legend of Zelda	389F
Maniac Mansion	549F
Megaman 2	489F
Metroid	389F
Punch Out	349F
Road Racer	389F
Solstice	389F
Star Wars	489F
Top Gun 2nd Mission	449F
Track & Field 2	389F
World Cup	389F
Zelda 2 (Adventure of Link)	389F



Edito

CD-I c'est déjà demain!

Houla, ça décoiffe! Nous savions tous qu'aujourd'hui tout va très vite. Mais ce qui est vrai du monde en général l'est doublement pour nous. Jugez plutôt : Amstrad commercialise un visio-telephone grand public, Legend Quest vous ouvre les portes du jeu de rôles virtuel, le CD-ROM se démocratise et le CD-I s'annonce comme une révolution qui laissera loin derrière celle de son cousin, le CD audio. Bref, le futur est placé sous les couleurs irisées de la haute technologie. Et, on l'espère, pour notre bien à tous.

Dogue de Mauve

Ça y est! Philips vient de lancer officiellement le CD-I en Angleterre. Après un bon départ aux Etats-Unis, qui leur a permis de tâter le pouls du public, les inventeurs du CD-I ont choisi de distribuer la machine six mois avant la date prévue. Pour l'instant, une vingtaine de boutiques dans la périphérie directe de Londres sont à même de proposer le produit en démonstration et de le vendre. En effet, le CD-I n'est pas seulement une nouvelle machine destinée aux fans de l'informatique. Il doit devenir un standard mondial, à l'instar de son cousin, le CD audio. Philips rêve d'un âge où chaque foyer posséderait un CD-I, aussi naturellement que l'on possède aujourd'hui un lecteur de Compact Disc. Pour cela, il est nécessaire d'habituer le public à ce nouveau



C'est à Londres que s'est déroulée, les 28 et 29 avril dernier, la troisième conférence et exposition internationale sur le CD-I. Philips et ses nombreux partenaires se sont relayés pour démontrer l'immense potentiel de la machine et annoncer son lancement officiel en Angleterre. Bref, le CD-I est là et bien là, comme l'annonçait le titre donné à la conférence, CD-I : A Market Reality.

média. Le CD-I est donc présenté à l'intérieur d'un kiosque conçu pour permettre une démonstration permanente. Les

vendeurs, quant à eux, reçoivent une formation spéciale et sont à la disposition du consommateur pour lui présenter n'importe quel produit.

Actuellement, trente-deux titres (on ne dit ni « logiciel » ni « soft ») sont disponibles, et deux ou trois nouveautés devraient sortir chaque mois. Enfin, une ligne téléphonique permet à tout un chacun d'obtenir des informations ou de commander machine et CD.

Le modèle de base, le CD-I 205, coûte environ 6 000 F (sachant que tout acheteur reçoit en cadeau un pack de titres pour une valeur d'à peu près 500 F). Le prix d'un CD varie entre 150 et 400 F, et la plupart du temps est inférieur à 250 F. C'est très acceptable : qu'on le compare

Ce titre CD-I permet de voir les différentes phases de l'évolution du fœtus. Étonnant et... émouvant.



The Mystery of Kether est l'un des premiers produits spécialement conçus pour le CD-I par I.W.P.

et Coktel Vision, mais aussi Sony, Ravensburger, Bra Böcker (club de livres suédois), etc. C'est un point essentiel : le CD-I s'adresse à TOUS et concerne TOUS les éditeurs, concepteurs et constructeurs dans le domaine de la communication et des loisirs familiaux.

Actuellement, les applications CD-I se divisent en trois grandes

Le CD-I se destine à la famille toute entière.



au prix d'un jeu sur micro ou, mieux, d'un CD-ROM. La stratégie de Philips est claire : le succès du CD-I dépend avant tout de la quantité et de la

Philips veut faire du CD-I une norme mondiale, à l'instar du CD audio

qualité des titres disponibles. Pour cette raison, Philips accueille et supporte le plus possible d'entreprises prêtes à se lancer dans l'aventure. Et elles sont plus nombreuses qu'on ne le croie. On retrouve, bien sûr, des éditeurs de logiciels, comme Nintendo, Infogrames, Mindscape

catégories : jeux, titres éducatifs et culturels.

Bien que l'on n'en soit qu'aux débuts, la qualité de certains titres est déjà étonnante, en particulier dans le domaine culturel (visite de galeries d'art, catalogues de timbres, apprentissage d'un instrument...).

C'est un point essentiel : le CD-I nous concerne tous

Les titres éducatifs sont également nombreux. Ils sont conçus pour distraire tout en enseignant. La plupart d'entre eux se présentent sous la forme de dessins animés interactifs, que l'enfant peut explorer selon son bon plaisir.

Les jeux forment la catégorie la moins privilégiée parmi les titres du CD-I. Pour l'amateur de

CD-I, quels formats ?

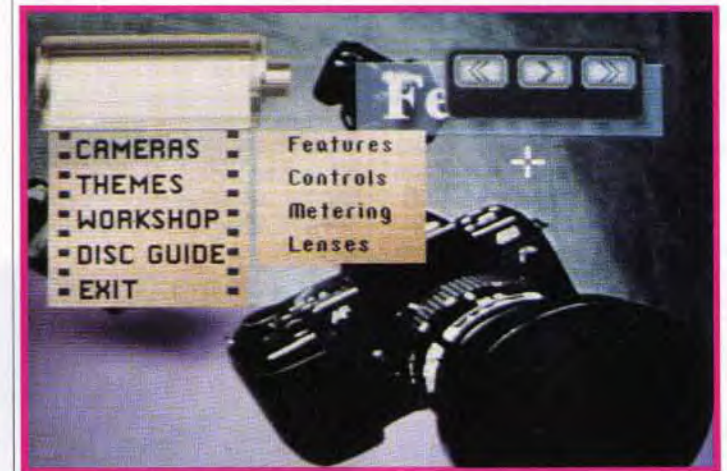
Le CD-I étant une machine très complète, il a d'ores et déjà une grande variété de formats :

- CD audio
- CD + G (audio + pages graphiques fixes)
- Photo CD (images photographiques haute résolution)
- CD-I
- CD-I Bridge

console de jeux ou micro, les jeux paraîtront simples, voire simplistes, en tout cas très en deça

Suite page 162

Avec 35mm Photography, devenez un expert de la photo.



CD-I : les jeux du futur

A l'heure actuelle, les jeux sont peu nombreux sur CD-I. Et, pour l'instant, la plupart d'entre eux ne dépassent pas la qualité d'un bon soft sur Amiga, ST ou PC. Mais, avec un peu d'imagination, on imagine fort bien ce que seront les jeux CD-I, quand on regarde les premières prévisions des titres à venir. Avec une qualité audio incomparable et des graphismes hyper-réalistes,

dignes d'un film (acteurs réels, paysages directement tirés de vidéos...), le CD-I a toutes les chances d'attirer le grand public vers le monde des jeux. Loin des « bips » des chips sonores de nos micros, loin des graphismes carrés et sans couleurs, l'utilisateur aura l'impression de participer à un véritable film interactif. Il suffit de regarder The Mystery of Kether, développé par IWP (une branche d'Infogrames), pour s'en convaincre.

En contrepartie, avec un support ayant 8 ko de RAM disponibles pour la sauvegarde,

il est difficile d'imaginer des jeux aussi complexes comme Duneon Master (chaque partie sauvegardée nécessitant 60 ko). On peut donc craindre des parties relativement courtes et une petite profondeur de jeu. Gageons cependant que les programmeurs trouveront rapidement un moyen de contourner le problème...

En fait, l'avenir des jeux sur CD-I est assez excitant, car les fonctionnalités qu'offre la machine laissent envisager de nouveaux types de jeu, que les derniers développements sur PC ne font qu'approcher.

LEGEND QUEST :

le premier jeu de rôles en virtuelle !

Pas besoin de voyager dans le temps pour voir les jeux du futur... Traversez simplement la Manche et vous les trouverez chez nos voisins britanniques ! Certes, les indigènes qui peuplent cette île mangent encore du veau bouilli à la gelée de menthe, mais leur avancée technologique dans le domaine de « l'amusement » est fulgurante...

En effet, tandis que nos salles d'arcades parisiennes s'enorgueillissent de présenter la énième course de moto « avec un vrai siège en plastique qui bouge », les salles britanniques proposent carrément, depuis quelques mois, des bornes d'arcades équipées pour vous plonger totalement dans la réalité virtuelle ! On vous en a déjà parlé, et vous devriez maintenant tous connaître la fameuse « visette » (Cyber Helmet). Mais pour ceux d'entre vous qui auraient préféré la confection de pâtés de sable à la lecture du dossier consacré à la réalité virtuelle dans le numéro d'août dernier (Tilt n° 92) de leur magazine préféré, rappelons que cet appareil est un drôle de casque bourré de capteurs, équipé d'un écran placé devant les yeux et d'écouteurs. Ce système permet au joueur de s'iso-ler totalement pour s'immerger dans un monde virtuel qu'il peut explorer du regard en bougeant simplement la tête, comme dans la réalité !

Un casque magique qui permet de plonger dans le monde de l'imaginaire !

Grâce au Virtuality System de W Industries, qui a eu la bonne idée de mettre cette technologie à la portée de nos misérables bourses

(environ 5 F la minute), on a pu voir pas mal d'applications du système, notamment des courses de stock-car, des simulateurs de vol ou des batailles de robots géants, grâce auxquelles on atteignait déjà des sommets dans



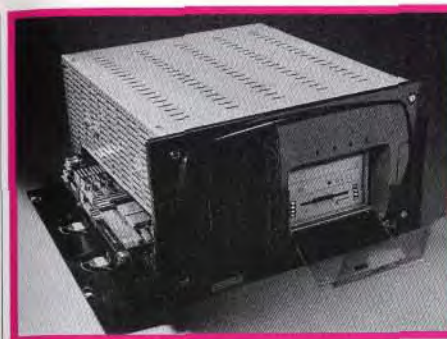
Chaque tronc d'arbre dissimule un ordinateur de 100 Mo, chargé de gérer votre position dans le monde virtuel de Legend Quest. Comparé à ce que vous vivrez par l'intermédiaire du casque, les décors de la salle d'arcades font vraiment carton-pâte.



le domaine des sensations micro-ludiques... Mais cette fois, un nouveau pas a été franchi puisque W Industries délaisse un moment l'arcade pour se lancer dans le jeu de rôles, un genre qui permet d'exploiter bien plus en profondeur les capacités du système de réalité virtuelle. Le

Comme tous les jeux en réalité virtuelle, Legend Quest fait appel au graphisme en 3D surfaces pleines (mais détaillées). Cela permet aux joueurs d'explorer un monde immense sous n'importe quel angle.

premier jeu de rôles sous réalité virtuelle s'appelle Legend Quest et est installé depuis quelques mois dans une salle d'arcades de Nottingham, où vous pouvez vous offrir deux minutes de sensations fortes pour l'équivalent d'une dizaine de nos francs... Camouflé dans un joli décor de forêt, le système est composé de quatre « visettes » et de quatre joysticks installés dans de faux troncs d'arbre. Un ordinateur central gère les superbes graphismes des décors en 3D, chaque tronc dissimulant un ordinateur de 100 Mo qui calcule la position de chacun des joueurs dans le monde virtuel et tient compte des objets transportés et de l'état du personnage. Oui, vous avez bien lu, DES joueurs... En effet, vous allez pouvoir explorer le monde de Legend Quest à quatre simultanément et rencontrer vos propres copains à l'intérieur du jeu sous l'apparence de nains, d'elfes ou de magiciens ! Le programme, conçu par Virtual Reality Design and Leisure, propose une campagne comprenant



Expalcity est l'ordinateur qui gère les quatre stands virtuels de Legend Quest. Multiprocesseur et multimédia, il sera peut-être un jour disponible dans votre living-room. Une pensée qui laisse rêveur...

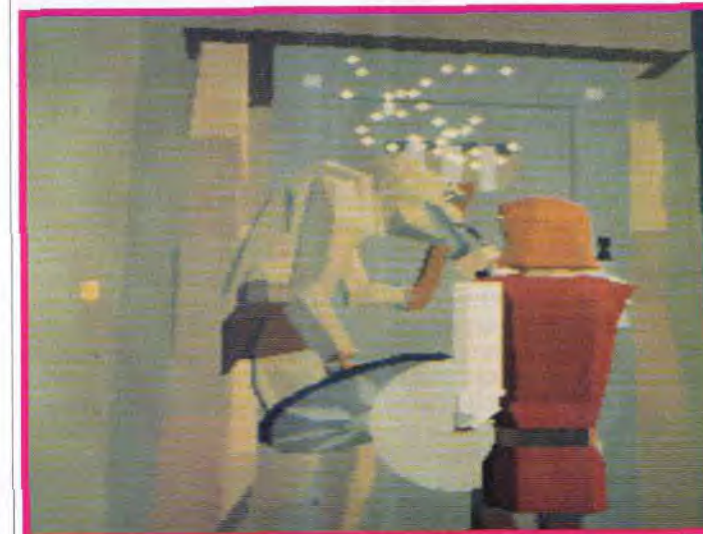


Cet ogre féroce est l'une des nombreuses créatures qui hante le monde de Legend Quest. En l'éliminant, vous récupérez une clef qui s'avèrera sûrement utile par la suite.

une dizaine de quêtes qui aboutissent chacune à la destruction d'un des sbires de Nar-Gardin, le méchant de service qui, comme il se doit, fait régner la terreur sur un paisible monde médiéval.

Le scénario est ultra-classique, mais la réalité virtuelle fait toute la différence !

Avant de se lancer dans l'aventure, chaque joueur devra créer son personnage en choisissant sa forme (humain, elfe, nain...), sa profession (guerrier, voleur, magicien...), son sexe et même la couleur de ses vêtements, de ses yeux ou de ses cheveux. Le tout est mis en mémoire sur une carte plastique qui est l'équivalent de votre feuille de personnage dans un vrai jeu de rôles.



Le monde que vous allez devoir explorer est vaste (villes, villages, montagnes, forêts, donjons, cavernes...) et comprend une véritable civilisation, avec ses habitants, son architecture, sa monnaie, ses magasins et ses confréries ! A vous de vous faire une place au soleil dans tout ça,

par exemple en louant vos services comme tueur à gages ou mercenaire, ou en vous alliant à d'autres joueurs pour former une bande d'aventuriers ! Le maniement est des plus simples : pour s'armer, il suffit au joueur de toucher l'endroit de son corps où il est censé avoir placé son arme pour que celle-ci apparaisse instantanément entre les mains de son personnage. Vous pouvez ainsi manier aisément une épée, une dague ou un arc ! Les magiciens, quant à eux, sélectionnent les sorts qu'ils désirent lancer sur leurs adversaires en tournant les pages de leur livre de magie. Lorsque les personnages se trouvent dans le même lieu, les joueurs peuvent communiquer par l'intermédiaire des micros et des écouteurs de leur casque. De plus, le programme tient compte de la distance qui sépare les personnages. Résultat : la voix d'un copain qui se tient à l'autre bout de la pièce vous paraîtra lointaine... Mieux encore, le timbre de la voix est transformé en fonction de la forme choisie par le joueur : plus aiguë pour un elfe, plus grave pour un nain ! Evidemment, un jeu offrant de telles perspectives ne pouvait que susciter l'engouement. D'autant

On retrouve dans Legend Quest tous les éléments classiques du jeu de rôle d'héroïc-fantasy. Aventure, mystère, magie... et combat ! Ici, vous assistez (à distance prudente) au duel épique entre un autre joueur et l'un des monstres du jeu. Un rêve devenu réalité !

Techno Sound Turbo : digitalisez à tout va

Bus Plus importe un nouveau digitaliseur sonore pour Amiga. Stéréo, comme il se doit, il est servi par un logiciel qui semble aussi puissant que complet : outre la capture des échantillons et leur reproduction, le programme offre un séquenceur quatre pistes (les quatre voix de la machine), un éditeur de sons d'une grande précision (déplacement par octet au besoin) et surtout une très large gamme d'effets sonores : écho, vibrato, phaser, « exterminator », « intoxication » et bien d'autres. Nous vous le présenterons plus en détail le mois prochain.

Jacques Harbonn

plus que W Industries compte ouvrir prochainement de nouveaux centres, tous reliés entre eux par l'intermédiaire de modems, ce qui permettra à des dizaines de joueurs se trouvant à des kilomètres de distance les uns des autres d'évoluer simultanément dans le même monde virtuel ! Deux semaines à peine

Touchez votre épaule et un arc apparaît entre vos mains !

après l'ouverture du centre en Angleterre, des joueurs avaient déjà formé des bandes de voleurs et des guildes de magiciens, interdisant l'emploi de sorts aux non-membres. On peut en effet tout envisager, y compris la mise en place d'une véritable mafia... Imaginez-vous avec quelques copains incarnant une bande de nains voleurs à Paris, en train de détrousser les personnages de joueurs effectuant leur première partie dans une salle d'arcades de Toulouse ! En dehors du fait qu'il s'agit là du premier jeu de rôles à exploiter le Virtuality System de W Industries, Legend Quest marque donc une étape décisive dans l'histoire des jeux vidéo sous réalité virtuelle... Désormais, les seules limites sont celles de l'imagination des joueurs !

Marc Lacombe

EN BREF...

IMAGINA CHEZ VOUS !

Tout le monde n'a pas les moyens d'aller à Monte-Carlo pour Imagina, le festival de l'Image de synthèse (sans compter les risques de tomber sur une princesse aspergée de parfum Prisunic, en train de bramer comme un ouragan !). Canal+ a donc eu la bonne idée d'éditionner une cassette vidéo regroupant les cinquante meilleurs courts métrages présentés à Imagina durant ces dix dernières années. Si vous avez envie de voyager dans un flipper, de voir une salière et une poivrière esquisser quelques pas de danse, une cafetière éternuer ou la vie naître sur une planète déserte, n'hésitez pas... Tour à tour spectaculaires, drôles ou poétiques, ces créations vous entraînent dans un monde magique où tout est possible, un monde qui préfigure ce que seront les jeux vidéo de demain. Une ballade à ne pas rater ! (Cassette Canal + Vidéo. Prix : B)

SOUND MASTER II : LA VOIX DE SON MAÎTRE ?

Sodipeng propose une nouvelle version de sa carte sonore pour PC : la Sound Master II (à ne pas confondre avec la SoundBlaster 2 !). Les spécifications en semblent tout à fait intéressantes : compatibilité AdLib 100 % (ce qui est devenu une quasi-obligation pour les cartes sonores servant aux jeux), interface Midi (câbles fournis), sortie digitale 8 bits pour reproduire les sons avec une qualité proche de celle des CD (44 kHz), entrées analogiques (micro et autres sources sonores) et, enfin, ampli audio suffisant (4 watts) pour connecter directement des enceintes, avec réglage du volume. Différents logiciels sont fournis avec le kit pour profiter des possibilités de la carte : programme de composition musicale (avec possibilité d'utiliser un clavier Midi) ; enregistrement et playback en RAM ou directement sur le dur et,

Amstrad : Quel avenir ?

Depuis l'échec rencontré par la GX 4000, on n'entend plus beaucoup parler du constructeur britannique. La réputation de « fabricant démocratique » qu'il s'était faite au fil des ans en a pris un sacré coup... Qu'en est-il aujourd'hui d'Amstrad ? Tilt est allé enquêter.



Amstrad et Intel viennent de signer un accord afin de construire en commun des micros haut de gamme : la série 8000.

Tout le monde le sait, les CPC sont aujourd'hui dépassés, les PC 1512 ne peuvent guère servir que pour le traitement de texte. Quant à la GX 4000, elle n'a pas fait le poids face à ses concurrentes. L'état d'Amstrad a donc de quoi inquiéter, d'autant que Marion Vannier quitte la société à la mi-février. Cette PDG, qui dirigeait la filiale française depuis huit ans, s'en va tout à coup « pour cause de démotivation » ! Un sacré coup pour Alan Michaël Sugar, qui a dû former une nouvelle équipe : Bernard Steiner comme directeur général et Jean Cordier, un ancien de l'équipe, qui revient en tant que directeur du développement. Quant aux machines, Amstrad a dévoilé au public une multitude

de nouveautés au dernier CeBIT de Hanovre : des micros, bien entendu, mais aussi d'autres merveilles technologiques.

Micros Amstrad, ça va fort ! Il convient tout d'abord de faire un point sur les machines actuellement disponibles en France. Désormais, Amstrad se consacre



Présenté lors du CeBIT 91, l'ACL-386sx était un portable couleur d'excellente qualité pour un prix voisin de 40 000 francs. Le note-book que voici devrait être proposé à un prix moins élevé mais nous ne connaissons pas actuellement sa date de commercialisation

quasi exclusivement à ses gammes de PC. La gamme 5000 ou entrée de gamme ne comporte plus que les modèles 5086 avec disque dur de 40 Mo et 5286 (le fameux « GamesPack »). La génération 3000, quant à elle, est constituée du 3386 avec disque dur de 40 ou 80 Mo. Peu de différences entre les deux séries, si ce n'est la taille des machines et le type de cartes utilisées. Mais deux nouvelles gammes pointent leur nez. Pour les professionnels, voici en dignes successeurs des 3000 la gamme des 8000. Estampillés du logo Intel Inside, ils sont développés en partie par ce fabricant de microprocesseurs. Deux modèles devraient être disponibles d'ici à septembre. Le LP 8486 à bus EISA est structuré autour d'un 486dx cadencé à 33 MHz ou d'un 386sx à 25 MHz. Quant à l'ES 8486, construit autour des mêmes microprocesseurs, il dispose d'un bus à l'ancienne norme ISA.

Côté grand public, auquel les 5000 s'adressent plus particulièrement, apparaît le 6486sx qui, comme son nom l'indique, contient un 486sx cadencé à 16 MHz. La mémoire vive s'étend jusqu'à 4 Mo et la capacité du disque dur n'atteint pas moins de 105 Mo ! A terme, d'autres modèles 6000 devraient apparaître pour remplacer les 5000, dont ils reprendront le design, la taille et les principales caractéristiques. Enfin, le mini-PC 4386sx, équipé d'un moniteur Sony Trinitron, continue son bonhomme de chemin avec des prix plutôt intéressants. Jugez vous-même : pour



Amstrad attaque le marché de l'image par téléphone avec ce visiophone qui se branche sur une ligne téléphonique standard.

un disque dur 80 Mo, la configuration monochrome coûte presque 12 000 F TTC et la couleur 2 000 F de plus. Côté portables, il existe à l'heure actuelle deux modèles noir et blanc, les ALT, et un couleur, l'ACL-386sx, dont une nouvelle version vient de voir le jour. La principale différence est matérialisée par un trackball intégré, plus pratique qu'une souris. Le prix (presque 40 000 F HT), s'il reste trop élevé pour le grand public, se justifie par la technologie TFT utilisée, qui offre une qualité d'affichage exceptionnelle, sans aucune rémanence.

Les prix des note-books noir et blanc (32 niveaux de gris) ANB-386sx sont quant à eux diminués : un peu moins de 13 000 F TTC en disque dur 20 Mo et un peu plus de 16 000 F TTC en 40 Mo. On ne se plaindra pas de la baisse, mais ça n'est pas encore le Pérou. Le modèle couleur en démonstration sur le CeBIT présentait d'excellentes qualités, mais ne devrait pas être commercialisé avant septembre prochain. Son prix est encore inconnu. Les imprimantes laser sont, quant à elles, réservées au marché allemand, Amstrad France préférant développer ses relations avec Mannesmann Tally...

Le premier télécopieur Amstrad n'a jamais reçu l'agrément France Telecom malgré un fonctionnement tout-à-fait correct. En ira-t-il de même pour ce télécopieur-téléphone-répondeur, qui se branche sur une seule ligne de téléphone et qui rend la télécopie accessible à Monsieur Tout-le-monde ?



Un come-back prometteur en hi-fi et vidéo

Amstrad restera longtemps dans la mémoire des utilisateurs de micro-ordinateurs pour avoir démocratisé les compatibles PC, avec des configurations EGA, puis VGA à des prix accessibles. C'est apparemment dans le même ordre d'idées qu'il attaque le marché des récepteurs à antenne parabolique (qui permettent la réception des émissions retransmises par satellite). Le SRX200E, pour presque 2 500 F TTC tout compris, c'est-à-dire avec l'antenne parabolique de 60 cm de diamètre, permet de recevoir les chaînes du satellite Astra dont TV Sport, RTL Plus, Sky News, MTV Europe, Eurosport, etc. Le récepteur SRD600E, qui vaut environ 4 000 F TTC sans l'antenne, capte, en plus, les chaînes des satellites Télécom1, TDF1 et Eutelsat2, à savoir nos cinq chaînes nationales et quelques autres, pour la plupart cryptées. Le nec plus ultra ! Le problème, c'est que la plupart

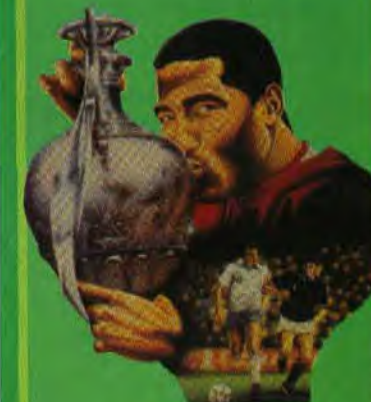
de ces canaux sont en langue anglaise... Amstrad saura-t-il convaincre un marché français aux habitudes solidement ancrées ? En ce qui concerne les produits vidéo, sachez qu'un téléviseur sera bientôt lancé, ainsi qu'un magnétoscope conçu pour ceux que la programmation rebute (elle est simplifiée au maximum et la télécommande est équipée de touches de couleur). Une nouvelle version du Double Decker, le fameux magnétoscope à deux compartiments cassette, sera bientôt disponible. Il sera plus compact et les cassettes s'introduiront côte à côte dans le sens de la longueur. Le prix resterait au alentours de 5 000 F TTC. Enfin, et je vous ai gardé le meilleur pour la fin, Amstrad nous

concocte des produits de télécommunication qui, s'ils obtiennent l'agrément de France Telecom, devraient faire un malheur. Disponible outre-Manche pour 490 livres (près de 5 000 F), le FX-6000AT est un télécopieur-répondeur-téléphone. Cette superbe machine qui se branche sur une ligne de téléphone unique permet de disposer d'un télécopieur bon marché sans devoir installer une nouvelle ligne. Parmi les autres projets, un téléphone-télécopieur portable et un visiophone sont également prévus. Développé par Marconi, ce dernier se connecte à une prise de téléphone standard et rend accessible au plus grand nombre l'image téléphonique. Il suffit que le correspondant se serve également d'un visiophone. En attendant que le gouvernement en autorise la vente en France, n'hésitez pas, si vous faites un saut en Angleterre, à vous procurer un FX-6000AT. Il paraît qu'il fonctionne très bien chez nous...

David Téné

JOHN BARNES

EUROPEAN FOOTBALL



Le jeu d'un footballeur mondialement réputé



Disponible sur ST et Amiga dans les fnac et les meilleurs points de vente.

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de
Valmy
93100
Montrouil
48.57.65.52

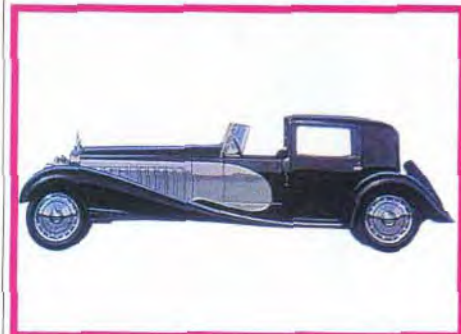


**THE NEW GROLIER
ELECTRONIC ENCYCLOPEDIA**



1990 Edition

L'encyclopédie Grolier est la transposition sur CD-ROM de la plus vaste encyclopédie de langue anglaise (21 tomes !). Dessins et photos complètent parfaitement les textes déjà très complet.



L'intégralité des graphismes de l'encyclopédie Grolier est en VGA. Mais ceux qui ne disposent pas de ce mode graphique pourront l'utiliser en mode texte.

Nous continuons ce mois-ci notre petit tour d'horizon des différents CD-ROM grand public sur PC. Ce support connaît presque un véritable boom. La baisse de prix des lecteurs et des CD eux-mêmes de mieux en mieux exploitée, en particulier au niveau de l'image (le super VGA arrive à grands pas, favorisé par les capacités de stockage du support). Elle oblige certes à acquérir Windows mais, de toute manière, un système d'exploitation graphique semble aujourd'hui de rigueur. Les animations digitalisées se multiplient aussi. Précisons

à ce sujet que les temps d'accès du lecteur ont une importance cruciale dès qu'il s'agit de reproduire de telles animations. Pour de bons résultats, le lecteur de CD-ROM devra se situer vers les 300-400 ms. Si vous avez assez de mémoire, réservez une place importante aux buffers dédiés au CD-ROM (différents de ceux de Windows), en modifiant la ligne correspondante dans « Autoexec. bat ». Cela permet de disposer de plusieurs secondes d'images par chargement, alors que les configurations de base vous limitent souvent à un quart ou une demi-seconde.

Fascination

Ce jeu d'aventure teinté d'érotisme vous a été présenté en ver-



La version CD-ROM de Fascination apporte un réel plus par rapport à l'original.

sion disquette PC dans le Tilt 96. Bien que n'exploitant que très partiellement le support, cette nouvelle version apporte un plus réel. Tout d'abord, la présentation, plus étoffée, fait appel à un astucieux mélange de graphismes classiques et de digitalisations monochromes, animées à bonne vitesse. Mais, surtout, la bande sonore est devenue beaucoup plus réaliste. S'il y manque toujours les bruitages, les dialogues digitalisés (en anglais, malheureusement), dits par différents acteurs avec un ton juste, renforcent l'atmosphère. Toutefois, il est dommage que Tomahawk n'ait pas profité du changement de support pour rallonger le scénario, qui ne vous résistera pas plus de quelques heures (CD-

**CEDEZ
AU CD**

Comme tous les mois, Jacques Harbonn vous présente toutes les nouveautés en matière de logiciels sur CD-ROM. Si l'on n'en est encore qu'aux tâtonnements, l'avenir de ce nouveau média ne fait pas de doute : le CD, c'est dément !

ROM Tomahawk, distribué par Euro-CD ; tél. : 40.09.80.30 ; prix : XX F).

Electronic Library of Art volume 1 : Survey of Western Art

Ce CD est une gigantesque banque de données sur tout ce qui concerne les arts en général. L'installation, qui impose une configuration MPC, propose trois modes différents, occupant une place variable sur le disque dur (de 0 à 2,4 Mo, en passant par 700 Ko). Je vous conseille fortement l'installation la plus gourmande en mémoire, car elle limite ensuite beaucoup les temps d'attente. A la rigueur, vous pourriez opter pour la seconde solution. En revanche, la gestion sur le CD uniquement est d'une lenteur désespérante. Signalons encore que le gestionnaire s'accommode fort mal de Windows 3.1. Il m'a fallu réinstaller Windows 3.0 pour faire fonctionner correctement ce CD-ROM ! A la décharge du programme, il faut dire que c'est plutôt Microsoft qui est en tort, d'autres « navigateurs » de CD-ROM ayant posé le même problème sous Windows 3.1. Revenons au CD lui-même. Grâce à un gestionnaire fort bien réalisé, vous pourrez rechercher le sujet de votre choix en sélectionnant le nom de l'artiste, le support (toile, vase, construction,...), l'école (impressionnisme, néo-réalisme), etc. Les images digitalisées présentées exploitent le Super VGA (640 x 400 en 256 couleurs), beaucoup plus à même de permettre la reproduction

ETEERNAM

Bienvenue dans un nouveau monde où le Temps n'est plus une référence...



TRACY

ETERNAM, le dernier né des planètes occupe toute la surface de la Terre. Reconstitution grandeur nature d'époques passées, peuplé de créatures bio-technologiques, il est très prisé par l'élite des populations intergalactiques.

En recevant votre invitation pour Eternam vous n'imaginiez pas une seule seconde que cette aubaine pouvait cacher un piège diabolique !

Mais, pour le sourire de Tracy, ne seriez-vous pas prêt à relever tous les défis ?

Alors, dans ce nouveau monde où l'on ne distingue plus le vrai du faux, saurez-vous faire la différence entre réalité virtuelle et réalité physique ?

L'Avenir est en jeu...



Je désire recevoir une documentation gratuite sur la gamme de jeux INFOGRAMES. TI 103

NOM : _____ PRENOM : _____
 ADRESSE : _____
 TEL : _____

Bon à retourner à : INFOGRAMES
 84, rue du 1^{er} Mars 1943
 69628 VILLEURBANNE Cedex





distribué par Euro-CD ; prix : XXXF).

Syracuse Language Systems : Introductory Games in French

A l'origine, ce CD est destiné à enseigner les rudiments du français à de jeunes Anglais grâce à ses commentaires parlés sur fond de jeux d'éveil. Il ne peut évidemment pas se targuer d'un tel but dans notre pays, mais les jeux demeurent et sont bien faits. Il s'agit presque exclusivement de jeux dédiés aux tout-petits, pour apprendre les formes, les couleurs, etc. D'autres jeux visent un public un peu plus âgé, mais res-

...EN BREF SURPRISE...

Thomas Osmond, directeur général d'Activision Europe depuis janvier 1991 et directeur général de The Disk Company depuis août 1990, vient d'annoncer départ des deux sociétés. « J'étais en désaccord avec l'évolution de la politique menée par les deux compagnies. Je pense qu'il est aujourd'hui indispensable d'investir puissamment dans les nouveaux supports que sont les CD ROM, -et je pense non seulement aux CD ROM pour PC et compatibles mais aussi aux Mega CD et au CD en préparation pour la Super Nintendo- et le CDI. Je ne peux davantage préciser aujourd'hui quels seront mes choix futurs : je resterai de toute manière dans l'univers des softs ludiques de qualité, au niveau du développement, -j'insiste sur ce terme car il me paraît fondamental de "tenir" son développement et de travailler sur des concepts particuliers-, de l'édition et de la distribution. Je vous promets une petite surprise dans quelques semaines...

Survey of Western Art est une gigantesque banque de données sur tout ce qui concerne les arts en général. Mais il vous faudra un PC rapide (doté si possible du mode Super VGA) pour en profiter pleinement.



tent toujours ciblés sur les très jeunes. J'avoue que mon opinion est assez partagée face à un tel CD. Pour une fois, ce n'est pas la réalisation qui est en cause. De ce côté, rien à redire : les graphismes sont de bonne facture, les jeux nombreux et variés, les commentaires dits distinctement et par différentes personnes, et les trois niveaux de difficulté apportent un plus certain. Le problème se situe à un autre niveau. La souris n'est pas le système de pointage le plus pratique pour des enfants de cet âge (quoique...). Mais, surtout, je ne connais pas le pourcentage de parents qui accepteraient de confier leur PC MPC (puissant et coûteux) à leurs plus jeunes enfants. Là encore, il faudra y réfléchir à deux fois (CD SLS, distribué par Euro-CD, pour PC MPC ; prix : n. c.).

Encyclopédie Grolier

Ce dernier CD est un véritable monument. Il regroupe en effet les 21 tomes de la gigantesque encyclopédie de langue anglaise Grolier ! Cette quantité impressionnante d'informations est complétée de nombreuses planches et photographies de sujets divers : animaux, avions, plantes, en passant par les animaux pré-

historiques ou les écrivains. Les graphismes sont affichés exclusivement en VGA mais ceux qui ne disposeraient pas d'une telle carte peuvent toutefois utiliser l'encyclopédie en mode texte. Le « navigateur » est d'une grande rapidité, affichant l'article demandé quasiment instantanément. En contrepartie, il offre un éventail de recherche très limité. Il est bien dommage de sous-exploiter une telle masse de documents, le gestionnaire de Zyzomys, par exemple, prouvant qu'il est possible de faire bien mieux. De plus, la gestion tout clavier et les écrans monochromes sont bien tristes. Il n'en reste pas moins que ce CD est loin d'être inintéressant, du fait de l'impressionnante quantité d'informations que l'on peut y puiser (à condition bien entendu de parler anglais). Enfin, son prix est très ajusté, bien en deçà de son équivalent papier (CD-ROM Grolier, distribué par Euro-CD ; prix : l).

Jacques Harbonn

L'encyclopédie Grolier aborde de nombreux domaines. Ici, la littérature.

fidèle des œuvres d'art. Le VGA reste toutefois disponible pour ceux qui ne disposent pas d'une telle carte. Chaque « fiche » propose un commentaire technique écrit (en anglais), complété éventuellement d'un second commentaire plus détaillé (sur un artiste par exemple). Même sans être un mordru d'art, il est difficile de rester insensible à ce CD qui vous transporte en quelques secondes des grottes de Lascaux au tombeau de Toutankhamon, et vous permet de regarder au passage un vase étrusque, une tapisserie rare ou un tableau célèbre. Pour l'anecdote, signalons que l'exploration du CD sous éditeur permet de retrouver un certain nombre de commentaires digitalisés associés à certaines images, ces commentaires

Le MPC

Le MPC (PC Multimédia) est un standard établi en 1990 par Microsoft. Il nécessite un PC 286 minimum (le 386 est en passe de devenir la règle, 2 Mo minimum de RAM, un disque dur de 30 Mo au moins, un lecteur de CD-ROM capable de générer un son numérique, une souris deux boutons et une carte audio capable de traiter des voix et des musiques, sans oublier un environnement graphique (Windows).

QUAND L'ORGANISATION DU GROUPE A ÉTÉ ENFIN DÉCIDÉE, IL DEVIENT SOUDAIN GRISANT DE FAIRE LA TOURNÉE DES SALLES DE CONCERT.



Young & Rubicam 92



SCOOTERS RAPIDO DE PEUGEOT.

LE POINT DE VUE LE PLUS IMPERTINENT SUR LA VILLE.

Spécialement conçu pour signer des contrats de musique de jeunes, voici le Scooter Rapido, nouvelle version dérivée du ST ; tout automatique, démarreur électrique, nerveux et maniable, le charme sulfureux de son carénage profilé et de ses roues alu n'a d'égal que l'efficacité de sa fourche AV à bras tiré. Dès 14 ans et sans permis, léger (poids à vide sans essence 59 kg) voici le nouvel attrape-groupies de la gamme des Scooters Peugeot. **PEUGEOT**

Des effets vidéo avec son PC

Il est désormais possible d'utiliser le PC comme table de montage vidéo. Video Machine permet de surcroît des effets impossibles avec du matériel amateur et se situe techniquement au niveau des matériels professionnels fort coûteux.

Qui n'a jamais rêvé de bidouiller un film vidéo en lui faisant subir moult tortures ? Faire tourner un logo qui arrive sur l'écran en grossissant, superposer deux séquences d'images, incruster sa photo en haut à gauche dans un journal télévisé... Ce genre d'effet n'est pour l'instant possible qu'à la condition de posséder le matériel

adéquat, malheureusement réservé aux professionnels en raison de prix élevés. La société allemande Fast, spécialisée dans la fabrication de dongles (clés électroniques de protection de logiciels) est sur le point de sortir un logiciel pour PC remplaçant avantageusement ce matériel. Déjà responsable de Screen Machine, un soft de numérisation d'images



C'est dans une ambiance de type salon d'appartement que nous est présenté Video Machine au dernier CeBIT de Hanovre. Cette carte d'extension transforme votre PC en véritable studio vidéo. Le logiciel qui l'accompagne se gère facilement à la souris, sous Windows.

vidéo, Fast nous prépare à présenter Video Machine, constitué d'une carte à insérer dans le PC (386sx au moins) et d'un logiciel. En entrée, les deux sources vidéo peuvent être au choix un magnétoscope, un Camescope ou encore un appareil photo du type Canon Ion et ce, quelque soit le standard : PAL, SECAM ou NTSC. En revanche, la sortie se fait en PAL. Le logiciel tourne sous Windows, ce qui le rend très simple d'emploi. Une « ligne de temps » s'affiche sur l'écran, représentant la durée du film à retravailler. Il suffit de placer les icônes correspondant aux effets désirés sur cette ligne pour les voir se réaliser instantanément. Tous les paramètres se gèrent à la souris. S'adressant aux semi-professionnels, Video Machine sera commercialisé à partir du mois de septembre aux alentours de 20 000 F, ce qui le rend avantageux par rapport au matériel traditionnel. Cependant, ce prix le réserve encore aux plus avertis (ou fanatiques !).

David Téné

Une souris tridimensionnelle

Logitech est sans aucun doute très avancé dans les périphériques d'entrée : souris, trackball, scanner... Après avoir mis sur le marché une souris qui « épouse la forme de la main », voici qu'elle nous concocte une souris en trois dimensions...

Lors du dernier CeBIT de Hanovre, nous avons pu assister à une étonnante démonstration. Munie d'une paire de lunettes « spéciales » reliée à un PC, une femme manipule une souris pas comme les autres. Au lieu de la faire glisser sur un plan – une table ou un bureau – elle la tient devant elle, plus exactement

entre elle et le moniteur. A l'écran, rien de bien original : un dessin que la dame est en train de réaliser. Je chausse une autre paire de lunettes « spéciales » et là, je comprends l'intérêt de la chose. La dame, charmante au demeurant, est en train de dessiner en 3 dimensions ! Lorsqu'elle rapproche la souris de sa poitrine, le

trait qu'elle trace à l'écran semble carrément sortir du moniteur ! En observant la souris pas comme les autres, on constate qu'elle dispose de deux boutons supplémentaires par rapport à une souris traditionnelle, un à droite, l'autre à gauche. En pressant avec le pouce sur l'un de ces boutons,

l'orientation de ce qui est à l'écran. Supposons qu'un cabriolet soit affiché. En baissant ou levant la tête, il est possible de regarder sous ou dans la voiture ! Incroyable !... Même chose pour voir l'avant ou l'arrière du véhicule : il suffit de tourner la tête à droite ou à gauche. Pour le



Le relief sur micro prend forme. Grâce à cette souris un peu particulière, il est possible de dessiner très facilement en trois dimensions. Mais ce n'est qu'un prototype...

le curseur à l'écran se fige. Si bien qu'il est possible d'agir sur la troisième dimension (profondeur), c'est-à-dire sur l'axe des z, sans que les coordonnées x et y ne varient. Un autre point important est qu'il est possible de modifier

moment, les lunettes et la souris 3D à cinq boutons ne sont qu'au stade de prototype, mais gageons que Logitech fera le maximum pour développer et commercialiser rapidement ces périphériques étonnants. David Téné

LINKS

C'est la saison idéale pour jouer au golf. Air frais, brise légère, terrain de golf parfait... sans les foules, sans l'énerverment, avec la possibilité de prendre son temps. Est-ce un rêve? Non. C'est LINKS, le challenge du golf. La seule simulation de golf à pouvoir vous emmener sur les meilleurs terrains de championnat de golf du monde.

- Graphismes digitalisés VGA 256 couleurs (PC)
- Graphismes digitalisés 32 couleurs (Amiga)
- Son digitalisé
- Terrains entièrement en 3D
- Reproductions exactes de terrains de golf célèbres.
- Principales cartes sonores (PC)
- 1 Mo de RAM et disque dur nécessaires (Amiga)

"Links d'Access établit une nouvelle référence pour les logiciels de simulations de golf." - PC Magazine

"Les graphismes sont les meilleurs à ce jour... bien supérieurs à ceux de toute autre simulation de golf." - Golf World

Si vous aimez le golf, nous vous garantissons que vous allez adorer LINKS!

Vous trouverez LINKS dans votre magasin de logiciels. Si vous avez des difficultés à vous procurer LINKS, contactez U.S. Gold au (+44) 21-625-3366.



Best Sports Program

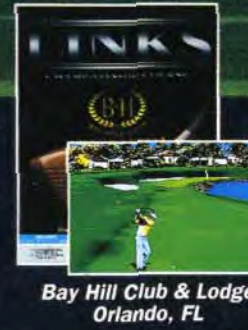


TERRAINS DE CHAMPIONNAT

L'équipe chargée du design de LINKS a tout particulièrement veillé à reproduire certains des terrains de golf les plus remarquables du monde. Chaque terrain est un défi unique et a sa propre personnalité. Les graphismes de LINKS sont si réalistes que l'on s'y croirait. Relevez le challenge!

So realistic, you'll think you're there.

Disponible sur MS-DOS et Amiga



Des disques scénario pour FS4 et ATP

De nombreux disques scénario sont désormais disponibles pour Flight Simulator et ATP version PC. Nous faisons ici le point sur six nouveaux produits, notamment sur un utilitaire qui permet de faire ronronner un Cessna avec une carte sonore...



Voici les trois nouvelles disquettes scénario de SubLogic pour Flight Simulator et ATP. Vous pourrez désormais explorer l'est et l'ouest des USA ou encore calculer des plans de vols très complexes entre deux destinations.

SubLogic vient d'éditer trois nouveaux disques scénario. Le premier est une version plus avancée du programme déjà ancien Facilities Locator. Une fois ajouté à une version de Flight Simulator ou d'ATP, ce soft vous permettra de vous placer sur un aéroport précis sans faire appel à l'option Coordonnées classique. Ce programme est donc très utile pour utiliser les trois produits suivants qui viennent agrandir votre terrain de vol. Il s'agit tout d'abord de deux Instrument Pilot's Scenario qui concernent respectivement l'est et l'ouest des USA. Pour chacun d'eux, on compte plus de 1 500 aéroports, environ 1 600 aides à la navigation et plus de 300 sites d'approche ILS. De quoi « travailler » pendant longtemps ! Un troisième disque scénario couvre quant à lui l'ensemble de la Grande-Bretagne. Signalons enfin qu'Ubi Soft vient d'éditer deux programmes vraiment très intéressants. Le disque Sound, Gra-

phics And Aircraft Upgrade vous permettra d'entendre ronronner votre Cessna grâce aux cartes Sound Blaster. Si vous possédez une Sound Blaster Pro, vous aurez même droit aux synthèses vocales pour écouter tous les échos de la tour de contrôle ! Ubi Soft édite également un disque scénario nommé Flight Planner. Cet utilitaire calcule pour vous des plans de vol complexes entre deux destinations. Il peut également fournir un compte-rendu de vol. Un très bon outil pour les pros...
Olivier Hautefeuille

Great Britain, Instrument Pilot's Scenario (Est ou Ouest), distribué par Innelec (tél.: 48.91.00.44), prix de chaque programme : F. Sound, Graphics and Aircraft Upgrade et Flight Planner, de Mallard Software, distribué par Ubi soft (tél.: 48.57.65.52), prix de chaque programme : D.

PARIS FETE LA JEUNESSE

La fête de la jeunesse vient tout juste de se terminer. Tout au long du samedi 23 mai, de jeunes parisiens entre 13 et 25 ans ont pu réaliser un projet personnel. Musique, danse, théâtre, exposition, performance... ils ont profité de l'occasion pour s'exprimer sur une scène et devant un public. Pour ce faire, la Mairie de Paris a ouvert aux jeunes les portes d'une centaine de lieux municipaux (stades,

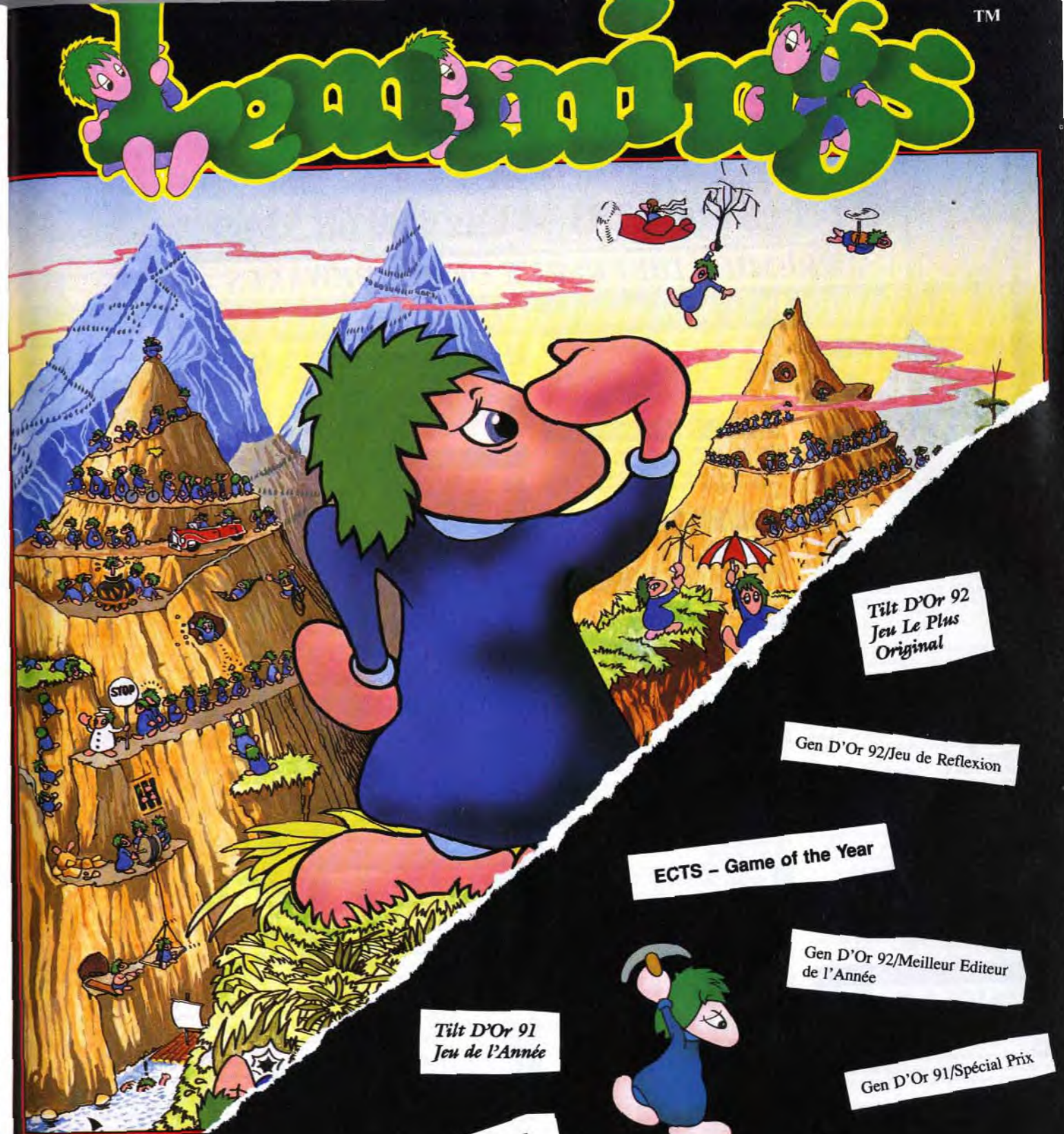
salles de spectacle, squares, gymnases, Expositions...). Nous ne pouvons que saluer ce genre d'initiatives qui offre à tous des possibilités d'expression inespérées. Souhaitons que la micro fasse bientôt part intégrante de cette manifestation. A quand un concours de démos sur écran géant ou un match amical sur les plus grands hits micro devant un public en délire qui scande : « Allez Lem-mings ! » ? L'année prochaine, peut-être.
Morgan Camuset

CDTV

Proposée depuis un an, l'offre « CD interactif » de Commodore semblait piétiner. Le manque d'applications et de périphériques, un marketing pour le moins discret,

Le CDTV est désormais vendu dans un pack encombrant, incluant l'unité centrale et sa télécommande, un clavier, une souris, un lecteur de disquette externe, le CD de prise en main, trois titres CD (Mind Run, Ordi-Code, LTV English), le système d'exploitation Amiga et les différents manuels. Il est complété par un jeu de logiciels sur disquette, l'équivalent du « starter kit » (Kind Word 2.0, Fusion Paint, Indiana Jones and the Last Crusade, Kick Off II, et F/A 18 Interceptor). Ainsi entouré, le nouvel acquéreur dispose d'une machine utilisable et ouverte, et d'un accès à une bonne part de la logithèque Amiga. Une dizaine de CD devraient sortir dans les mois à venir, comme Les Défenseurs de la couronne (Defender of the Crown), ou un jeu simulant le management d'une équipe de football. Pour sa part, Hachette termine la première encyclopédie en français sur ce type de support.

Commodore travaille de son côté sur plusieurs périphériques. Le premier, devant nous arriver sous peu, est une carte contrôleur SCSI. Elle sera proposée nue, avec un connecteur 25 broches, ou dotée d'un mini disque dur interne, de 20 à 80 Mo (120 Mo à venir), identiques à ceux qui équipent l'A600 HD. Un peu plus tard, grâce à une carte d'extension mémoire, le CDTV acceptera des logiciels plus importants. Prochainement, le WB 2.0 et son « chip set » remplaceront l'actuel WB 1.3, pour une meilleure convivialité, et des modes graphiques supplémentaires. Un genlock interne ouvrira la machine aux nombreuses applications vidéo de l'Amiga, le CD servant de support aux fontes et « clip art ». L'AVM (Advanced Vidéo Module), très attendu, est l'intégration du DCTV sur une carte interne, à placer sur le slot vidéo. Actuellement en cours de miniaturisation, il donnera au CDTV une palette de plusieurs millions de couleurs, et une sortie vidéo directe en PAL. A son sujet, quelques questions pratiques restent toutefois en suspens, notamment l'éventuelle commutation entre la sortie PAL du DCTV, et la sortie normale (RVB), de bien meilleure qualité. La vingtaine de titres CD disponibles en français, seront-ils suffisants pour justifier l'achat de la boîte noire ? Probablement pas, et la sortie prochaine du CD-I risque encore d'augmenter le nombre d'indécis. La compatibilité avec la gamme Amiga, et ses particularités infor-



Tilt D'Or 92
Jeu Le Plus Original

Gen D'Or 92/Jeu de Reflexion

ECTS - Game of the Year

Gen D'Or 92/Meilleur Editeur de l'Année

Gen D'Or 91/Sécial Prix

Tilt D'Or 91
Jeu de l'Année

100% Generation 4

97% Joystick

LES LEMMINGS ENFIN DISPONIBLES SUR AMSTRAD A PARTIR DU 23 MAI!

PEARL AGENCY

25, rue Turgot - 68110 MULHOUSE/ILLZACH

Tél : 89 66 12 11 - Fax : 89 66 33 63

PREMIER DIFFUSEUR DE SHAREWARES

SHAREWARES PC : Des centaines de logiciels, de la gestion professionnelle aux programmes ludiques.

BASES DE DONNEES

FILESBANCK (F1032 A) - Gestion de stock type base de données, vous pouvez mettre à jour le stock, calculer les prix en fonction des marges, faire des tris. Limité à 70 exemplaires dans cette version Shareware. A essayer.

FILE EXPRESS (E 013-E 014) - Banque de données très facile d'utilisation. Mise en page de masques, étiquettes et formulaires sur écran. Très flexible au niveau des fonctions de texte et calcul. Disque dur obligatoire.

INDEX (F1038 A) - Mini bases de données, le tri est possible pour chaque champs et l'on peut sauvegarder la liste ainsi triée en ASCII, elle pourra alors être récupérée par d'autres logiciels. Paramétré pour cassettes vidéo, livres, disquettes.

VIDEOTHEQUE (F1043 A) - Une gestion complète et de haut niveau de votre vidéothèque. Vous pourrez gérer tous vos films, d'après la marque de la cassette et vous saurez combien de fois vous avez déjà visionné cette cassette, pour une capacité de 400 films.

ADDBASE (F1047 A) - Ce logiciel vous permet de gérer un carnet d'adresses, un répertoire téléphonique, envoi, mailing, etc... D'une taille de 32000 fiches environ, il vous donnera une impression de votre agenda sans ratées et sans fautes.

BCDOC/OPERAT/VOLUME/DIABOLO (F1053 A) - Compil de 4 logiciels de la très bonne équipe d'auteurs de AAS, qui diffusent de nombreux autres Sharewares de qualité. Essayez BC BLOC (gestion de documents), OPERAT (pour instituteurs), VOLUME (problèmes de volumes) et DIABOLO (éditeur de doc), et vous aurez un aperçu de leurs talents.

LOGEST (F1067 A) Vous pouvez enfin gérer vos disquettes facilement. Les tris se font par noms, genres. Sauvegarde automatique en fin de cession si vous avez modifié la base. Simple et efficace.

CATEGO (F1073 A) - Gestion documentaire de vos livres, vidéos, cassettes, etc... Les sujets sont paramétrables. Le tri se fait soit par les auteurs, les titres, etc... Bien fait, ce logiciel peut gérer vos prêts et vous dire où sont rangées vos disquettes favorites.

MINNET (F1076 A) - Ce logiciel a été composé à la demande et sur les spécifications d'entreprises du bâtiment. Il a pour fonction de réaliser très rapidement et très facilement des métrés dans n'importe quel corps d'état.

COMMUNICATION / MINITEL

VIDEOTECH (F1069 B) - Vidéotext est un logiciel de capture d'écran minitel. La restitution peut se faire soit par mode paquet, soit en continu. La version complète peut gérer 120 pages minitel.

BUREAUTIQUE / TABLEUR

GEICALC (F1019 C) - Mini tableur de 128 lignes - 32 colonnes, et 20 fonctions par cellule. Presse papier, formatage des données, modification de la grille, etc... Rapide et bien fait!!!

GESTION FINANCIERE (F1020 C) - Vous avez besoin de calculer le montant du prêt ou les intérêts pour l'achat de votre ROLLS!!! Ce logiciel vous le fera en toute simplicité et en plus, pour une somme modique vous aurez la dernière version.

CAP90 (F1021 C) - Que vous soyez particuliers ou autres associations, ce programme vous permettra de suivre votre comptabilité de façon plus simple, plus rapide, et plus efficacement qu'avec des techniques classiques sur papier. Avec une aide en ligne, vous aurez la gestion du passif, de l'actif, gestion financière, dépense et recette. La version complète est livrée avec un manuel de 70 pages.

COMPTE (F1023 C) - Gestion de compte bancaire, un bon aperçu du programme complet, utilisable sans sa version Shareware pour son propre compte bancaire. La version complète possède un mot de passe et récupération des informations des serveurs de Banques par minitel. Un Shareware très bien fait.

BUDGET (F1024 C) - D'une utilisation intuitive, ce logiciel vous permet de gérer vos comptes en utilisant la souris pour vos déplacements dans les différentes rubriques. Très simple d'utilisation.

PARC (F1028 C) - Gestion de parc matériel complète : sortie, entrée, mouvement, référence. Livré avec une documentation très complète.

COMPTAGA (F1029 C) - Ce logiciel permet aux comptables (et aux autres) de tenir à jour très facilement, les livres de comptes obligatoires. Son utilisation est simple et ne demande aucune connaissance en informatique. Il permet de gérer les recettes, les dépenses, les bilans, les amortissements

(déclaration 2035 A et 2035 B), les taxes sur salaires. Fournit avec une documentation très complète.

ALMANAC (E 483) Votre planning sur le logiciel windows 3.0 I Compte-rendu journalier, mensuel et annuel, fonction alarme, montre, bloc note, très pratique et d'utilisation très simple.

MEDICAL / SANTE

CUISINE (F1036 D) - Vous ne savez pas quoi faire à manger pour vos convives dimanche ? Ce logiciel va vous permettre de les rassasier avec des plats succulents et des cocktails originaux, et le tout commestible. Imprimante obligatoire.

EDUCATION / SCIENCES

DICO ANGLAIS (F1000 E) - Version limitée à 130 mots pour ce traducteur français - Anglais en Shareware. Le prix de la version complète, n'est (à votre bon coeur Mesdames et Messieurs) pas imposé par l'auteur. La traduction mot à mot est claire et fidèle. Vous pourrez vous-même créer votre propre dictionnaire de mots.

ESPAÑOL (F1007 E) - Pour apprendre ou se perfectionner en Espagnol et en jouant. Du même auteur que Anglais et Allemand. L'Europe c'est pour demain.

ANGLAIS v3 (F1013 E) - Pour apprendre ou se perfectionner en Anglais et en jouant.

ALLEMAND (F1014 E) - Pour ce perfectionner en Allemand d'une façon agréable.

ECRITURE (F1015 E) - S'entraîner à la pratique de l'orthographe en s'amusant.

GENEALOGIE (F1018 E) - Créez votre arbre généalogique, grâce à cette base de données, que vous renseigniez avec votre livret de famille ou tout autre document. Simple et efficace. Un exemple avec le Grand Hugues vers 865 AJC.

LEO (F1033 E) - Un petit logiciel pour les petites filles blondes, afin de réviser efficacement les tables de multiplications.

EZ-TREE (F1034 E) - Logiciel permettant d'enregistrer les arborescences d'arbres généalogiques familiales. Il est possible de prendre en compte 16 mariages par personne et 32 enfants par couple.

SPIROIDE (F1035 E) - Un très bon jeu de questions - réponses en EGA. Désolé pour les possesseurs d'écran CGAI. Très intéressant pour les professeurs, car livré avec les utilitaires de formulation des questions. Vous pouvez également créer votre propre bibliothèque de questions - réponses. Le tout en couleur. Très bien!!!

ORDREGIER (F1037 E) - Logiciel brisé d'exploitation des données démographiques à l'aide d'une carte de France, utilisée dans l'enseignement.

ASTROGRAPH (F1041 E) - Ce logiciel calcule et dessine les cartes du ciel de 1600 à 2050, ainsi qu'une animation des planètes lentes, de Jupiter à Pluton.

ASTROPHILE (F1044 E) - Ce logiciel d'astrologie vous permet de savoir très rapidement votre thème astral, en fonction de l'heure, du jour, du mois, de l'année et de l'endroit de votre naissance. Il possède aussi une fonction thèmes comparés et bien d'autres...

PASCAL (F1046 E) - Cours de Pascal et Turbo Pascal en hyper texte. Très complet, il rendra de nombreux services aux débutants en Pascal, ainsi qu'aux autres.

PROVERBES (F1049E) - Retrouver un proverbe. Ce logiciel vous permet de définir plusieurs niveaux, et vous donne en prime l'explication du proverbe.

PARTICIPE PASSE (F1052 E) - Révisiez votre grammaire grâce à ce programme en diffusion libre (domaine public), et après quelques essais, vous serez champions des participes passés. Niveau programmable pour tous élèves étudiants. Dur-dur!!!

LA VIE DU LAC (F1054 E) - Un programme écolo. En jouant, appréciez les différents composantes d'un écosystème lacustre, tous les principaux mécanismes, éléments nutritifs, phytoplanctons, poissons, etc... sont mis en jeu.

CONJUGUEUR (F1055 E) - Dictionnaire de conjugaison, entre le verbe à conjuguer, le programme vous affiche dans 8 temps le verbe conjugué. Très très simple d'utilisation, très efficace et bien présenté. Programme en domaine public offert par LURICIEL.

FLOREAL (F1072 E) - Ce programme de sciences naturelles, permet de connaître toute la composition des fleurs. Du niveau CM1/CM2, il convient à tous les élèves qui s'intéressent à l'écologie. Suite de Germain et plein de graphismes très bien faits, même pour un adulte, ce logiciel mérite à bien des titres, tous nos compliments.

ARBOREAL (F1074 E) - Dans la même famille que Floreal, ce logiciel de sciences naturelles permet de connaître la composition des arbres. Toujours des graphismes de bonne qualité.

AQUALOGIQUE (F1075 E) - Tout ou presque tout sur la vie des poissons. Le votre est-il malade, a-t-il les yeux globuleux ? Ce logiciel peut vous aider à le soigner en vous donnant plusieurs méthodes pour guérir vos amphibiens.

GRAPHISMES

VGA PAQUET GRAPHIQUE (AP-26 VG) - Enfin un logiciel qui utilisera toutes les possibilités de votre carte VGA. Contenu: VGA-CAD 2.5, VGA-CAD-UTILITIES, VGA-PAINT et VGA graphiques (dém). Disks 5.25 ou 3.5 pour 99.-

VGA PAQUET IMAGE 1 (AP-33 SV) - Haute émulation d'images avec panoramas (jusqu'à 800 x 600 x 16), portraits, stars de comique, etc. Pour le plaisir des yeux ! Inclut : View Utilities, Disk 5.25 ou 3.5 pour 139.-Fr.

SUPER VGA PAQUET IMAGE (AP-220) - Diashow fantastique de super qualité photo (640x480x256 couleurs/format pxx). Chaque image est une oeuvre d'art ! Uniquement pour carte VGA avec au minimum 512KB. Disk 5.25 HD ou 3.5 HD pour 259.-Fr.

USA 1 (GR-131) - Parc naturel, villes, paysages: Yellow Stone, Grand Canyon, LAS VEGAS, etc... Disk 5.25 HD ou 3.5 HD pour 99.-Fr.

USA 2 (GR-132) - Suite de USA 1, Disk 3.5 HD ou 5.25 HD pour 99.-Fr.

IMAGES (GR-135) - Très belles images animalières et divers en très haute résolution, 256 couleurs, Disk 3.5 HD ou 5.25 HD pour 99.-Fr.

PAQUET IMAGE (AP-222) - Astrologie, Cosmos, différentes planètes telles que : Jupiter, Saturne, Voie Lactée, etc... Super!!! A essayer absolument. Disk 5.25 ou 3.5 pour 119.-Fr.

GRAPHIQUES WORKSHOP V6.1 (E 325) - Reconstruire rapidement les fichiers des formats : GIF, TIFF, EPS, WPG, MSP, PCX, GEM/IMG, et MACPAINT. Vous pouvez transformer, contrôler, changer les couleurs en contraste noir et blanc, imprimer sur l'imprimante laser. Idéal pour contempler les images VGA.

FRAKTAL-PAQUET 2 (AP-98 FZ) - Nouveau paquet, une mine d'or pour tous les fans de FRAKTAL. Contient les logiciels : VIFS, FRAKTAL GRAPHIQUES, MSET, ANIMANDL, MANDELBROT-MAGIC, 3D-MANDELBROT, MANDELBROT et JULIA-MENGE. Disk 5.25 ou 3.5 pour 59.-Fr.

BROTHERS KEEPER (E 381 - E 382) - Un programme d'élaboration de votre arbre généalogique. De nombreuses fonctions qui restent toutefois d'utilisation simple. Présenter dans le DOS shareware 8-90 comme le sommaire des 12 programmes tester. Aucun autre n'est plus performant.

TRACER V2 (E 382) - Programme de gestion graphique, calcule d'une façon réaliste les graphiques. L'utilisateur décrira les fonctions dans une banque de données. Configuration minimum AT286/386, DOS 3.3, disque dur. Fonction graphique et contraste au libre choix, avec VGA jusqu'à 256 couleurs possibles.

HP-DESKJET-SUPPORT (E 548 - E 549) - "Le logiciel" pour les utilisateurs de DESKJET un convertisseur de fichiers image.

BACK & FORTH (E 344 - E 345) - Fantastique ! Scrolling d'écran (entre différents programmes, sans les recharger, tout simplement par l'utilisation des touches de fonction). Transfert de données aisé entre programmes. Les non initiés à Windows pourront enfin réaliser leur rêve du "quasi-multitâche" sur XT/AT. Disque dur obligatoire.

BENCHMARK-TESTS (E 391 - E 392) - Tests très complets de la revue américaine PC-LABS et PC-WEEK-LABS-MAGAZINE. Pour les cartes graphiques, les processeurs, co-processeurs, disquettes et disque dur. Tous ces tests sont représentés de manière graphique.

REVEILLEUR (F1068 F) - Horloge entière, écrit en langage assembleur, vous permet d'avoir l'heure dans le coin supérieur de votre écran, plus une alarme à la seconde près. Paramétrage très facile.

BRISTOL 2 (F1031 F) - Imprimer vos cartes de vœux, de visite, etc... Sur votre imprimante de manière simple et rapide, grâce à des menus déroulants. BONNE FETE!!!

MEGACLOCK (F1051 F) - Belle horloge plein écran et entièrement paramétrable, couleurs et formes.

DES2000 (F1059 F) - Avec ce logiciel, vous pourrez dessiner sur votre écran, des cercles, des lignes, des points, des boîtes, des étoiles, y écrire en 4 polices de caractères de 3 dimensions, animer des parties d'écran, Zoomer 30x vos créations et composer de la musique. Original, à essayer.

ICONER (F1065 F) - Cet éditeur d'icônes, réalise des interfaces graphiques faciles à mettre en oeuvre, les icônes (256 par fichiers) ont une taille variable de 8x8 à 56x56 pixel. Pour les possesseurs de Turbo-Pascal et d'écran EGA.

JEUX

CITATION (F1002 G) - Recueil de 365 citations philosophiques présent au hasard et affichées sur l'écran avant de vous rendre la main. Dans un Autocexecbat, votre PC sera philosophe.

POPCORN (F1003 G) - Casse briques très performant, avec réglage de la vitesse, avec popseed et création de vos tableaux avec popgené. Très bien fait pour un Shareware Français.

PAQUET SIMULATEUR (AP-67 St) - Roulez et volez avec votre PC. Notre nouveau programme de simulation le rend possible. Contenu : simulateur FORD 2, simulation de conduite avec représentation du cockpit, levier de vitesse, frein, etc... JP SIMULATEUR conduite en 4x4, LE MIRAMAR, le meilleur simulateur de vol entre 3D. Disk 5.25 ou 3.5 pour 99.-

EGA PAQUET DE JEUX 4 (AP-102 E) - Vient de sortir au top des jeux US avec de superbes graphiques qui vous offrent de l'action du suspense et beaucoup de plaisir. Contient les nouveautés suivantes: PERESTROÏKA, COMMANDER, DUKE, NUKEM, ANT HILL, CRUSHER, GOLDHUNT, MENACE, CD-MAN, FT-MAN. Disk 5.25 ou 3.5 pour 139.- Fr.

KUN-FU LOUIE EGA (E 271 - E 272 - E 274) - Programme inédit. Combat de karaté avec de superbes graphismes. 5 levels et une demo. Disque dur obligatoire.

COMPIL JEUX (E) (F1004 G) - Compilation de 8 jeux du même auteur: Othello, Huit, Poker, Black-Jack, Tron, Ere, Charivari. A essayer!!!

BRIDGE (F1005 G) - Bridge est une amélioration de "Turbo bridge", principalement dans l'environnement du joueur. Cette version est bilingue : Français/Anglais. Après avoir acquitté la licence, vous recevrez de l'auteur la version 4, qui respecte le système de jeu Français, tel que défini par la Fédération Française de bridge, sur cette disquette, est inclut Turbo Bridge.

LE COUTEAU ROUGE (F1016 G) - Un bon jeu d'aventure et en Français. Après 15 ans d'exil, vous revenez au pays, et l'aventure commence.

PAQUET DE JEUX 3CGA (AP-36 SN) - Paquet de jeux avec simulateur ford 2, simulateur FIESTA, simulateur JP, MIRAMAR (simulation de vol en 3D), STRIKER (jeu en hélico), POPCORN, MACCE-CUBE, et NYET 2 (version Tetris). Pour toutes les cartes graphiques couleurs. Disk 5.25 ou 3.5 pour 169.-Fr.

EGA PAQUET DE JEUX 3 (AP-50 EA) - Suspense, action et des graphismes au top. Avec les best sellers comme : KUN-FU LOUIE, HOUSE OF HORROR, VANPIRE, et ROBOT 2. Disk 5.25 ou 3.5 pour 99.-Fr.

GTHOR (F1025 G) - Un Othello étendu d'un ensemble de commande pour permettre l'étude du jeu. Ce programme a été agréé par la Fédération Française OTHELLO, et classé à la hauteur des 10 meilleurs joueurs (humain) Français en 1990. En plus, la souris est supporté dans cette version.

HOROSCOPE (F1040 G) - Un horoscope sur imprimante ; traduction en Français du programme original de Société PATCHED. Ecrit en basic, vous pourrez l'étudier, en plus il vous donnera votre horoscope sur imprimante, mais uniquement sur cette version. A vos claviers, la tête dans les étoiles!!!

COMPIL JEUX (F1050 G) - Compil de jeux de société connus, dont, Poker, Puisseance 4, Othello, Echecset tout en domaine public pour vos longues soirées d'hiver.

PENDU (F1056 G) - Jeu du pendu traduit et en français. Rapide, avec + de 1000 mots en mémoire et le tout en couleur. Un utilitaire d'édition de mots est fourni avec ce logiciel.

LOTO (F1066 G) - Pour devenir millionnaire, ce logiciel d'aide au LOTO vous permettra d'affiner vos jeux, sa version complète vous permet les impressions et connaît tous les tirages de la création du LOTO à aujourd'hui.

5 JEUX (F1068 G) - Une compilation de 5 jeux pour vous divertir : RACE-3, MAD-DAU, PAC-DAU, ZOBIFY1, GLOBULE, amusant!!!

MICROGRILLE (F1070 G) - Générateur de mots croisés, livré avec un historique des mots croisés, il permet en outre d'imprimer les grilles, de faire les mots, d'avoir la solution et de sauvegarder vos grilles.

PUZZLE (F1071 G) - Un jeu de puzzle en CGA. Vous pouvez visualiser la solution et retourner au jeu, intervenir les pièces. Livré avec 12 puzzles différents de 32 cases.

CRUSHER EGA (E 475) - Jeu d'action d'après un modèle bien connu. Vous explorez un labyrinthe.

MENACE EGA (E 469) - Jeu d'action rapide avec des graphiques de première qualité dans le style "XENON".

PRIX DES DISQUETTES

Vous ne payez que le prix du support et de la gestion des disquettes. Les logiciels en shareware sont fournis en libre essai.

La disquette au format 5 1/4 (360ko) **19⁹⁰** Fr TTC

A partir de **10** Disquettes **18²⁰** Fr TTC pièce

A partir de **20** Disquettes **16⁵⁰** Fr TTC pièce

A partir de **30** Disquettes **14⁵⁰** Fr TTC Pièce

Pour les disquettes 3 1/2, rajouter 6.- par disquette - Participation aux frais de port et d'emballage 16.-

VGA GAMES (E 236) - Trois jeux splendides en couleurs pour VGA ! Contient ROBOT 1 (jeu de labyrinthe) HURKLE HUNT (chasse à l'homme) et BANANOID : fantastique version "BREAKOUT".

EGA PINBALL (E 267) - Le super Flipper pour carte EGA ou VGA (jusqu'à 640x480 solutions). Avec son, réglage vitesse. SUPER !!!

BASSTOUR V4.5 BASSCLASS (E 201 / E 389) - Deux supers programmes de jeu EGA, et pas seulement pour les passionnés de pêche. Vous pêcherez en haute mer sur votre bateau. Lignes, appâts etc... orientables.

EGA TRECK (E 174) - Version EGA du jeu classique "STARSTRECK". Vous piloterez "ENTREPRISE" au travers d'un combat contre l'ennemi.

HUGOS HOUSE OF HORROR V1.5 / VAMPYR EGA (E 253 / E 353) - Action et Horreur ! Jeu d'aventure EGA dans le style "LARRY" bien connu. Très belles animations et graphiques, mouvements en 3 dimensions et son. VAMPYR est un mélange entre "ARCADE" et jeu d'aventure, un combat permanent face à d'horribles ennemis. Disque dur nécessaire.

HUGO II WHODUNT Z (E 399) - Suite très attendue de HUGO I par des milliers de Fans. Les nouvelles aventures extraordinaires de notre héros continuent de la même qualité. Très bons graphiques. Disque dur nécessaire.

THE LAST HALF OF DARKNESS (E 493/1 - 493/2) - Passionnant, jeux d'aventures graphiques frissonnantes, qui peuvent être facilement commandées par la souris ou les touches fonctions. Votre tante débécote de façon mystérieuse. Vous essayez de percer le mystère et vous allez vivre dans cette vieille maison en ruine. Un grand nombre de surprises : zombies, vampires, monstres et autres personnages vous attendront et également une superbe créature. EGA, VGA, et disque dur conseillés. (1.6 MB)

CAPTAIN COMIC V4.0 EGA (E 184) - Arcade Same de première classe, qui dans ses graphiques ressemble au "LARRY" bien connu. Vous explorez en tant que CAPTAIN COMIC, héros de la galaxie, la planète OSMOC et vous y trouverez des trésors volés. En chemin vous accumulerez toutes sortes d'objets et vous combattrez des créatures meurtrières. Superbes graphiques !!!

WILLIS PINBALL I (AP-513) - Votre P.C deviendra un flipper ! Une saisissante simulation du flipper qui par sa représentation graphique et son imitation réaliste, vous donneront une grande joie d'utilisation. Les commandes se font par le clavier. Willis Pinball comprend trois jeux différents. Avec un peu de chance et d'habilité, vous pouvez gagner un voyage à San-Franisco (pour 2 personnes). Lorsque vous atteindrez un certain score, vous obtiendrez une clef dans les autres jeux.

SHOOTING GALLERY / EAT IT (E 321) - Uniquement pour VGA. Avec votre souris, vous visiez des cibles. Il faut être très rapide. Les graphiques sont les meilleurs parmi les logiciels de jeux que nous avons pu voir jusqu'à présent. Attention, ce jeu fera de vous un maniaque du tir. EAT-IT est une version VGA du PAC-MAN bien connu.

VGA SHARKS I + II / VGA MINER (E 346) - Maintenant en deux versions avec gestion en surface. Avec SHARKS, vous êtes plongeur sous marin, vous devez vous protéger et vous battre contre des requins sanguinaires. Fantastique et de réels graphiques. Commande par KEYBOARD, souris ou joystick. SUPER !!! MINER est la conversion VGA du MINER connu des jeux automatiques et ATARI/CGA. Le jeu de chasse au trésor préféré, plein de surprises. Maintenant, trouvez lui un prix d'un seul, comprimé sur une disquette. Uniquement VGA.

SLEUTH (E 452) - Un meurtrier se trouve avec 6 autres personnes dans une maison. Vous êtes l'inspecteur et vous devez résoudre cette affaire et confronter le meurtrier. Aventure de détective captivante ! Carte VGA nécessaire.

ELECTRONIQUE MONOPOLY (E 453) - Le jeu d'argent le plus connu dans le monde. Traduit maintenant sur PC. Uniquement pour VGA.

DUKE NUKEM EGA (E 491) - Nouveau jeu d'Action à la façon "COMMANDER KEEN". Avec de superbes graphiques animés. Effets sonores et support joystick. L'histoire se joue en 1997. Dr POTON et son armée de robots contrôlent la plus grande ville du monde. Duke Nukem, du genre "RAMBO", va être sollicité afin de stopper l'envahisseur par tous les moyens. Il est le dernier espoir pour sauver le monde !

ORION ODYSSEY EGA (E 497) - Wally en mission dangereuse, vêtu d'une combinaison d'astronaute et de réacteurs, vous explorez en vol une planète inconnue. Mais attention ! Danger de crash !!! Les extra-terrestres sont mal intentionnés. De beaux graphiques, style "CAPTAIN COMIC".

ANT HILL VOL-1 EGA (E 490) - Jeu d'action en forêt amazonienne. Comme explorateur, vous escaladez une fourmière géante et vous assemblez des choses telles que des pierres précieuses, des oeufs. Mais attention, les fourmis rouges vous observent non sans intérêt.

GOLDHUNT EGA (E 498) - Captivante chasse à l'or. De nombreux monstres et méchants petits nains essaieront, bien sûr, de vous empêcher de rassembler cet or.

PIANOMANN V4.0 (E 136) - Avec Pianomann, vous jouez des mélodies directement sur votre clavier ou bien, vous pouvez mémoriser votre propre composition (jusqu'à 63400 sons) pour vos futurs tubes. Possibilités multiples. Variation de la longueur des notes, vitesse, niveau sonore,

Stakkato, etc... 30 mélodies disponibles sur cette disquette. Logiciel très recommandé.

FORD SIMULATOR II (E 275 / E 278) - Le meilleur venant des USA. Simulateur de conduite avec représentation réelle de l'habitacle, du tableau de bord et une vue par le pare-brise. Changement de vitesse, freinage, bruit de moteur, etc... Tout est possible. Conduite par manipulation du clavier ou de la souris ! 129 modèles de Ford avec équipements à votre choix. Course d'essai sur différents itinéraires. Pour CGA/VGA. (Avec instructions Allemand, Français sur disque).

JEEP SIMULATOR (E 225 / E 226) - Vous roulez en jeep aux travers de différents terrains difficiles avec de nombreux obstacles. Vous apprendrez également beaucoup, aux travers d'indications, sur la meilleure façon d'aborder les difficultés. Pour CGA/EGAUGA.

MIRAMAR 3D (E 224) - Passionnant simulateur de vol avec un site graphique 3D unique. D'après PD-Magazine de 9/89, le meilleur simulateur de vol jamais vu dans le milieu PD. Pour CGA/EGAUGA.

RAIL ROAD (E 257) - Comme employé dans un d'aiguillage, vous guidez les trains, réglez l'aiguillage, couplez les trains, etc... Il vous faudra beaucoup de présence d'esprit et de réflexes.

ARCTIC ADVENTURE V20 (E 492) - Aventure dans le grand nord ! (Jeu d'action dans le style Miner). Vous êtes dans un labyrinthe, à la recherche d'un trésor viking. Des dangers surgissent de partout ; par chance, vous avez sur votre P38. Testé bon dans DOS-SW 791. Le jeu est convaincant.

MUSIQUE

SOUND MARKER (F 1063 H) - Un générateur de son, avec une fonction "son aléatoire", simple à utiliser car, ce logiciel vous permettra d'exploiter le HP de votre PC et d'obtenir des sons tout à fait particuliers.

PROGRAMMATION

GEN (F1001 I) - Générateur d'hyper texte. Un hyper texte est un éditeur de Texte ASCII, dont la consultation se fait de manière non linéaire. CAD. Dans une page écran, un ou plusieurs mots apparaissent en vidéo inverse, il suffit de cliquer dessus pour aller à la page définissant ce mot. GEN, génère un fichier EXE. Ce programme fonctionne alors sous DOS d'une manière indépendante de GEN. Pratique non !!!

CLIPCO (F1006 I) - Bibliothèque sous CLIPPER '87(r) livré avec le programme de démo, entièrement utilisable pour la gestion financière des prêts, amortissements, etc...

TRAITEMENT DE TEXTES

VIRGULE v5.0 (F1017 J) - Un traitement de texte vraiment simple d'emploi, avec la possibilité de tracer des lignes et des cadres. Les commandes par menus déroulants sont simples et clairement expliquées par une aide en lignes. Toutes les fonctions d'un grand traitement de texte en Shareware.

XED (F1022 J) - C'est un éditeur de texte très puissant pour tous fichiers ASCII. Convivial, vous pouvez même modifier le fichier en mémoire.

EXPRESS (F1026 J) - Editeur de texte très puissant, de très nombreuses possibilités.

GETEXTE v1.5 (F1042 J) - Un traitement de texte facile à utiliser. Enrichissement du texte, justification, bloc à travers des menus déroulants. Vous pouvez aussi sélectionner des caractères graphiques et les incorporer au texte.

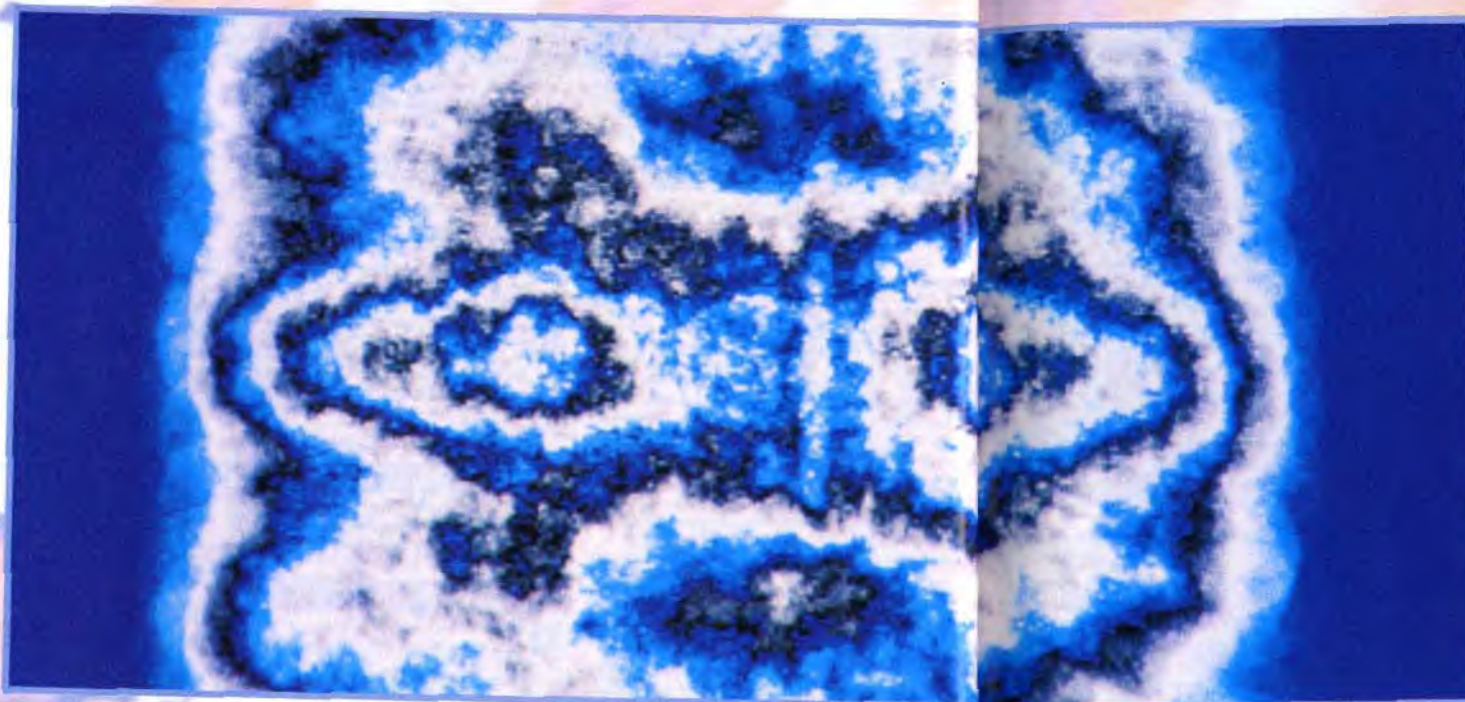
COMPL (F1060 J) - Cet ensemble de logiciels dont 2 de gestion de textes et quelques jeux, sont l'oeuvre de l'équipe de AAS, garanti de bonne réalisation, cette équipe est à encourager vivement. Vous ne serez pas déçu.

CATHE (F1061 J) - Ce T-Texte complet vous est offert par Média Soft, qui ne demande aucun droit d'auteur. De bonne facture, ce T-Texte permettra à beaucoup de se familiariser avec ce nouvel outil qu'est l'écriture informatique.

ANAIIS II (F1062 J) - Logiciel de publication (mailing), il fait la fusion entre une base de données et un formulaire administratif. Vous pourrez éditer des contrats personnalisés, des formulaires administratifs, des étiquettes, feuilles de maladie, impôts, etc... Limité à 20 enregistrements pour cette version Shareware.

Démos... pas que des mots !

Tout le monde le sait, une image vaut mieux que mille mots. Adage particulièrement vrai pour les démos qui reposent essentiellement sur la performance visuelle. Ce mois-ci, se sont deux démos sur Amiga (*Humantarget* et *Krest Mass Leftovers*) que nos « as de la démo » ont explorés pour vous. Alors, place à l'image, place aux photos, place aux démos !



Que les âmes sensibles se rassurent, *Krest Mass Leftovers* d'Anarchy n'est pas un slide show érotique de plus mais une véritable démo de belle et bonne facture.

Ce mois-ci, nous vous présentons une petite brochette de démos sur Amiga qui, sans faire partie des toutes meilleures, ne manqueront pas de retenir votre attention.

La première s'appelle *Humantarget* et a été conçue par le groupe Melon Design. Des petits nouveaux ? Pas tant que ça : les noms de Performer (programmeur), Wait (graphiste) et Static (musicien) sont en effet bien connus des amateurs.

Axée sur un excellent design et un style très « techno » (aussi bien pour les graphismes que pour la musique), *Humantarget* fait la part belle à la 3D.

La démo se compose d'une série de courtes séquences séparées par des petits textes descriptifs qui s'affichent sur un panneau de graffitis, ou encore par les circonvolutions du logo Melon virevoltant en 3D à l'écran.

Parmi les différentes animations, vous aurez droit à un cube gélatineux du plus bel effet ainsi qu'une « dragonball » tout droit sortie du dessin animé du même nom.

Les membres de Melon ne sont pas sec-

taires et montrent qu'ils sont prêts à s'attaquer au marché de la console portable. En effet, l'une des phases les plus réussies de la démo présente une *GameBoy* en 3D surfaces pleines qui, lorsqu'on l'allume, affiche le logo Melon en lieu et place du classique Nintendo. On notera particulièrement le soin apporté aux détails de cette réalisation (jeu d'ombre et de lumière sur les faces en 3D, clignotement de l'écran lors de la mise sous tension de la console, etc.). Super !

Humantarget comporte encore d'autres surprises : une séquence « credits », un écran



L'une des séquences les plus réussies de *Humantarget* (réalisée par Melon Design) met en scène une superbe *GameBoy* en 3D surfaces pleines affichant le logo Melon !



Krest Mass Leftovers est une démo-patchwork qui regroupe toutes sortes de routines développées par les programmeurs d'Anarchy. Dans le lot, une séquence de « shades bobs » qui bougent et se mélangent à l'écran pour former des motifs particulièrement psychédéliques.

caché, un vaisseau en 3D et, pour finir, d'élégants logos Melon qui scrollent en parallax. Signalons enfin que la musique est parfaitement synchronisée avec le déroulement de la démo. Bref, *Humantarget* est une réalisation efficace qui profite d'une bonne programmation et surtout d'un design très soigné. Bravo à Melon Design, dont nous attendons la prochaine réalisation avec beaucoup d'impatience.

La seconde démo s'intitule *Krest Mass Leftovers* d'Anarchy. Elle se compose en fait d'une grande variété de routines et d'animations différentes qui n'ont pas été sélectionnées pour entrer dans la dernière méga-démo du groupe. N'allez cependant pas croire qu'elles sont complètement inintéressantes : comme toujours avec Anarchy, la qualité est au rendez-vous.

Une fois encore, la présentation est très

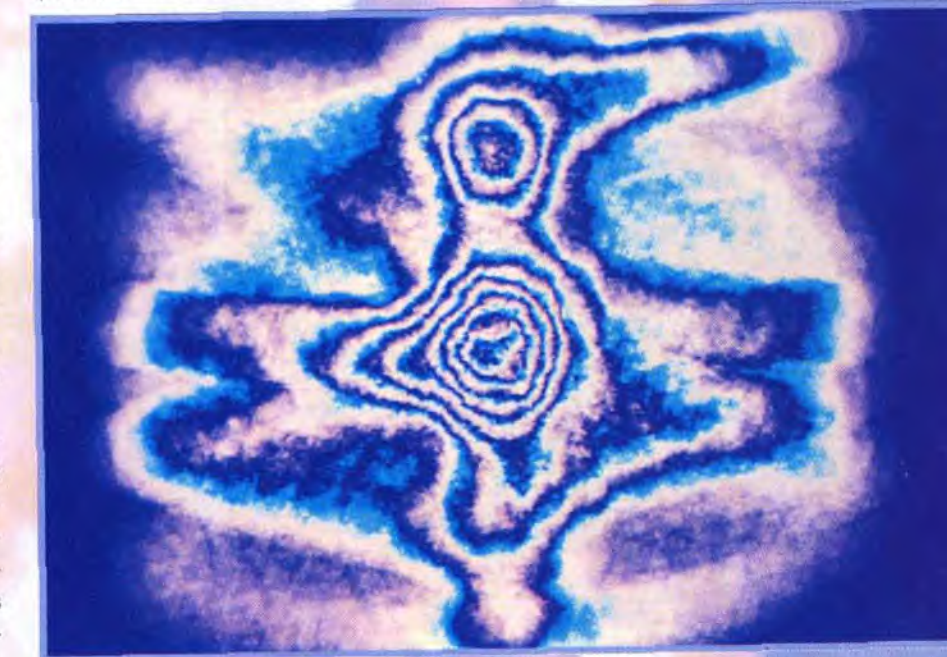


Cette séquence, qui ouvre la démo, est l'une des plus belles de *Krest Mass Leftovers*. Un bolide en 3D évolue à toute vitesse dans un décor qui suit le moindre de ses mouvements. Le principe est connu mais, ici, la réalisation est efficace au point de donner le tournis !

travaillée. J'ai particulièrement apprécié le logo Anarchy en 3D éclairée qui ouvre le show, ainsi que les feux d'artifices, aussi beaux que réalistes.

Bien sûr, les programmeurs ne s'en tiennent pas là : vous trouverez pêle-mêle un vaisseau en 3D qui évolue dans un décor qui suit les moindres de ses mouvements,

des prismes rouges et bleus translucides qui se transforment et se mélangent avec allégresse, des effets à base de « shades bobs » (taches de couleurs qui se superposent pour créer des motifs psychédéliques), 5 300 points (un record !) décrivant une courbe sinueuse à l'écran, ou encore un polygone caoutchouteux qui rebondit dans



Décidément, nos maquetistes sont très portés sur les graphismes psychédéliques ! Mais évitez de regarder cette photo trop longtemps, il paraît que les « shades bobs » de *Krest Mass Leftovers* d'Anarchy dissimulent d'étranges messages subliminaux.

micro kids



Melon Design est un groupe français qui travaille en collaboration avec les célèbres Silents. Au générique de Humantarget : Performer, Walt et Static.



Décidément, les vaisseaux en 3D remportent un franc succès chez les concepteurs de démos ! Celui-ci, que l'on peut admirer dans Humantarget, est particulièrement détaillé et donne l'impression de s'enfoncer en tournant dans un puits sans fond.

les parois d'une cage transparente. Un seul regret : une musique vraiment trop classique et cent mille fois entendue. Malgré tout, Krest Mass Leftovers est une bonne démo qui mérite de figurer dans toute démothèque digne de ce nom. Voilà, c'est tout pour cette fois-ci. Mais si les augures (et les débogueurs) nous sont favorables, nous devrions être en mesure de vous présenter en exclusivité dans le pro-

Et le ST, alors ?

Depuis quelques mois, on constate que le rythme de production des démos diminue sur ST et nos colonnes (ainsi que Micro Kid's) font une grande place à l'Amiga. Que les possesseurs d'Atari ne perdent pas espoir, cependant : les democoders n'ont pas encore dit leur dernier mot. De nombreuses mégademos sont en préparation, dont la mythique (car annoncée depuis environ deux ans) Phaleon démo qui, dit-on, s'étalera sur quatre disquettes. Nous vous parlerons donc bientôt des dernières productions sur ST... si leurs concepteurs veulent bien nous les faire parvenir, évidemment.

chain numéro les premiers écrans de la coproduction Silents France/Melon Design. PS : N'écrivez plus ! Vous êtes nombreux à

nous demander où se procurer les démos de Micro Kid's. Malheureusement, il n'y pas d'éditeurs ni de distributeurs officiels pour ce genre de produit et Tilt ne peut vous les envoyer. La solution : les clubs, groupes et autres passionnés qui voudront bien vous en faire une copie. Si vous avez un minitel, vous trouverez certainement votre bonheur sur le 3615 TILT, forum DEMO. Sinon, épluchez les petites annonces, les bonnes adresses n'y manquent pas.

Dogue de Mauve & Eric Ramaroson



Les « shades bobs », que l'on avait découvert dans Hardwired, la mégadémo coproduite par Silents et Crionics, n'ont probablement pas fini de faire parler d'eux. Il faut dire que la diversité des effets obtenus en changeant les courbes et la palette de couleur est étonnante.

Encore des « shades bobs ». Cette séquence ne s'arrête que lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton de la souris...



THE PERFECT GENERAL



"The Perfect General" est issu d'une série de tournois sur 12 ans ! Ces années de compétition ont donné naissance à un système de jeu simple à la stratégie poussée.

- Champs de bataille et paysages variés
 - Interface très intuitive
 - 3 niveaux de difficulté
- Vous contrôlez chaque déplacement et tir de vos unités
 - Intelligence artificielle puissante
 - Un ou deux joueurs simultanés
 - Possibilité de jouer par modem
 - Une grande diversité de scénarios captivants
 - Des bruitages réalistes de tanks et d'infanterie en action

"The Perfect General" est compatible IBM PC et Amiga

© OQP and White Wolf Productions. All rights reserved. IBM is a trademark of International Business Machines. Amiga is a trademark of Commodore.

N'hésitez pas à nous poser des questions sur le

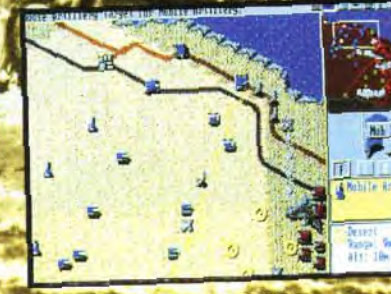
3615 UBI

UBI SOFT

8-10 rue de Valmy

93100 Montreuil sous bois

Tél : 48.57.65.52



Screen shots on IBM PC

HEROES OF THE 357th PC

Editeur : Electronic Arts ■ Concepteur : Midnight Software ■ Concept et Design : Dan Hoecke ■ Programmation : Robert et Biar Hilchie ■ Graphismes : Dan Hoecke ■ Musique et son : George Sanger.

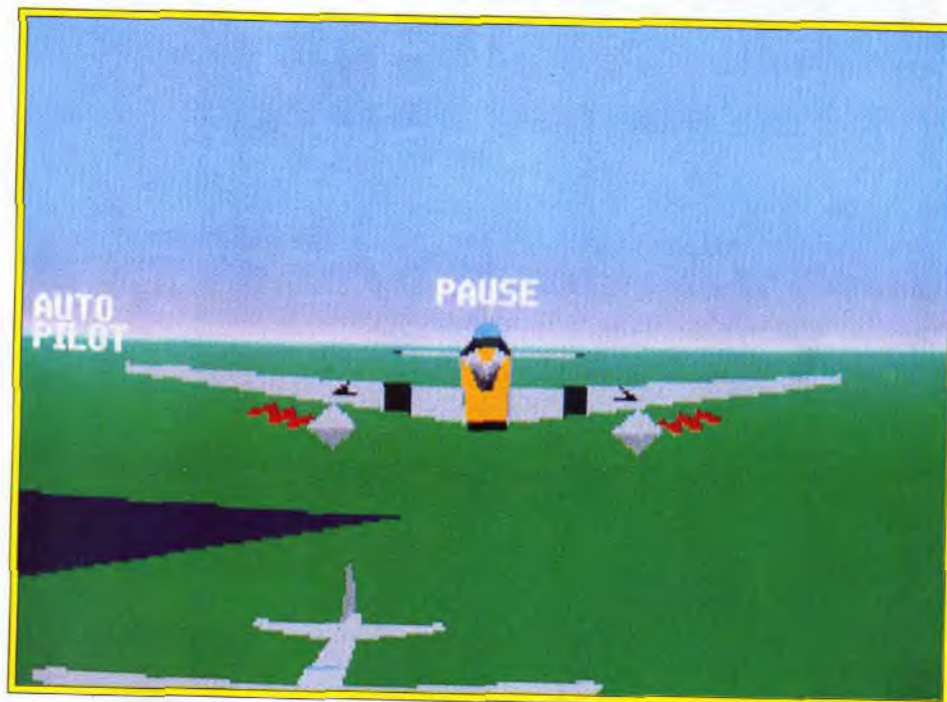


Edito

Chers amis lecteur, voici de quoi vous en mettre plein les yeux avec la sélection des jeux du mois qui nous ont paru les plus "hit"onnants. Les incondionnels de jeux de plates-formes vont faire exploser leurs joysticks avec *The Addams Family*, un soft très attendu.

Deliverance paraît tout indiqué pour les fous de *Gods* et *Jim Power* est un nouveau-venu dans le monde des héros musclés. Ceux qui se délectent des jeux de stratégie devront faire chauffer leurs neurones avec *Global Effect*, une simulation écologique, *Mega lo Mania*, qui déboule enfin sur PC et *The Perfect General*, un wargame génial rappelant *Full Metal Planet* et *Battle Isle*. *Rampart*, quant à lui, mêle arcade et stratégie. Enfin, *Heroes of the 357th* vous permettra de piloter un Mustang et *Formula One Grand Prix* une Formule 1. Que la Force soit avec vous !

Thomas Alexandre

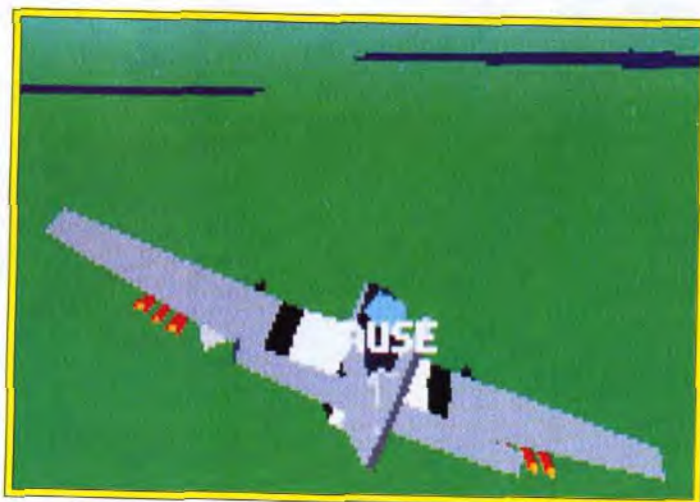


16 INTERET

En mission d'accompagnement de bombardier ou en raid de chasse, vous serez aidé d'un autre Mustang. A tout moment, vous pouvez lui ordonner de se replacer en formation auprès de vous.

Surnommée les Yoxford Boys, la 357^e escadrille a connu ses heures de gloire lors de la Seconde Guerre mondiale. Cette escadrille américaine était formée de Mustang P-51 (chasseurs équipés d'un moteur Merlin de Rolls Royce), des bijoux de précision ! Comme dans tout simulateur de combats, vous commencez la journée par le traditionnel briefing. Les trente-quatre missions proposées se répartissent en plusieurs catégories. Pour être tout à fait à l'aise avec les commandes, il est recommandé de sélectionner le Free Flight. Vous survolez Paris et jouez à cache-cache avec ses

Mission : escorte de bombardiers. Votre objectif principal consiste à écarter, par tous les moyens, les chasseurs allemands, qui ne vont pas tarder à apparaître. Deux solutions s'offrent à vous : soit vous restez près des bombardiers, soit vous vous lancez aussitôt à la poursuite des Messerschmitt.



Après l'excellent *Yeager Air Combat* (YAC pour les intimes), Electronic Arts signe une nouvelle simulation de combats dont les vedettes sont les fameux pilotes américains de la 357^e escadrille (voir la preview dans *Tilt* n° 101). Le jeu vaut que l'on s'y intéresse car il présente de nombreuses options originales, une animation digne de YAC et, surtout, des écrans intermédiaires riches en événements. Très ludique, *Heroes of the 357th* va vous transporter au septième ciel.



Si vous voyez des points blancs mobiles à l'écran, ce n'est pas de la neige, mais les premières salves allemandes.

principaux monuments. C'est superbe. La représentation 3D surface pleine de l'Arc de triomphe est un régal. De plus, l'avion est parfaitement maniable et très facile à prendre en main ; on s'identifie aisément au Baron Noir. C'est le moment de tester son armement : les canons 20 mm sont surtout utilisés contre les avions ennemis, les huit rockets servent à détruire des usines et les bombes, de tailles diverses, sont particulièrement meurtrières à basse altitude. Vous devrez d'ailleurs rester vigilant lors du largage de ces dernières : les explosions peuvent vous atteindre si vous ne dégagez pas assez vite. Enfin, dernier équipement de votre avion, les réservoirs. Après avoir mis en feu à la tour Eiffel sous prétexte d'essayer vos armes, il est temps de passer véritablement à l'action. Le Fighter Sweep est une mission d'interception. Elle consiste à abattre tous les ennemis volants. Du chasseur Messerschmitt 109, extrêmement maniable, au 262 Sturmvogel, un turbojet très rapide et puissant, les Allemands sortent le grand jeu. Les deux autres P-51 qui vous accompagnent pourront vous donner un coup d'aile. Escorter des bombardiers est une mission passionnante. Il faut sans cesse être sur le qui-vive et faire le va-et-vient entre les chasseurs allemands et les bombardiers amis. L'une des missions les plus impression-

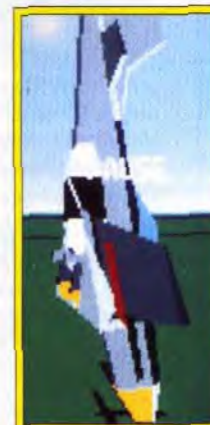
Configuration matérielle nécessaire

Machine : PC. Un 386 à 25 MHz est le minimum pour une animation fluide.
Modes graphiques : EGA, VGA.
Médias : 2 disquettes 3,1/2" (720 Ko).
Carte son : AdLib, Soundblaster, Roland.
Contrôles : souris, joystick, clavier.
Notice : en anglais.
Langue du jeu : anglais.
Temps d'installation sur le disque dur : moins de 5 minutes.
Taille mémoire disque : 1,5 Mo.
RAM minimale : 520 Ko.

La carte en bas de l'écran vous donne votre position approximative, par rapport à votre objectif.



Vous n'êtes pas en Italie ! C'est bien la Tour Eiffel qui se dresse devant vous. Le survol de Paris fait partie de la mission de prise en main. La représentation des monuments est assez fidèle.

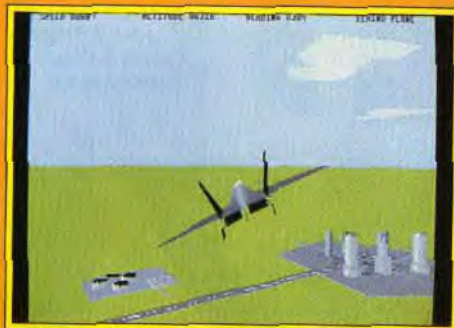


AVIS AXEL : OUI ! Je ne reviendrai pas sur le plaisir que l'on éprouve en pilotant un Mustang. Tout a été pensé pour le plus grand confort du pilote. Même le joueur n'a pas été oublié. Les options, auxquelles on peut accéder à n'importe quel moment du jeu, sont très utiles. Par exemple, le Crash Warning Beep avertit le pilote que son avion est en train de décrocher, et il s'avère indispensable pour les missions en rase-mottes. Les détails à l'écran peuvent être réduits, ce qui donne plus de rapidité au chargement d'images. Un bon point pour le Replay, option désormais classique, car il visualise votre précédente action sous différentes formes. Enfin, les armes et le fuel illimités sont réservés aux pilotes du dimanche ! Seule ombre au tableau : les décors. On a l'impression d'effectuer toujours la même mission tant les paysages se ressemblent, excepté les vues de Paris. Pas de relief, des couleurs sans nuances... de quoi déprimer ! Dans l'ensemble, *Heroes of the 357th* se hisse à quelques centimètres de l'intouchable *Yeager Air Combat*.

Axel Münshen

F 29 Retaliator (éd. : Ocean) et Yeager Air Combat (éd. : Electronic Arts) sont les deux simulateurs de combats aériens qui peuvent se comparer à *Heroes of the 357th*. Ces trois titres privilégient l'arcade à la stratégie grâce à leur formidable souplesse d'animation. Dans *Yeager*, la vue en 3D des avions ennemis est comparable à celle de *Heroes*. Une réalisation parfaite : on profite pleinement des vues extérieures. Autre point commun de ces softs : la pauvreté des paysages. Le relief fait cruellement

Yeager, quand tu nous tiens...



F29 et Yeager Air Combat sont deux simulations ludiques très proches dans leur concept de *Heroes of the 357th*.

défait. Les missions de F29 sont nombreuses mais, malheureusement, trop courtes et le champ d'action est réduit. En gardant le même cap pendant quelques minutes, vous aurez la mauvaise surprise de "sortir" de la carte. Il faut se rabattre sur *Yeager* pour être complètement satisfait : pilotage d'appareils anciens ou récents, mise en place de scénarios personnels... Ses nombreuses aides (visualisation et commentaires sur l'avion pris en chasse, conseils du célèbre Chuck Yeager...) donnent au joueur plus de liberté.

une revue de presse sur les événements militaires dans l'Europe des années quarante. Cela renforce le réalisme du jeu. Dans ce domaine, les réalisateurs de *Heroes* se sont surpassés. Lors du briefing, vous visionnez une projection de votre prochaine mission. Les images en noir et blanc apportent une ambiance rétro qui n'est pas sans rappeler les films d'archive. Pendant le vol, vous avez accès à une caméra, sorte de Big Brother qui vous permet d'examiner votre avion sous toutes ses coutures. Vous pouvez même suivre la trajectoire de vos bombes et rockets. Bien que le paysage manque cruellement de relief, il est difficile de se perdre. La carte, qui fonctionne comme un radar, a été intelligemment pensée puisqu'elle ne s'affiche que sur une partie de l'écran et ne vous empêche donc pas de continuer votre vol.



Le tableau de bord est extrêmement clair et précis. Sa réalisation est criante de vérité, marque de Lucasfilm.

Avec le P-51, on peut vraiment tout faire. Les loopings et les vrilles ne souffrent d'aucune saccade, les commandes répondent sans l'ombre d'une hésitation. Le tableau de bord est parfaitement clair (même pour un néophyte) et le champ de vision bien dégagé. Certains pourraient reprocher le trop grand nombre de simulateurs de combats aériens qui envahissent quotidiennement les PC. Mais quand on arrive à concilier avec autant de succès jouabilité et facilité de prise en main, on en redemande. Laurent Defrance

AVIS DANY : OUI, MAIS... Je vous préviens tout de suite, *Heroes of the 357th* n'est pas une simulation proprement dite. En effet, l'aspect ludique de ce logiciel d'Electronic Arts est plus accentué que dans les précédentes simulations présentées ces derniers mois. Le joueur est « libéré des contraintes » posées par les phases de décollage et d'atterrissage ainsi que par les temps de vol nécessaires pour se rendre sur le lieu de sa mission. Graphiquement, le jeu n'offre pas ce qui se fait de mieux, mais reste tout de même agréable. Je conseille donc aux amateurs exigeants d'éviter ce logiciel, car leurs auteurs ont pris quelques libertés en remaniant l'histoire de l'aviation militaire : les rockets et les canons n'étaient pas utilisés sur le Mustang P-51, par exemple, mais ces éléments ont été ajoutés pour rendre le logiciel plus ludique. Pour ceux qui aiment faire des « cartons » et de la voltige spectaculaire, *Heroes* vous est tout indiqué ! Dany Boolauck



Équipement de l'avion : réservoirs d'essence, canons, bombes, rockets. Le choix se fait en fonction de la mission.

16 INTERET Un simulateur de combats réussi techniquement, qui propose des options et des aides vraiment efficaces.

TYPE — simulateur de vol et combats

PRISE EN MAIN — Malgré une notice en anglais, quelques secondes seulement sont nécessaires pour se mettre dans le bain.

GRAPHISMES — Les obstacles au sol et les avions en 3D sont convaincants. Reste néanmoins le problème du décor, sans aucun relief.

ANIMATION — En dessous d'un PC 386, vous aurez quelques sauts d'image. Sinon, la fluidité est exemplaire et atteint presque à la perfection.

MUSIQUE — Une musique gaie et entraînante pour partir à la guerre le sourire aux lèvres...

BRUITAGES — Rien de sensationnel. Le bruit du moteur et des canonnades reste très moyen.

MANIABILITE — Les commandes clavier ne sont pas toujours simples à utiliser (bien souvent, une combinaison de touches est requise). En revanche, la souris ou le joystick sont impeccables.

DIFFICULTE — **confirmé** Très facile à piloter (pas d'atterrissage ni de décollage), ça se gâte dès qu'on pourchasse un avion. Le réalisme est tel que le moindre coup brusque de manche à balai vous déstabilise.

DUREE DE VIE — Les accros de simulateur de combats trouveront peut-être *Heroes of the 357th* trop simple. Les autres joueurs tireront un plaisir immense à défier les forces allemandes.

DELIVERANCE

AMIGA/ST

14 INTERET

Configuration matérielle nécessaire

Amiga (y compris 600 et 500+) avec un ou deux drives. ST/STE avec un ou deux drives double face. Ecran couleur. Joystick. Média : 2 disquettes double face.



Voilà ce qui arrive lorsque vous succomez aux assauts des monstres qui hantent les donjons de *Deliverance*. La beauté des graphismes de Kim Goossens n'est qu'une maigre consolation

Ça y est ! Après plus d'un an de travail, la suite de *Stormlord* est enfin disponible sur ordinateurs 16 bits. Tout en conservant les qualités graphiques et le thème général de son aîné, *Deliverance* offre un jeu plein de punch, proche du célèbre *Gods* des Bitmap Brothers. Beau, vaste et prenant, voilà un jeu qui risque de vous retenir longtemps devant votre écran.

Éditeur : 21st Century Entertainment (tél. : 19.44.235.832.939) ■ Distributeur : Ubi Soft (tél. : (1) 48.57.65.52) ■ Design et programmation : Peter Verswyvelen ■ Graphismes : Kim Goossens ■ Bande-son : Bent Nielsen ■ Version ST : Hugue Dejonghe et Steve Collett.

Deliverance est loin d'être original. Vous dirigez votre personnage avec le joystick à travers un labyrinthe peuplé de monstres et parsemé de pièges mortels. Pour se défendre, *Stormlord* dispose d'une provision inépuisable de haches qu'il peut lancer ou utiliser dans des combats au corps



Dans les Puits de l'Enfer, vous devrez faire preuve de sang-froid car vos adversaires, eux, ont le sang chaud !

L'animation et les graphismes sont les points forts de *Deliverance*. *Deliverance* n'a rien à envier à *Gods* et *Stormlord*.

à corps. Il peut également marquer son chemin de gemmes magiques qui lui éviteront de se perdre. Les monstres qui vous barrent la route sont aussi nombreux que tenaces. Araignées géantes, chauves-souris, démons, golems, papillons infernaux, dragons... Ils feront tout pour vous arrêter.



« Soyez très prudent en grimant aux échelles : vous êtes particulièrement vulnérable. Méfiez-vous des araignées, chauves-souris et autres mains géantes. Ce serait vraiment dommage de finir comme ce malheureux à droite de l'écran... »

Décidément, Kim Goossens a beaucoup de talent ! Ces superbes statues aux physiques de déesses qui contrastent agréablement avec l'aspect sinistre du reste du lieu indiquent généralement la présence de bonus à récupérer ▶

L'animation et le graphisme sont les points forts du jeu. Les sprites sont grands, soigneusement dessinés et se déplacent avec beaucoup de réalisme.

Il faut voir les araignées grimper sur les murs et les démons effectuer un roulé-boulé avant de s'accrocher au plafond !

Les mouvements du héros ne sont pas en reste, en particulier pour les combats, aux effets de vitesse fort bien rendus.

Un grand coup de chapeau à Kim Goossens pour cette qualité graphique qui se retrouve également dans le décor (statues, torches enflammées et autres éléments).



Sur ST, le dragon du deuxième niveau est aussi redoutable que sur Amiga.

AVIS **MARC : OUI, MAIS...** La réalisation de Deliverance est quelque peu décevante. Le scrolling en particulier manque de fluidité et la musique brille par son absence durant le jeu. C'est dommage, car de petits défauts comme ceux-là ne permettent pas à Deliverance d'être vraiment un bon jeu. Certes, on s'amuse beaucoup à lancer des haches dans tous les sens et les effets sanglants sont réussis, mais le maniement du personnage laisse à désirer, surtout au niveau des sauts. Contrairement à Gods, l'action de Deliverance manque de diversité. En fait, elle se borne à la destruction des monstres, à la récupération des clés et à la recherche de son chemin. C'est amusant au début, mais on se lasse assez vite. De plus, mis à part des monstres et quelques décors différents, les premiers niveaux se ressemblent beaucoup. Bref, Deliverance est un jeu d'action divertissant mais loin d'être parfait.

Marc Menier



Bien que différents par leur style, les graphismes de Deliverance n'ont rien à envier à Stormlord ou à Gods. Si la version Amiga est sans conteste la plus belle, le ST s'en sort avec les honneurs malgré une palette réduite de moitié (16 couleurs au lieu de 32).

Un design soigné. La réalisation de Deliverance est honnête, sans toutefois atteindre des sommets (le scrolling fatigue un peu les yeux, surtout sur ST). L'action est bien pensée et la difficulté progressive. J'ai apprécié le scrolling « dynamique » qui se recadre toujours sur le personnage, à la façon d'une caméra. Vos adversaires agissent intelligemment et peuvent même se battre entre eux : remarquable ! Quant aux monstres de fin de niveau, ils sont immenses et vraiment superbes. C'est en voyant le grand dragon cracher le feu que vous comprendrez tout le sens du mot « impressionnant ».

Le fracas des armes, le cri des blessés. L'ambiance sonore est assez réussie. Sur Amiga, Stormlord ahane en sautant et en combattant tandis que ses adversaires explosent bruyamment.

Sur ST, les sons sont moins convaincants mais restent corrects. La musique de présentation, dans le ton, est identique sur les deux machines (merci à S. Collett d'avoir utilisé un soundtrack sur Atari).



Bravo, vous venez de libérer l'une des fées retenues prisonnière par Satan et ses sbires. Surtout n'oubliez pas de récolter ces quelques pièces d'or pour recouvrer un peu de votre vitalité.



SEQUENCE

Bondir de plate-forme en plate-forme, grimper le long d'échelles immenses : votre héros devra faire preuve de beaucoup d'agilité pour se frayer un chemin à travers le palais de Satan. Au début de la partie, empruntez l'échelle à droite.



C'est à l'intérieur de ces immenses placards que vous trouverez les clés nécessaires à votre progression. Attention, cependant ! Il n'est pas rare qu'un monstre s'y dissimule dans le seul but de vous sauter au visage lorsque vous les ouvrirez.

Stormlord, Gods et Deliverance sont dans un bateau...

C'est visible au premier coup d'œil, Deliverance doit autant à Gods qu'à Stormlord. La démarche du personnage, l'intelligence des monstres et même le look du décor : dans Deliverance, tout rappelle le jeu des Bitmap Brothers. Mais Deliverance n'en est pas une pâle copie. L'action est plus soutenue, les sprites plus grands et le maniement plus simple (au prix d'une complexité de jeu moindre). Deliverance est un jeu moins subtil que Gods mais il a



Gods et Stormlord, deux grandes références de jeu micro, ont très nettement inspiré Deliverance.

suffisamment d'atouts dans sa manche pour se faire une place dans la catégorie des plates-formes/action. Les amateurs de Stormlord, quant à eux, seront agréablement surpris sans être totalement déçus. La difficulté est mieux dosée et l'action plus soutenue. Personnellement, je n'ai qu'un seul petit regret : les fées de Deliverance sont beaucoup moins envoûtantes que celles de Mark Jones, le graphiste de Stormlord.

AVIS

PIERRE : NON. Mon jugement va sans doute paraître sévère à certains mais, à mon avis, Deliverance n'est pas suffisamment original pour détrôner Gods. Car, en fait de Stormlord 2, Deliverance devrait plutôt s'appeler Gods 2 tellement il s'inspire du soft des Bitmap Brothers... N'allez pas croire que le jeu est sans intérêt. Les graphismes sont beaux, les monstres bougent de manière réaliste et la prise en main est immédiate. Malgré tout, passer son temps à balancer des haches, ça lasse. Finalement, j'aime bien mais... je n'achète pas.

Pierre Truchin

Pour les explorateurs amateurs de bastonnade. Finalement, Deliverance est un bon jeu qui a su se différencier de son aîné. Ici, l'aspect beat'em all l'emporte nettement sur le côté plates-formes/réflexion, qui faisait l'essentiel de Stormlord.

Deliverance est un cocktail d'action brutale et d'exploration qui devrait séduire une majorité de joueurs, en particulier grâce à sa qualité graphique.

Un reproche tout de même : à terme, le jeu devient un peu lassant ; une option de sauvegarde aurait été la bienvenue.

Dogue de Mauve



Bravo, vous vous êtes débarrassé des araignées et autres chauves-souris qui envahissent littéralement la place. Ces immenses poings de pierre sont en revanche totalement indestructibles. Tâchez de sauter au bon moment si vous ne voulez pas finir aplati contre le mur...



De temps à autre, une porte lourdement cadenassée vous barre le passage. Inutile de vous actarmer dessus à grands coups de hache, elle restera irrémédiablement fermée jusqu'à ce que vous trouviez la clé pour l'ouvrir. Deliverance développe une stratégie très simple : tuez les monstres, récupérez les clés et sauvez les fées.

14

INTERET

Deliverance, ou Stormlord 2, est un bon jeu d'action qui

vaut surtout par ses graphismes et une animation de très bonne qualité. A recommander aux amateurs de Stormlord, Gods ou encore First Samurai pour son parfum de soufre et de sang.

TYPE — plates-formes/beat'em all
PRIX — C

PRISE EN MAIN

Le jeu vous plonge immédiatement dans le bain. Même pas besoin de lire la notice pour démarrer...

GRAPHISMES

Alors là, chapeau bas ! Des monstres aux décors en passant par le personnage, c'est superbe ! Sur ST, le graphisme, un peu moins bon, mérite quand même la très honorable note de 15.

ANIMATION

Certes, le scrolling n'est pas des plus fluides. En revanche, les sprites sont fort bien animés et disposent d'une grande variété de mouvements. Bravo !

MUSIQUE

La musique, qui n'intervient que durant la présentation, est de bonne qualité. Mais elle ne restera pas dans les mémoires...

BRUITAGES

La bande sonore, ponctuée de cris et d'explosions, est plus convaincante sur Amiga que sur ST, à qui j'attribuerai seulement un petit 11.

MANIABILITE

Les mouvements de combat sont assez faciles mais les sauts sont parfois périlleux. Un conseil : munissez-vous d'un joystick avec des diagonales faciles à trouver.

DIFFICULTE — confirmé

Deliverance est un bon challenge, ni trop dur, ni trop facile. Avec trois vies et la possibilité de vous régénérer, vous devriez progresser régulièrement.

DUREE DE VIE

C'est là que le bât blesse un peu. Au bout d'un certain nombre de parties, on se lasse de Deliverance. Refaire sans cesse le même trajet devient vite épuisant. Pourquoi ne pas avoir inclus un système de code ?

GLOBAL EFFECT

AMIGA

Editeur : Millennium ■ Conception : Toby Simpson ■ Programmeur : Kevin Mullard ■ Graphisme : Rob Chapman ■ Musique et effets : Richard Joseph ■ Documentation : Matthieu Likiernan

Vivre en harmonie avec la nature ! Entre les méga-villes, la pollution, le défrichage des forêts et la destruction de la couche d'ozone, la terre pleure toutes les larmes de ces océans ! Une simulation qui prend en compte nos problèmes d'environnement ne peut pas être un mauvais jeu. Très proche de *Sim City* dans sa conception, *Global Effect* n'en reste pas moins un jeu original, complexe et varié.

15
INTERET

Versions prévues : CDTV, PC et même sur Mac !

Dans *Global Effect*, vous devez concilier le développement humain avec la protection de l'environnement : en quelque sorte un écosystème à ménager et aménager. Le terrain de jeu ressemble à notre planète : des continents, des îles et



Global Effect prend en compte les problèmes économiques et écologiques de notre planète. Les villes poussent comme des champignons si vous parvenez à contrôler tous les paramètres du jeu.

Située près d'une source d'eau (mer ou lac) et loin des épicentres susceptibles de provoquer tremblements de terre et éruptions volcaniques, votre cité aura plus de chances de survivre.

même les deux pôles. Le premier scénario, « Création du monde », permet au joueur d'assimiler le fonctionnement du jeu. En jouant tout seul, c'est encore plus facile, car l'ordinateur (ou un ami, relié par modem) ne viendra pas marcher sur vos plates-bandes. Votre premier travail consiste à étudier le terrain sur lequel vous comptez vous installer. Ces informations précieuses ne sont pas gratuites. Chaque action, pour ne pas dire chaque « cliquage », vous coûte un certain nombre de points, ou pouvoirs, que vous regagnez si votre population est satisfaite de vos résultats ou si vous réussissez à maintenir constamment cet équilibre fragile entre développement industriel et pollution.

Maîtriser les outils est une chose, parvenir à dompter la nature en est une autre. Huit autres scénarios vous mettent au défi. Cette fois-ci il faut développer une civilisation à l'intérieur d'un monde hostile : volcans, tremblements de terre, réchauffement et glaciation de la terre, forêts impenétrables... Autres scénarios : « SOS

Configuration matérielle nécessaire

Machine : de l'Amiga 500 au 3000.

Médias : 3 disquettes de 720 Ko.

Contrôle : souris. Notice en anglais.

Caractéristiques : jeu à deux par modem.

Sauvegarde : oui. Protection par codes.



Tout d'abord, il faut choisir l'emplacement de sa future ville. Avec l'icône Ville, vous créez votre première habitation. Vous devez ensuite choisir parmi les différentes formes d'énergie existantes. Que la lumière soit !

AVIS

AXEL : OUI, MAIS... *Global Effect* m'a fait l'effet d'une simulation qui n'était pas complètement finie. Chaque domaine du jeu, que ce soit l'installation de forces militaires, la sauvegarde de l'environnement ou l'extension d'une ville, est traité superficiellement. Il ne s'agit pas ici d'une simulation entière, mais plutôt de trois petites. A chaque partie, j'ai l'impression de jouer à *Sim City* tant il lui ressemble. Le jeu manque de souplesse. Les décors sont assez pauvres et les animations presque inexistantes. Ceci dit, le bilan n'est pas catastrophique. L'environnement graphique, en dehors du terrain de jeu, est de bonne qualité et la multiplicité des scénarios confère à donner au jeu une complexité progressive. En résumé, *Global Effect* vaut la peine que l'on y jette un coup d'œil, sans plus.

Axel Münshen



AVIS **JEAN-LOUP : OUI, MAIS...** *Sim City* continue à faire des émules. L'écologie et les bons sentiments sont à la mode, et il était prévisible qu'un jeu prenne la sauvegarde de notre belle planète pour thème. *Global Effect* est intéressant et... difficile. Cela ne l'empêche pas de manquer d'une certaine variété et d'un « petit je ne sais quoi » qui en ferait un jeu indispensable. Dans le genre, je préfère *Sim Ant* qui, malgré sa relative facilité, est nettement plus dépayssant. La variété des missions pourra néanmoins vous intéresser de nombreuses heures durant, et si vous êtes un amateur de *Sim City*, vous ne serez pas déçu.

Jean-Loup Jovanovic

Comparatif

Global Effect contre Sim City ? En jouant à *Global Effect*, on ne peut s'empêcher de penser à *Sim City* (éd. : Infogrames). Ce dernier, superbe simulation qui a remporté le Tilt d'or 1989, vous met dans la peau d'un maire qui doit gérer au mieux tous les aspects politiques, économiques et sociaux de sa ville. On retrouve le même principe d'icônes et de fonctionnement. Graphiquement, *Sim City* est une réussite et ses animations n'en



Sim City est graphiquement plus réussi que *Global Effect*. *Sim Earth*, lui, est nettement plus complexe que ces deux titres.

apportent que plus de vie au jeu. Plus proche par son scénario, *Sim Earth* (éd. : Maxis) s'attaque à la gestion complète d'une planète. Le joueur contrôle tous les aspects de la vie (économiques, sociaux, écologiques, etc.). Mais ce programme est surtout remarquable par... sa complexité. Les interférences entre les différentes actions donnent à ce jeu une allure de casse-tête réservé aux experts.

Il faut le plus souvent anticiper l'avenir, c'est-à-dire garder des forces pour être capable d'édifier un monde respectueux de l'écologie et fort. Techniquement, *Global Effect* est réussi, bien que les décors ne soient pas très variés. L'interface est très agréable et les commandes rapidement fonctionnelles. La variété des scénarios donne au jeu une durée de vie appréciable. De plus, les moyens pour atteindre son objectif sont très différents. Le joueur est l'unique responsable de ses actes et, plus que jamais, il doit être précis et clair dans ses orientations.

Laurent Defrance

15
INTERET

Global Effect est une simulation « écologique » intéressante du point de vue du scénario, mais pas très innovante. *Sim City* erre dans les parages...

TYPE — simulation écologique

PRISE EN MAIN

La notice en anglais est très claire, mais manque parfois de précision.

GRAPHISMES

Les icônes sont très bien stylisées. Sur le terrain en revanche, il n'est pas facile par exemple de faire la différence entre les villes, les sources d'énergie et le biotope (forêts, mers, banquise, déserts...); on les reconnaît uniquement à leurs couleurs.

ANIMATION

Pas d'animation. Sans être indispensable, elle aurait donné un peu de vie au jeu.

MUSIQUE

Un seul morceau au début du jeu. Très « nature », il est agréable, mais trop court.

BRUITAGE

Des « clic » et des « clac » animent l'univers sonore du jeu. C'est bien triste !

MANIABILITE

Tout se passe à la souris. Les commandes sont simples et efficaces. On se familiarise très vite avec l'environnement.

DIFFICULTE

Il faut quelques heures avant d'être parfaitement efficace. Les conséquences peuvent être terribles si l'on n'a pas étudié à fond chaque décision.

DUREE DE VIE

Si vous êtes un adepte de ce type de simulation, vous ne regretterez pas cet achat. Les autres pourront toujours commencer par *Sim City* avant de s'attaquer à *Global Effect*.

THE PERFECT GENERAL

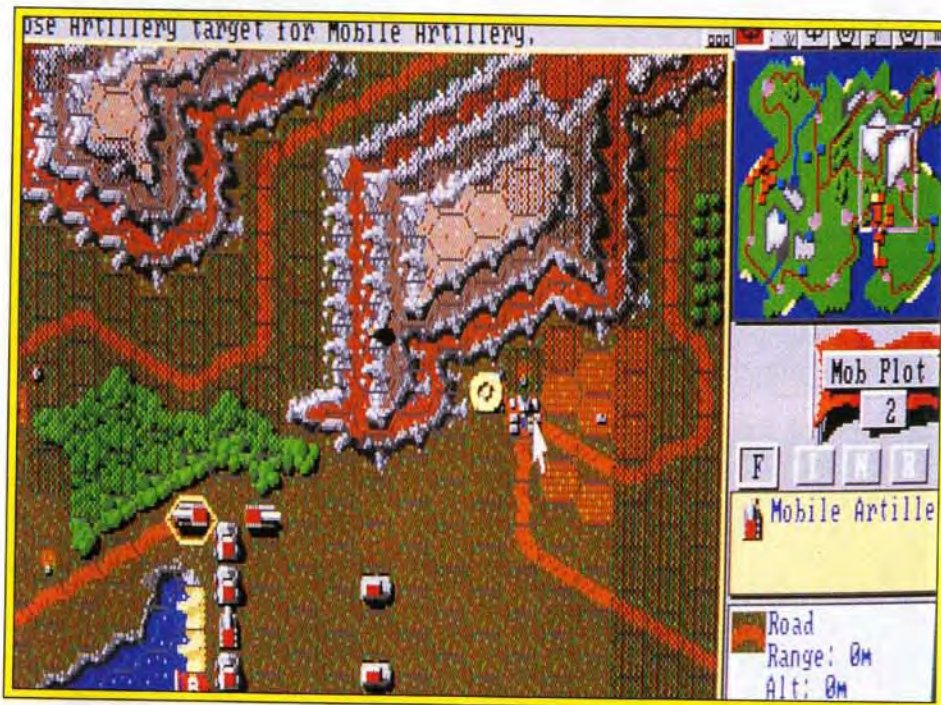
PC

Editeur : QQP n Distributeur, traducteur : Ubi Soft (tél. : (1) 48.57.65.52.).

Après *Full Metal Planet*, après *Battle Isle*, voici *The Perfect General*. Développé par une société américaine absolument inconnue, QQP, ce wargame se révèle tout à la fois complexe, passionnant et accessible. Toutes caractéristiques trop longtemps oubliées par les concepteurs de ce type de jeu.

Plusieurs points font de ce jeu l'un des meilleurs wargames du moment. Entre autres, les véhicules que vous ne pouvez pas voir ne sont pas représentés à l'écran. De même, les tirs d'artillerie ont besoin du repérage par d'autres unités de la zone cible. La ville ciblée par l'artillerie légère est probablement occupée. Mais le seul moyen d'en être sûr est de s'en approcher !

Matériel requis
PC XT, AT ou compatibles, carte EGA, toutes cartes son, souris fortement recommandée. Modems compatibles Hayes reconnus.



The Perfect General vous propose de participer à une douzaine de batailles, dans lesquelles n'intervient que des troupes terrestres. Mais ne croyez pas que cela diminue l'intérêt du jeu. Au contraire ! La variété de ces unités est largement suffisante. Vous disposerez de fantassins, avec un

seul point de mouvement, donc vulnérables et peu efficaces, de tanks, lourds, lents mais dévastateurs et très fortement blindés. Entre ces deux extrêmes, voitures blindées (très rapides), artilleries (mobile, légère et lourde), bazookas (lents et fragiles mais aussi efficaces que les tanks) et tanks légers et moyens composent toute la palette de

vos forces. Au début du jeu, après avoir sélectionné la campagne et le niveau de difficulté (cela intervient sur la force de l'adversaire), vous devez acheter et placer vos unités. Vous disposez pour cela d'un certain nombre de points, qu'il vous faut utiliser intelligemment en fonction de votre objectif. Si un fantassin ne coûte qu'un point, une unité

AVIS FRANCIS : OUI ! S'il ne paie pas de mine, *The Perfect General* est tout simplement passionnant. Comme quoi il n'est pas nécessaire de proposer des graphismes Super-VGA pour faire un bon jeu ! Par rapport à *Battle Isle*, son seul concurrent sérieux, *The Perfect General* est plus simple d'emploi, il offre des scénarios plus variés et des retournements de situation fréquents. Il est, là aussi, possible de jouer à deux, par modem ou sur le même PC, mais les opposants proposés sont suffisamment forts pour remplacer très correctement un adversaire humain. De petites pointes d'humour apparaissent même de temps en temps. Un très, très bon jeu, qui plaira à tous les amateurs de wargame.

Francis Béguec

The Perfect General contre Battle Isle

A la fois semblables et différents (quel paradoxe !), ces deux jeux présentent tous deux des qualités et des défauts. Ainsi, si *Battle Isle* est plus beau et propose des unités plus variées, l'adversaire « ordinateur » semble moins intelligent, et *The Perfect General* propose des réglages et un nombre d'options plus important. Les unités, qui n'apparaissent que lorsqu'elles sont visibles, et les conditions météo viennent bouleverser votre stratégie. Mon préféré ? *The Perfect General* !

Le principal concurrent de *Perfect General* : *Battle Isle*. S'il est plus beau, il est aussi moins original.

AVIS AXEL : OUI ! Difficile de ne pas faire de comparaison avec l'excellent *Battle Isle*. Si ce dernier s'avère graphiquement plus joli et, toutes proportions gardées, plus facile, il n'en reste pas moins vrai que *The Perfect General* est deux fois plus réaliste. Les intempéries, comme le brouillard, gênent considérablement les combats, rendant tous les tirs parfois aléatoires (je ne compte plus le nombre de fois où j'ai détruit malencontreusement mes propres unités !) mais, surtout, favorisent les embuscades que l'on peut tendre à l'orée des bois.

Le fait de choisir son camp au début de la partie (défenseur ou attaquant) permet au joueur de mieux se concentrer sur son objectif. Dommage que l'on ne puisse pas bénéficier du système très ingénieux de l'écran partagé en deux, l'un des points forts de *Battle Isle*. Les joueurs prennent à tour de rôle leur mal en patience en attendant que l'adversaire ait terminé son tour de jeu. Ultime réalisme cependant : lorsque deux unités ennemies se rencontrent, le joueur en attente peut déclencher les hostilités avant même son tour de jeu. *The Perfect General* confirme le renouveau des wargames intelligents et passionnants.

Axel Münshen

toutes les sélections peuvent être faites indifféremment au clavier ou à la souris. Difficile de faire plus simple ! Aspect réellement génial du jeu : la gestion des unités ennemies. Ainsi, seules les unités que vous pouvez apercevoir sont effectivement représentées à l'écran. Le but des différentes missions est d'accumuler le maximum de points. Inutile, donc, de massacrer l'ennemi ; l'occupation des points stratégiques (villes) est le facteur le plus important. Graphiquement, *The Perfect General* est clair et lisible, et ce malgré l'utilisation de l'EGA 16 couleurs. Le mode d'affichage retenu (640 x 200) correspond au double



L'arme la plus puissante du jeu est sans doute l'artillerie lourde qui vise un tour à l'avance. La portée et la puissance de cette arme permettent de faire des ravages.

17 INTERET

Autre force de *Perfect General* : TOUT est paramétrable ! Les règles, le type d'affichage, la difficulté... Quand vous vous serez essayé aux 14 missions proposées, vous pourrez les rejouer en mode « long », ou tenter de vaincre un adversaire plus intelligent.



d'artillerie lourde en coûte 20 ! Chaque mission offre un nombre de points différent ; attaquer une zone limitée vous fera ainsi préférer les unités puissantes et fortement blindées, alors que l'occupation de nombreuses villes nécessitera en priorité beaucoup d'unités de fantassins et de bazookas. Les trois premières missions permettent de découvrir le jeu et son interface ; les suivantes croissent rapidement en complexité. Le jeu se divise en tours, eux-mêmes divisés en phases. Vous disposez successivement du tir d'artillerie, du ciblage d'artillerie, du tir à vue, du déplacement, d'une seconde phase de tir à vue, etc. Ces successions peuvent sembler complexes, mais le programme les gère de façon transparente pour l'utilisateur. La sélection passe sur chaque unité et

du VGA basse résolution et, malgré leur petite taille, les unités sont clairement identifiables. Les tirs et les déplacements sont animés, mais cela n'est bien évidemment pas le point fort de ce jeu. En revanche, les tirs d'artillerie laissent des « traces » : routes défoncées, arbres brûlés et villes ravagées. Outre l'effet visuel, ces éléments impliquent d'augmenter le nombre d'unités de mouvement nécessaires pour les traverser. Les bruitages sont assez limités, mais cette carence ne grève en rien l'intérêt du jeu. Complexité, forces stratégique et tactique, simplicité d'utilisation et ergonomie proche de la perfection... Un rêve pour wargamer ; d'ailleurs, j'y retourne !

Jean-Loup Jovanovic



Phase initiale : le positionnement des unités.

17 INTERET Malgré ses graphismes quelconques, ses animations limitées et ses pauvres bruitages, *The Perfect General* est un jeu exceptionnel. Sa simplicité d'utilisation est exemplaire. Sa complexité et sa variété ne le sont pas moins. Un excellent jeu.

TYPE wargame

PRIX C

GRAPHISMES 7 Lisibles, les graphismes n'en sont pas moins assez dépouillés, et restent très éloignés de ceux de *Battle Isle*.

ANIMATION 5 Seuls les mouvements et les tirs sont animés. C'est léger !

BRUITAGES 9 Les bruitages sont peu nombreux mais assez réussis, et créent une bonne ambiance. Un peu de musique pendant le jeu n'aurait en revanche pas fait de mal...

PRISE EN MAIN 17 La manipulation du jeu est entièrement gérée à la souris, et la gestion des unités est simplissime. L'ordinateur vous prend par la main pour la plupart des actions.

DIFFICULTE confirmé/expert Trois niveaux de difficulté sont disponibles, et les missions peuvent être jouées en modes court et lent.

DUREE DE VIE 17 La variété et la possibilité de jouer les missions à plusieurs niveaux de difficulté promettent une durée de vie très importante. Des data disks sont d'ores et déjà annoncés pour septembre.

GRAND PRIX ST

Editeur : Microprose (tél. : (1) 40 08 02 85) n
Conception et programme : G. Crammond et
P. Cooke n Graphismes : M. SCott nMusique :
D. Lowe n Bruitages : Ten Pin Alley.

La version Atari ST de Microprose Formula One Grand Prix est tout aussi intéressante que ses consœurs sur PC et Amiga. Voilà une simulation très complète tant au niveau de la mise en scène que des multiples vues proposées et des différents types d'épreuves. En contrepartie, le rythme du jeu est bien plus lent que celui de Vroom, et de ce fait moins ludique...



La qualité de mise en scène constitue l'un des atouts majeurs de cette simulation. Il est, par exemple, possible de visualiser la course sous différents angles : vue cockpit, vue du bord de la piste, le mode suivi, vue de face, etc., etc.

14 INTERET

Grand Prix de Microprose est certainement la simulation de course de F1 la plus complète sur 16 bits (ST et Amiga). Le joueur « participe », pour ainsi dire, au championnat du monde de F1, dans des conditions proches de la réalité.

Pour cette compétition, le joueur peut définir divers types d'épreuves. Il va dans un premier temps sélectionner le mode Practice pour se familiariser avec les réactions du bolide et la topologie des différents circuits. Ensuite, pour les championnats, il pourra sauvegarder ses succès et mémoriser

aussi les caractéristiques techniques qu'il aura lui-même mises en place pour sa Formule 1 idéale. La qualité de la mise en scène constitue l'un des atouts majeurs de cette simulation. Il est par exemple possible de visualiser la course sous différents angles : vue du cockpit, mode suivi, vue de face, vue du bord de la piste, etc. Le réalisme gra-

phiques et sonore est respecté pour chacune de ces caméras. Quelques reproches tout de même : le tableau de bord n'est pas visible dans les vues extérieures. Difficile alors de régler sa vitesse. Graphiquement, la piste, les bâtiments et les silhouettes des voitures sont superbes et détaillés. C'est un atout visuel important, mais en contrepartie responsable de la lenteur de la simulation. Le jeu est assez souple lorsqu'on se trouve seul sur la piste pour un tour de chauffe. Mais quand tous les concurrents sont en place, ça rame un max, et on n'a jamais cette impression de fluidité et de vitesse que l'on rencontre dans Vroom, référence en la matière!

La prise en main de Grand Prix est aisée, son pilotage parfois difficile. Une notice bien fournie, un tableau de conversion entre clavier azerty et qwerty, des menus clairs et précis que l'on manie à la souris ou au joystick, voilà qui séduira tous les pilotes. En revanche, le pilotage est assez délicat. En effet, l'impression de vitesse faisant parfois défaut et le jeu étant assez saccadé, les réactions de la voiture ne sont pas toujours assez rapides. C'est d'autant plus dommage que le réalisme du pilotage est d'un très bon niveau. On peut, par exemple, rattraper réellement un dérapage en contre-braquant.

Grand Prix est une simulation complexe. Elle séduira les pilotes pour son ambiance hyperréaliste. Néanmoins, côté fun et frisson, rien à voir avec un bon Vroom! Olivier Hautefeuille



Formula One Grand Prix serait un soft parfait s'il n'y avait pas cet épineux problème de lenteur! Le jeu perd, hélas, une bonne partie de son intérêt pour ceux qui aiment la vitesse.

phique et sonore est respecté pour chacune de ces caméras. Quelques reproches tout de même : le tableau de bord n'est pas visible dans les vues

L'arrêt au stand pour le plein d'essence et le changement de roues. Surtout pas de perte de temps et pas trop d'arrêts car c'est ici que se joue la victoire.



Configuration matérielle nécessaire

Machine : Atari ST 512 Ko, lecteur double face. Disquettes : 4 (changements fréquents, double lecteur recommandé), Sauvegarde des parties sur disquette vierge. Contrôles : clavier, souris et joystick. Notice : français.

Un des circuits de F1 sur lesquels se déroule le championnat du monde. Grand Prix les a tous reproduits assez fidèlement. De quoi vous éclipser!



AVIS DOGUY : OUI, MAIS... Beaucoup de joueurs attendaient au tournant la version ST du simulateur de F1 de Microprose. Il faut dire qu'avec un nom aussi prestigieux que celui de Geoff « Stunt Cars » Crammond à la tête du projet, on était en droit d'espérer un logiciel extraordinaire. En un sens, Grand Prix sort effectivement de l'ordinaire. C'est à n'en pas douter la course de voitures la plus complète jamais vue sur ordinateur 16 bits. La 3D est très détaillée, l'ambiance fort bien rendue... Tout serait donc pour le mieux dans le meilleur des softs possibles s'il n'y avait un petit « problème » : la lenteur de l'animation est à la mesure de son réalisme. A moins de disposer d'un Mega STE hyper rapide, ce manque de vitesse fait perdre une grande partie de son intérêt au jeu. A mon avis, les pros de la F1 vont aimer Grand Prix, mais les amateurs de vitesse pure et d'action rapide lui préféreront certainement Vroom. Dogue de Mauve

Grand Prix est un logiciel intéressant dans la mesure où il penche délibérément vers la simulation complexe plutôt que vers l'aspect fun du pilotage. En ce sens, il se place directement entre l'ancien Indianapolis 500 et le récent Vroom. Grand Prix surpasse Indi 500 grâce à la variété de ses circuits, aux nombreuses séquences animées qui assurent

Pilotage sur ST, le point!



Pour la vitesse, Grand Prix peut dépasser Vroom l'on lance jusqu'aux jambes dans ce domaine. En revanche, Grand Prix est plus réaliste.

l'ambiance de la course et, aussi, à la gestion des pilotes et des voitures, sauvegarde à l'appui. Ce hit fait en revanche bien pâle figure face à Vroom. Complexe, oui, mais ludique, pas toujours. Vous ne ressentirez jamais le frisson de la vitesse d'un Vroom dans Grand Prix. Alors, réalisme « action » ou réalisme « technique », à vous de choisir!

14 INTERET

Grand Prix est si bien mis en scène qu'il séduira les amateurs de simulation.

Mais pour la vitesse qui décoiffe, circulez! Le jeu est trop complexe, et du même coup lent et saccadé!

TYPE course de Formule 1

PRIX C

PRISE EN MAIN 18

Tout est prévu, de la maniabilité des menus à la notice très complète et rédigée en français. Microprose ne trahit pas ici sa réputation.

GRAPHISMES 15

Face à Vroom, Grand Prix se fait remarquer par la qualité des décors extérieurs à la piste. La vue frontale est en revanche assez floue.

ANIMATION 13

Il faut vraiment être seul sur la piste pour profiter d'un jeu souple. Lors des courses, trop de sprites rendent le jeu vraiment saccadé.

MUSIQUE 10

On ne peut pas dire qu'elle soit vraiment mauvaise, mais elle n'apporte rien au jeu. Sans grande envergure.

BRUITAGE 17

Les vrombissements de vos moteurs sont un peu moins réalistes que ceux de Vroom. Chapeau aux bruitages! Ils sont parfaitement adaptés à chaque type de vue, effet dopler, etc.

MANIABILITE 16

Les commandes sont simples à manier, pas trop nombreuses puisqu'il s'agit d'une course de voitures. Le choix des touches clavier (vue, options d'aide, etc.) est assez judicieux.

DIFFICULTE expert

Oui, si vous voulez vraiment vaincre tous les pilotes de ce challenge, il faudra de longues heures de pratique. Il existe fort heureusement des options Aide, comme le tracé, à même la piste, de la trajectoire idéale.

DUREE DE VIE 16

Avec Grand Prix, soit on est déçu (on préférera Vroom), soit on craque! Dans ce dernier cas, la durée de vie est très longue, vue les nombreuses options de jeu, choix des pilotes, modifications des F1, choix des circuits.

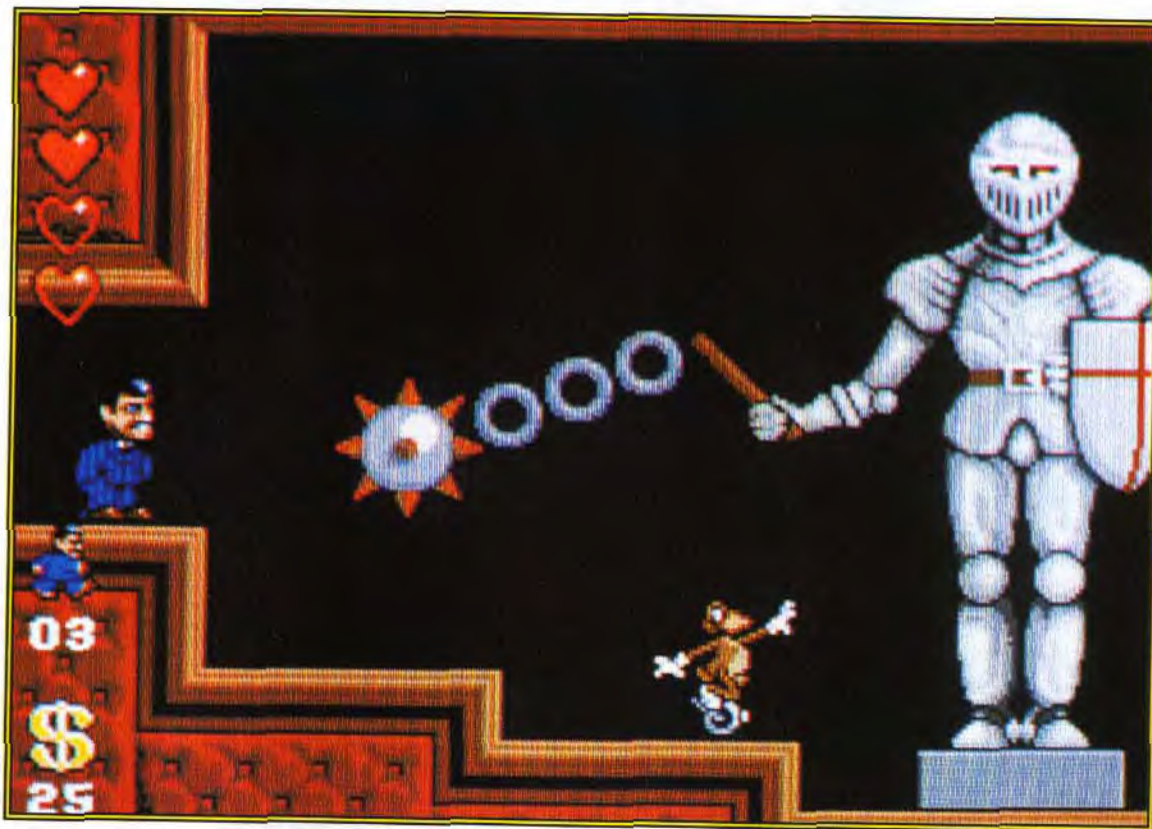
THE ADDAMS FAMILY

AMIGA

La salle des armures ne vous laisse aucun répit. Les massues maniées par ces géants de ferraille font des tours complets autour de vous. Il faut un bon timing pour éviter tous les pièges machiavéliques qui vous attendent aux détours des couloirs obscurs et des pièces gothiques.

Configuration matérielle nécessaire

Médias : 1 disquette 3 1/2 de 720 ko
 Contrôle : joystick
 Langage du jeu : français, anglais, allemand
 Système de password



Les Addams sont en passe de devenir la famille la plus célèbre du monde. Feuilletton en noir et blanc, clip vidéo, film, jeux sur consoles et micros, il faudrait être aveugle et sourd pour ne pas la rencontrer. Comme pour *Robocop*, *Terminator 2* et le prochain *Hook*, Ocean se spécialise dans les adaptations de succès cinématographiques. C'est au tour de Gomez et de son humour morbide de débarquer sur Amiga.

Pour retrouver les membres de sa famille, Gomez doit explorer près de huit cents écrans de plates-formes, à l'intérieur et à l'extérieur d'un vaste manoir. Morticia, sa douce et tendre moitié, ses deux enfants, spécialisés dans les explosifs, l'oncle Fester, grand gaillard au Q.I. proche de zéro, la grand-mère, dont les mixtures donneraient une indigestion à Belzébuth, et le majordome, parent de Frankenstein, sont chacun prisonniers d'un des six niveaux du jeu. Leurs gardiens rivalisent d'ingéniosité pour barrer la route au pauvre Gomez. Guillotines tranchantes, boulets accrochés à un bras articulé, personnages de feu indestructibles, mécanismes divers pour ouvrir les murs... il ne sait plus où donner de la tête. Il n'est pas le seul. Le joueur doit compter environ une heure, si tout se passe bien, pour terminer un niveau ! Les salles secrètes sont plus nombreuses



Descendre cet oiseau de malheur aux ailes et aux œufs redoutables vous permettra d'obtenir un troisième cœur d'énergie. Vous ne pouvez pas vous permettre la moindre pitié : votre vie en dépend !

Editeur : Ocean (tél. : 47.66.33.26) ■
 Design et graphismes : Warren Lancashire ■ Graphismes : Warren Lancashire et Simon Butler ■
 Programmation : James Higgins ■ Effets sonores : Johnatan Dunn.

AVIS MARC : OUI ! *Addams Family* a tout du grand jeu de plates-formes. Des salles secrètes à gogo, des bonus, des vies et des monstres en pagaille. Pour les détruire, il suffit de leur sauter dessus : classique, mais efficace. En fait, on ne peut pas dire que *Addams Family* soit très innovateur. Il est cependant très bien réalisé. Le scrolling multidirectionnel est impeccable et le maniement du personnage précis, même avec les dérapages désormais habituels. La difficulté est bien dosée, bien qu'un peu trop juste à certains endroits. Heureusement, le jeu n'est pas linéaire et il est rare de se retrouver bloqué pendant des heures. J'ai adoré la série télévisée en noir et blanc, bien aimé le film, le jeu sur Amiga est de la même veine : une production de qualité. Comme quoi, Ocean est capable du pire comme du meilleur. Marc Menier

AVIS AXEL : OUI ! *Addams Family* est un jeu de plates-formes comme je le aime. Plein d'astuces, bourré de passages secrets, rempli de décors délectants et toujours différents... On ne voit pas le temps passer ! Le système de password est une très bonne chose. Mais ce que j'ai surtout apprécié, c'est la grande liberté de choix dans la conduite du jeu. Il est possible de commencer un niveau et d'en ressortir au bout de quelques minutes. On peut ainsi visiter chaque pièce avant de se lancer totalement dans l'aventure. Traditionnellement, les jeux de plates-formes sont linéaires, et il faut finir un niveau pour s'attaquer au suivant. *Addams Family* est un jeu de plates-formes avec lequel il faut désormais compter. Axel Münschen



À l'extérieur du manoir, vous aurez aussi à découvrir des passages secrets. Il y en a deux qui sont dissimulés sur les toits dans les hautes cheminées. Comme vous n'êtes pas Spiderman, il faut trouver le moyen de les atteindre. Pour cela, allez à l'extrême gauche de l'écran.

rants, très soignés, des décors et des ennemis. Leurs déplacements sont réglés comme du papier à musique. Il faut trouver le bon timing pour franchir la plupart des obstacles. Un joystick hésitant, et votre plaisir de jouer est gâché. Gomez n'est pas à plaindre. S'il ne fait pas l'autruche, il trouvera à plusieurs endroits du jeu des bonus bien sympathiques : invincibilité de durée assez longue, armes diverses et, surtout, un petit chapeau à hélice qui le transportera dans les hauteurs. Les cœurs rouges ramassés en chemin redonnent de l'éner-

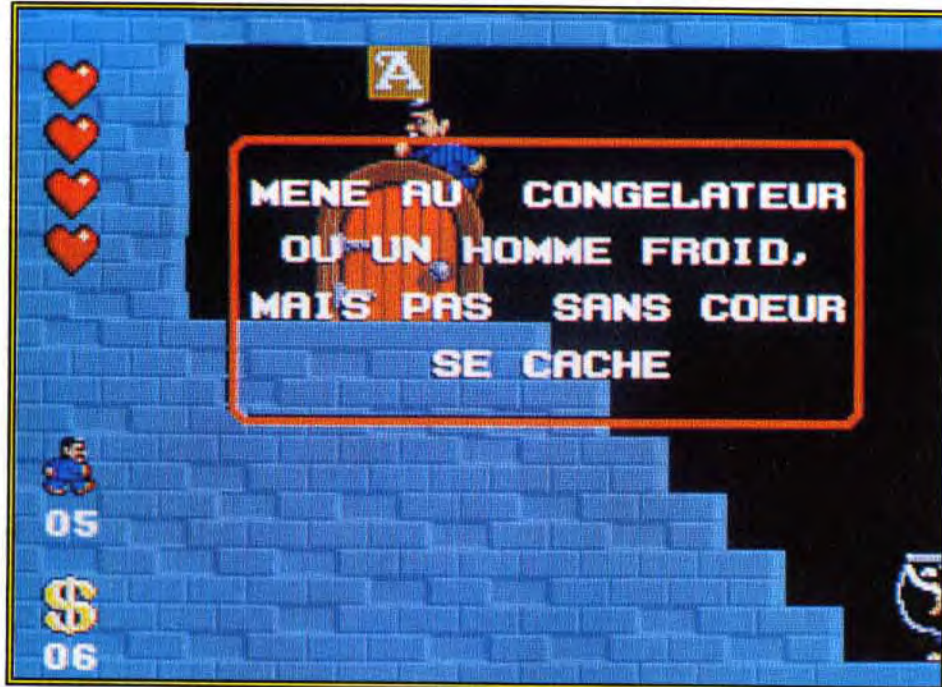
que les trous dans le gruyère ! Même si vous finissez le jeu, vous serez tenté de le recommencer pour être sûr de n'avoir rien oublié. Vous commencez la partie avec deux cœurs d'énergie et cinq vies. Très vite, vous allez vous rendre compte que ce n'est pas suffisant. Pour garder la forme, il est nécessaire de se mettre à la recherche des pièces secrètes qui regorgent de vies. Généralement, pour y avoir accès, il faut sonder tous les murs et parfois même des endroits que l'on ne peut pas soupçonner. On en oublie complètement la mission, pour se consacrer à l'exploration des caches secrètes. Les combats avec les ennemis sont classiques. Pour les tuer, il faut leur sauter sur la tête. Cela n'est pas toujours évident, car Gomez n'est pas un grand sportif et ses sauts n'ont rien d'olympique. Le nombre de monstres à l'écran est souvent impressionnant, et on n'a pas toujours le temps d'apprécier les graphismes dé-

Un autre moyen d'accéder à des niveaux qui paraissent inaccessibles est de mettre la main sur les interrupteurs. Des pans de mur s'ouvrent alors.

Versions prévues : Amstrad, Atari

Boire la tasse est parfois indispensable dans un jeu où le héros ne doit pas avoir peur de se mouiller.





Gomez Addams ou James Pond ?

Les jeux de plates-formes sont la chasse gardée des consoles. Sonic et Super Mario en sont la preuve vivante et bondissante. Leur influence dépasse même les bornes... d'arcade ! Addams Family (PC Engine, Game Boy, NES et Super Famicom) est une adaptation fidèle de la cartouche Super Famicom. Sur Amiga, le jeu s'apparente à Robocod. Bonus cachés, passages secrets, sauts sur

la tête des ennemis et scrolling plein écran sont le dénominateur commun de ces deux jeux. Avec son Expandosuit, une armure qui s'étire à volonté, Robocod apporte plus d'originalité. L'humour de ce dernier tranche avec l'ambiance macabre d'Addams Family.

Encore loin de la qualité d'un Sonic sur console, Addams Family se rapproche plutôt de Robocod.



▲ A chaque niveau, vous avez accès à des informations énigmatiques (en haut). Gomez, quant à lui, doit jouer les passe-murailles par un passage secret (à gauche).

gie uniquement s'il en avait déjà perdu. Ce qui veut dire qu'ils ne sont pas cumulables. Dommage, car à certains endroits, la difficulté est telle que les deux cœurs du début du jeu ne suffisent pas pour rester en vie. Il suffit d'être touché quatre fois pour perdre une vie. Ne vous lancez pas dans l'aventure avant d'avoir un cœur supplémentaire. Sinon, vos nerfs risquent de craquer. Le reste du jeu est tech-

niquement réussi. Les décors sont superbes et la bande sonore parfaitement adaptée à l'ambiance. Si vous avez du temps devant vous, n'hésitez pas à vous lancer dans l'aventure. Laurent Defrance

17 **INTERET** Assurément, le jeu de plates-formes le plus grand par sa taille. Précision et habileté sont les qualités requises pour aller jusqu'au bout.

TYPE _____ plates-formes

PRIX _____ C

PRISE EN MAIN _____ **18**
Vous rentrez dans le feu de l'action sans aucun préliminaire. Des indices en cours de route vous aideront à résoudre certaines énigmes.

GRAPHISMES _____ **18**
Beaucoup de soin a été apporté aux graphismes. Les décors sont aussi délirants que les personnages.

ANIMATION _____ **16**
Lorsqu'il saute, le personnage est légèrement pataud. Par contre, ses dérapages sur la glace sont bien étudiés et le scrolling multidirectionnel fonctionne parfaitement.

MUSIQUE _____ **19**
La musique, tirée de la série TV, est originale pour passer inaperçu. Les qualités sonores de l'Amiga sont bien utilisées.

BRUITAGE _____ **18**
Le vent qui souffle ou le grincement des portes plongent dans une ambiance de manoir hanté. Et pourtant, si vous saviez...

MANIABILITE _____ **17**
Pour un jeu de plates-formes, il est primordial que les commandes réagissent instantanément. Le personnage que vous dirigez n'a aucun problème de ce côté-là.

DIFFICULTE _____ confirmé
Les vies supplémentaires et les cœurs d'énergie ont beau pousser comme fleurs au printemps, il vous faudra une bonne dose de courage pour terminer le jeu.

DUREE DE VIE _____ **16**
Les inconditionnels du genre referont sûrement le jeu avec plaisir pour découvrir l'ultime passage secret. Les autres trouveront peut-être qu'Addams Family est trop difficile.

MEGA LO MANIA PC

Editeur : Sensible Software n Distributeur : UBI Soft (tél. : 48.57.65.52) ■ Programme : Scott Walsh ■ Graphismes : Chris Warre ■ Bande-son : Gawin Wade et Scott Walsh.

Mega lo Mania est disponible sur PC. Les dieux en herbe vont pouvoir s'adonner à la pratique favorite des êtres célestes assoiffés de puissance : la conquête de mondes. Trop oisifs pour mettre la main à la pâte, les dieux préfèrent utiliser leurs fidèles adorateurs, qui se lancent avec ferveur dans les guerres saintes les plus sanglantes. On dirait du Populous, c'est aussi bien, peut-être même mieux...

La genèse de l'univers et l'accession à la divinité. L'introduction de Mega lo Mania propose une version fantaisiste de la genèse de l'univers et de la rivalité opposant les différents dieux dans les temps anciens, le tout agrémenté de graphismes loufoques mais qui n'en sont pas moins très réussis techniquement.

Le but du jeu est fort simple : pour prouver votre valeur en tant qu'être suprême, il faut conquérir trois îles par époque et remonter ainsi le temps, de la préhistoire jusqu'à aujourd'hui, pour tenter enfin sa chance sur l'île de Mega lo Mania, quelque part dans un avenir lointain, au cours de la mère de toutes les batailles...



▲ Les différentes actions possibles sont réunies dans un organigramme clair. Plus le niveau technologique est élevé, plus cet organigramme se ramifie.



17 **INTERET**

Lorsque vous vous faites attaquer, vous devez remplacer chaque homme mort à son poste. Inutile de préciser qu'il vaut mieux réduire la vitesse de jeu au minimum pour pouvoir suivre avec attention le déroulement de la bataille.

AVIS **MARC : OUI !** Tout à fait, Thierry... pardon, Marc ! Mega lo Mania est sans doute l'un des meilleurs représentants du genre. La jouabilité est parfaite et les graphismes, plutôt rigolos, nous changent agréablement de l'austérité qui règne habituellement dans ce genre de productions. La gestion des matières premières et de l'évolution de la technologie s'avère passionnante. Mega lo Mania aurait pu atteindre la perfection avec une option deux joueurs (par exemple par l'intermédiaire d'un câble Link, comme dans Populous) qui vous aurait permis de faire subir vos plus grandes crises de mégalomanie à un de vos malheureux copains !

Marc Lacombe

Un système d'icônes limpide et efficace. En tant que dieu, vous avez un peuple entier d'adorateurs sous vos ordres. Vous ne pouvez intervenir directement, comme dans Populous, et ces êtres sont vos outils pour la conquête des îles. C'est à vous de leur faire creuser des mines, d'inventer de

Populous ou mégalomane ?



Populous II joue beaucoup plus sur le côté spectaculaire du statut divin.

Mega lo Mania et Populous II ont un thème en commun : l'accession à la divinité. Pour parvenir à leur fin, les dieux en herbe dirigent (et même

exploitent !) leurs adorateurs dans des guerres sanglantes. Ceux-ci évoluent, se multiplient et bâtissent à tout va. Les parties se gagnent en conquérant plusieurs îles (ou mondes). Là où les deux jeux diffèrent, c'est dans la manière d'influencer les adorateurs et leur environnement. Populous II (ainsi que son prédécesseur) joue beaucoup plus sur le côté spectaculaire du statut divin. Il est possible de modifier le terrain, pour faciliter l'expansion des adorateurs, et de déchaîner les foudres divines contre les adversaires lorsque ceux-ci deviennent trop dangereux. Mega lo Mania, lui, est axé sur l'influence de l'adorateur. Le dieu reste dans l'ombre.

nouvelles armes (défensives et offensives) et de les guider tout au long de leur évolution. Lors des combats, vos fidèles invoqueront également votre intervention. En apparence complexes, ces actions sont gérées de manière claire par un système d'icônes reliés par des flèches, ce qui permet de répartir rapidement les tâches tout en ayant une vue d'ensemble du travail de chacun.

Un dieu doit avant tout être un bon gestionnaire. Et si vous voulez venir à bout des trois généraux qui s'opposent à vous, il va falloir gérer intelligemment le nombre d'hommes qui vous est alloué. Il y a neuf niveaux, ou époques, dans Mega lo Mania. Vous avez une « réserve » de 100 hommes à répartir dans les trois îles. Ensuite, il faudra assigner les différentes tâches à vos serviteurs, pardon ! adorateurs. Par exemple, plus vous mettez de gens au secteur développement, plus le temps de réflexion pour créer des armes (du « brain storming », en quelque sorte) diminue. Vous ne devez pas négliger pour autant l'exploitation minière, car sans matériaux raffinés, les



Il y a trois secteurs technologiques : la réparation, la défense et l'attaque. Pour changer de niveau technologique, il est indispensable de tout inventer dans chaque catégorie.

inventions ne resteront que des idées abstraites. Et si vous voulez résister aux offensives des ennemis, il faut laisser au repos un minimum d'adorateurs qui se multiplieront (doux euphémisme !), augmentant ainsi le nombre de croyants. Plus elle invente de nouvelles armes et plus une civilisation évolue. Il y a trois niveaux technologiques par époque. Les premières batailles se font à coups de pique et d'huile bouillante sur des remparts de châteaux, mais on dispose carrément dans les derniers niveaux d'une force.

Mega lo Mania est un jeu prenant à l'ergonomie soigneusement étudiée. Bien qu'il ne soit pas le seul dans le genre (Populous, Powermonger), Mega lo Mania possède de nombreux atouts. Les parties sont très intéressantes, ni trop longues ni trop courtes. Elles vous demanderont beaucoup de réflexion pour maîtriser avec efficacité les différents facteurs : temps, niveau technologique, extraction minière, alliances...

Il faut mettre suffisamment d'hommes aux mines pour que les stocks augmentent rapidement.



1400 AC...
La science avance à pas de géant. Une mine souterraine a été créée et une usine vient d'être installée. La colonie est maintenant prospère et ses armes efficaces, elle n'a rien à craindre de ses adversaires. Cette période faste est idéale pour la construction d'armes en série (grâce à l'usine). Bientôt, la confrontation finale aura lieu...

La bataille...
Les adorateurs de Cesar sont maintenant suffisamment puissants pour mettre sur pied une armée. Il est temps d'envahir les territoires ennemis. Les joueurs les plus patients pourront choisir de construire de nouveaux châteaux ; les partisans de l'action attendront d'avoir suffisamment d'adorateurs pour créer une armée invincible.

Version

La version Amiga de Mega lo Mania a été testée dans Tilt 93. Il n'y a que peu de différences entre les deux versions. A l'époque, Jean-Loup Jovanovic disait déjà : « Malgré une certaine ressemblance avec Populous, Mega lo Mania est résolument original. Beau, prenant, rapide, il dispose de tous les atouts pour devenir un grand classique. »

Quelques défauts malgré tout : la technologie ne se transmet pas entre chaque colonie (un peu anachronique), le déplacement des armées et leur déploiement ne sont pas si bien conçus. A mes yeux, Mega lo Mania reste malgré tout le meilleur du genre, dépassant d'un poil Populous par sa diversité. Marc Menier

17 INTERET

Bien que moins impressionnant que Populous, et n'ayant pas profité de l'impact de la nouveauté, Mega lo Mania est plus amusant et les facteurs à gérer plus nombreux. On contrôle mieux ses adorateurs. On n'en a que plus de pouvoir et de responsabilité, et la qualité du jeu s'en ressent.

TYPE stratégie

PRISE EN MAIN 17
Les fenêtres d'aide à l'écran sont très explicites. On rentre dans le jeu en quelques minutes.

GRAPHISMES 15
Les nuances des 256 couleurs en VGA sont magnifiques.

ANIMATION 11
Bien que les animations ne soient pas mauvaises, elles sont assez rares.

MUSIQUE -
La version testée n'est pas assez avancée pour nous permettre de juger.

BRUITAGES -
Nous ne pouvons pas plus juger que pour la musique.

MANIABILITE 17
La gestion à la souris est très pratique. L'organigramme d'icônes est vraiment ergonomique.

DIFFICULTE confirmé
La difficulté étant progressive, il est important de savoir bien répartir ses hommes selon la géographie et la taille des îles.

DUREE DE VIE 16
On prend beaucoup de plaisir à voir son peuple évoluer. Les îles sont nombreuses (28 au total) et proposent des challenges différents suivant l'époque et leur configuration. L'évolution technologique apporte de nouvelles options et relance l'intérêt de Mega lo Mania.

Si vous déplacez votre armée sur un terrain neutre de l'île, elle se met automatiquement à construire une nouvelle base.

Configuration matérielle nécessaire

Type de machine : PC
Modes graphiques acceptés : EGA/VGA/Tandy
Carte-son : Roland/AdLib/Soundblaster
Contrôle : clavier, joystick, souris, souris Amstrad
Minimum requis sur disque dur : 1,4 Mo

Les boucliers servent à réparer les forteresses et les mines. Chaque bâtiment possède des points de résistance qu'il faut contrôler lors des assauts.



AVIS GILLES : OUI !... Mega lo Mania est vraiment très divertissant. Bien que le rôle du joueur se limite au contrôle, certes total, des adorateurs (c'est raté pour les amateurs de raz de marée et autres foudres divines !), il y a beaucoup de choses à faire. Il faut dire que le nombre de disciples doit être calculé au bonhomme près si on veut avoir une chance de conquérir les trois îles. On doit donc répartir les hommes avec discernement dans chaque activité si on veut une affaire qui tourne. Les mines, les scientifiques, l'armée, vous ne contrôlez pas un peuple, mais plusieurs communautés qui vivent en autarcie. Tout est pris en compte, si vos ennemis deviennent trop forts, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même. Alors qu'à Populous les dieux sont bêtes et puissants, à Mega lo Mania ils ressemblent plus à des directeurs d'entreprise faisant la guerre à d'autres requins affamés. Vraiment un bon jeu !

Gilles Duprès



SEQUENCE

3000 BC...
L'aube de l'humanité. Les hommes en sont encore à ramasser du bois et des rochers ou à se battre à coups de bâton. Avant toute chose, il est important d'inventer la lance. Une fois protégée, toute la colonie se consacra à l'invention d'armes.



100 BC...
Malgré l'alliance entre Oberon et César, Madcap lance une attaque contre ce dernier. Celui-ci n'a que peu de soucis à se faire, ses archers sont bien meilleurs et n'auront pas de mal à venir à bout de la trentaine d'hommes armés de gourdin qui leur font face. Mais Madcap est un adversaire retors, il n'a pas dit son dernier mot.

hits

JIM POWER AMIGA

Éditeur : Loriciel ■ Conception : Digital
Concept ■ Programmation : Fernando Velez ■
Graphismes et animation : Guillaume Dubail ■
Musique et sons : Chris Huelsbeck ■ Chef de
projet : Christophe Gomez.

On ne discute pas avec Jim Power... surtout quand on est un mutant ! C'est ce que vont apprendre à leurs dépens les créatures qui peuplent les cinq niveaux de ce jeu à la réalisation exceptionnelle, dédié aux fans de l'action pure et dure ! Attention aux monstres !



Le deuxième niveau est un shoot'em up dans lequel vous évoluez à l'aide d'un jetpack. De superbes méduses à l'animation réussie s'ouvrent et se referment en nageant dans l'espace... Ne restez pas admiratif devant les beautés de la nature... un coup de laser et on n'en parle plus !



VERSIONS

Des versions ST et PC sont prévues pour bientôt. Mais la vitesse de l'animation sera réduite à 25 images par seconde sur la version ST.

Prenez le scénario de base de n'importe quel jeu de plates-formes, et remplacez respectivement la princesse, le dragon et le chevalier par : la fille du président, le méchant démon Vulkhor et Jim Power, culturiste aux muscles saillants... Ma pre-

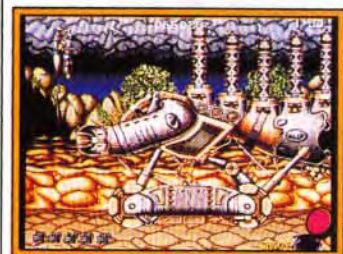


15
INTERET

Flash météo : il fera beau sur la majeure partie du programme, mais quelques orages se déclencheront en fin de quatrième niveau, accompagnés d'un vent de force 7.

mière est enlevée par mon deuxième, et secourue par mon troisième ; mon tout est le scénario de Jim Power. L'histoire est loin d'être originale, mais, après tout, on s'en moque ; l'important, c'est que ça cartonne ! Et de l'action, il y en a dans ce soft aux superbes graphismes, presque plein écran, bourré de grands sprites et de couleurs.

L'action, rapide et incessante, vous fait passer du jeu de plates-formes mâtiné de beat'em up au shoot'em up pur et dur, sans vous laisser la moindre seconde de répit... Notre héros bondit sur des plates-formes qui s'agitent à un rythme effréné, évite les gouttelettes d'acide qui tombent du plafond, récolte les clés qui lui permettront de franchir les portes, saute par-dessus des fossés plantés de pics, abat des dizaines de créatures étranges, ramasse des armes de plus en plus puissantes, saisit des bonus qui lui permettent de gagner des vies ou de devenir momentanément invincible, et affronte de gigantesques monstres mesurant plusieurs écrans de longueur, le tout



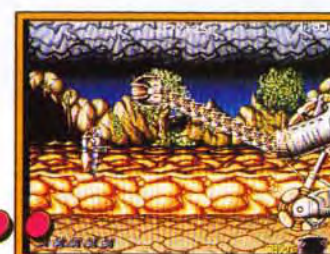
Le monstre de la fin du quatrième niveau. Plutôt costaud, le bougre occupe trois écrans !



Si vous voulez éviter de finir écrasé, démolissez les colonnes du haut à coups de laser !



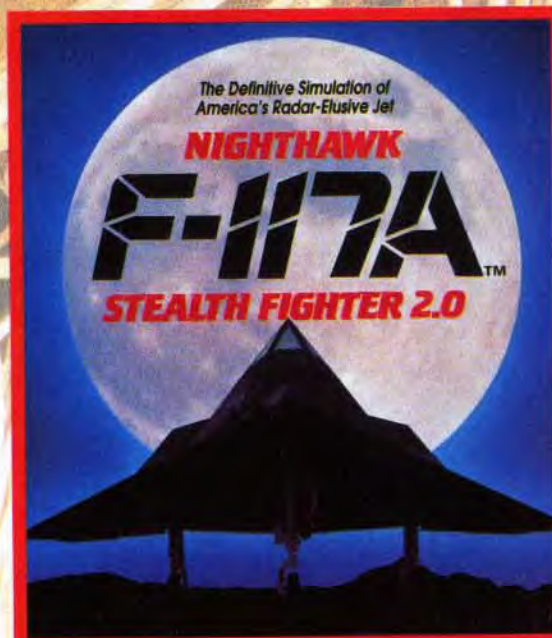
Maintenant que la voie est libre, une sonde s'échappe de l'arrière... Détruisez-la.



Visez la tête qui se trouve à l'extrémité de l'immense cou télescopique.

Quand vous prenez les commandes...

"Comme pour tous les produits Microprose, les premières impressions sont excellentes - toujours ce sentiment de "perfection" que peu de simulations parviennent à égaler."
Review ACE de F-117A



"En ce qui concerne les graphismes, le son et la jouabilité, F-117A est la simulation la plus réussie de Microprose, et compte tenu des antécédents de la société, je ne peux pas faire de meilleure recommandation." ACE, Oct 91

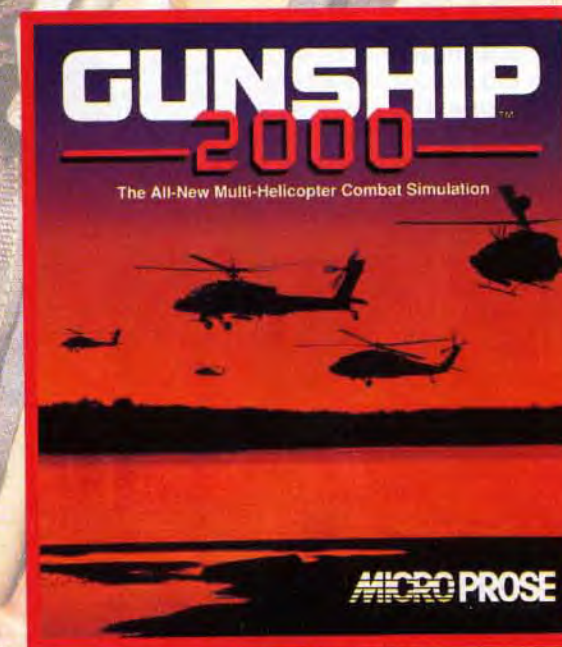
"A tous points de vue, la meilleure simulation de vol sur le marché."
PC Leisure, Sept 91

"MicroProse a trouvé la simulation définitive." Strategy Plus, Nov 91

"Qui a besoin de télévision avec un jeu de cette qualité sur PC? Gunship 2000 marque un nouveau jalon dans l'histoire des simulations."
PC Leisure, Sept 91

"Jouabilité et réalisme dynamique sont combinés pour faire l'une des simulations de vol les plus réussies à ce jour." PC Format, Oct 91

"Formidable réussite."
Strategy Plus, Nov 91



...prenez ce qu'il y a de mieux

MICRO PROSE
SIMULATION SOFTWARE

3615
MicroProse

Les jeux auxquels on joue

F-117A et Gunship 2000 sont disponibles sur IBM PC et compatibles dans tous les bons magasins de logiciels.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8LD, RU. Tél: (19-44) 666 504 326.

MATERIEL

Jim Power tourne sur Amiga 500, 600 et compagnie... Maniement au joystick (gare aux ampoules!).

En plus des monstres, il vous faudra affronter de terribles pièges, comme ces énormes blocs de pierre. A droite, le monstre de la fin du premier niveau.



avec une facilité déconcertante ! Dans les trois niveaux de type jeu de plates-formes, l'action se limite à avancer sans cesse en ramassant au passage les clés et les bonus.

Si le jeu ne recèle ni les passages secrets ni les astuces auxquels sont désormais habitués les amateurs de jeux de plates-formes, on n'a pas pour autant à faire à un jeu de castagne bête et méchant où il suffit de tirer sur tout ce qui bouge. En effet, il vous faudra étudier attentivement les déplacements de vos ennemis et le déclenchement des pièges si vous voulez progresser. Les deux niveaux dans lesquels vous vous déplacez en jetpack s'avèrent certes plus primaires, mais vous permettront de vous défouler avec tous les ingrédients du bon vieux shoot'em up ! Les jeux d'action dont les performances techniques n'ont rien à envier aux meilleures cartouches pour console sont plutôt rares sur Amiga, et Jim Power est de ceux-là. Si vous en avez assez de vous faire narguer par vos copains fans de Megadrive, Nec, SuperFamicom et compagnie, faites-les jouer à Jim Power... ça devrait les calmer !

Marc Lacombe

AVIS

DOGUY : OUI ! L'impression que m'avait donné la préversion n'a pas été démentie : Jim Power est un super jeu d'action. Etant donné ma carrière de (mauvais) programmeur de démo, j'avoue que je suis toujours enthousiasmé par un jeu aussi bien réalisé. Voilà enfin des auteurs qui exploitent à fond leur connaissance de la machine et ne se contentent pas de réutiliser ad nauseum des routines obsolètes datant du début de l'Amiga. Mais il ne faut pas confondre jeux et démos. Une petite merveille technique n'est pas forcément un grand soft. A mon avis, Jim Power s'en tire très bien, grâce à une bonne jouabilité et à une action soutenue. Très inspiré des grands classiques de l'action/plates-formes, le jeu de Digital Concept en fera craquer plus d'un. Bravo !

Doguy de Mauve

UN PETIT AIR DE GHOSTS'N GOBLINS...

Les séquences pendant lesquelles Jim Power saute d'une plate-forme à l'autre en canardant des hordes de monstres vous rappelleront sans aucun doute la série des Ghosts'n Goblins, Ghoul's'n Ghosts, etc. En effet, l'action est à peu de chose près la même et certains monstres semblent s'être échappés des



Un lien de parenté évident...

cartouches Megadrive et SuperFamicom pour atterrir sur

Amiga ! Vous croiserez ainsi des plantes carnivores à la mâchoire

d'acier, des zombies à la démarche raide et des vautours guettant leurs proies perchés sur les branches d'arbre. Un lointain cousin de la bestiole géante au cou extensible qui défendait la fin du premier niveau de Ghoul's'n Ghosts se retrouve même rétrogradé au rang de gardien de milieu de niveau dans Jim Power !

15 INTERET

Jim Power manque un peu d'originalité, mais son excellente réalisation, digne

de celle des jeux sur console, et l'incroyable rapidité de l'action font qu'on y accroche très vite.

TYPE — plates-formes/shoot'em up

PRIX — C

PRISE EN MAIN — 12

Vous aurez tout compris sur le maniement du personnage au bout de cinq secondes de jeu. Le manuel vous fournit quand même des explications et s'attarde sur un scénario imaginaire, mais inutile.

GRAPHISMES — 10

Les décors comme les sprites sont impressionnants, notamment à cause du nombre incroyable de couleurs (près de 200 !)...

ANIMATION — 15

Des animations en 50 images par seconde, tout à fait acceptables, avec de jolis mouvements pour les sprites et parfois près d'une douzaine de niveaux de scrolling parallaxe !

MUSIQUE — 16

Une douzaine de morceaux (deux par niveau), réalisés par le musicien de Turricon, Chris Huelsbeck, vous accompagnent agréablement tout au long du jeu.

BRUITAGES — 12

Quelques voix digitalisées dans le style arcade (« Go ! », « Shield ! »...) agrémentent des bruitages pour le moins classiques.

MANIABILITE — 16

Le personnage répond instantanément aux commandes, qui sont par ailleurs loin d'être complexes, et la gestion des collisions entre sprites est d'une précision exemplaire.

DIFFICULTE — 13

Malgré la rapidité de son action, Jim Power exige que vous fassiez preuve d'un peu de finesse, de rigueur et de précision... Traduction : pas question de foncer dans le tas !

DUREE DE VIE — 13

Lorsque vous serez devenu un véritable Terminator qui ne commet jamais aucune erreur, il vous faudra plus d'une heure pour parcourir le jeu du début à la fin... Mais d'ici là, Jim Power pourrait bien vous résister.



THE GOLDEN TURKEY AWARDS



UN SUPER JEU D'AVENTURE EN FRANÇAIS
Disponible sur PC VGA - ATARI ST - AMIGA

- Texte à l'écran et manuel en Français.
- Un jeu d'aventure passionnant.
- Plus de soixante-dix séquences animées.
- Plus de deux minutes et demie de film digitalisées à l'intérieur du jeu.

GRATUIT :
CONTIENT LA K7
VIDEO DU FILM

Le super jeu d'aventure de GREMLIN et le film original pour la première fois ensemble dans un même coffret

GRATUIT A L'INTERIEUR, LE FILM COMPLET PLAN 9

PLAN 9 FROM OUTER SPACE



UN SUPER JEU D'AVENTURE EN FRANÇAIS SUR PC-VGA

RAMPART PC

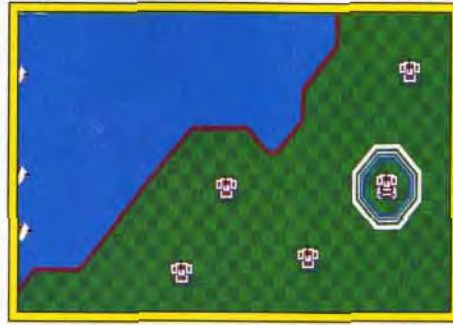
16
INTERET

Editeur : Electronic Arts ■ Programation : Dave O'Riva ■ Concept : Dave Ralston, John Salwitz ■ Graphismes : Dave O'Riva, Greg Hancock ■ Musique : LX Cool, Hyper Stack.

Rampart est un jeu qui mélange avec succès stratégie, arcade et réflexion. Malgré certains défauts, comme une mauvaise gestion du temps et une difficulté trop élevée, ce jeu est (fait pour) dédié à tous ceux qui se souviennent des heures passées à construire un château de sable et à détruire celui du copain à coups de billes !



Votre royaume connaît des heures sombres. Des hordes de barbares venues de la mer menacent votre souveraineté. Leurs armes : des boulets de canons qui s'abattent sur les remparts de votre forteresse. Pendant que vous êtes occupés à repousser à coups de canons les malveillants, quelques frégates débarquent ni vues ni connues des pièces d'artillerie sur la terre ferme. Leur progression est telle qu'en trois tours de jeu, ils sont à vos portes. S'il suffisait seulement de bombarder tout ce qui bouge, je ne vous en parlerais même pas, mais le jeu est tout autre. **L'action se partage entre trois phases.** La première (uniquement au niveau « avancé ») concerne l'emplacement de vos canons et le choix des armes. Ces canons se placent à l'intérieur de votre enceinte. Cela paraît simple au premier abord. Pourtant, la tâche se complique dès lors que vous n'avez pas pris la peine d'étendre vos



La première phase du jeu consiste à sélectionner son château-fort. Evitez de choisir un endroit près de la mer ou des bords de l'écran.

remparts. La phase suivante, vous vous en seriez douté, est celle des combats. Vous disposez d'une vingtaine de secondes pour canarder le plus de

▲ Au feu, les pompiers, y a la maison qui brûle ! Les navires font des dégâts considérables, surtout ceux qui utilisent des boulets rouges flamboyants. Si les décors ne sont pas ce qu'on fait de mieux, Rampart est un jeu comme on les aime, mêlant stratégie et action déchaînée.

◀ L'heure des combats a sonné. Il faut armer ses canons et pointer son viseur sur la forteresse adverse. Détruisez les remparts qui protègent le côté sud du château.

bateaux possible (ou de forteresses adverses lorsque vous jouez à deux ou trois). C'est une pure scène d'arcade. Il faut pointer le viseur sur les embarcations qui n'arrêtent pas de bouger et tirer. Entre chaque salve, les canons se rechargent. Cela ne demande qu'une demi-seconde. Pour faire couler les navires, un coup ne suffit pas. Le plus résistant doit être touché cinq fois pour sombrer.

AVIS JLJ : OUI ! J'adore Rampart. Non, vraiment, ce jeu est l'un des premiers à renouveler intelligemment le concept de Tetris, en lui adjoignant des phases d'arcade et une stratégie difficile à mettre en œuvre, du fait du temps extrêmement limité dont on dispose pour chaque action. Certes, les graphismes et l'animation ne sont pas extraordinaires, mais cela n'empêche pas ce jeu d'être passionnant. Si vous aimez la réflexion rapide, avec un soupçon d'action, vous ne pourrez qu'aimer ce jeu. La possibilité de jouer seul, à deux ou à trois est particulièrement agréable et les parties face à des adversaires humains seront, bien sûr, encore plus passionnantes. Cela n'empêche pas ce jeu d'être excellent, même pour un joueur seul devant sa machine. JLJ

ATARI TILT D'OR

Les meilleurs jeux vidéo sur le best-seller de la micro



LE BEST-SELLER DE LA MICRO LOISIR 520 STE

+ LE TILT D'OR DU MEILLEUR JEU DE SIMULATION SPORTIVE: VROOM LANKHOR

+ LE TILT D'OR DU MEILLEUR JEU D'ACTION: MAGIC POCKETS KENEGADE

+ LE TILT D'OR DU MEILLEUR JEU D'AVENTURE: CROISIERE POUR UN CADAVRE DELPHINE SOFTWARE

TILT
MICROLOISIRS

ATARI FRANCE - 79, Avenue Louis Roche 92238 GENNEVILLIERS Cedex
Tél. Service Informations : 40 85 31 31 ou 3615 code ATARI

ATARI

2 69 00 F / TTC
ne pas oublier de nous écrire
1111 01 92 52



Les petits carrés blancs représentent des canons, pour l'instant inactifs. En vous agrandissant, il faut éviter de poser des remparts dessus.



Configuration matérielle nécessaire

Machine : PC tous modèles
 Modes graphiques : EGA, VGA
 Médias : 2 disquettes 3 1/2 de 1,44 Mo
 Cartes son : AdLib, SoundBlaster
 Contrôles : souris, joystick, clavier
 Installation : disque dur obligatoire
 Temps d'installation : 5 mn
 Taille mémoire : 3,5 Mo
 RAM minimale : 640 Ko

Une partie à trois joueurs vous amusera durant de longues heures ! Chacun tente de détruire les positions adverses tout en cherchant à étendre sa domination. En mode difficile, des maisons vous empêchent de positionner vos pièces. Si vous passez outre, de petits canons apparaîtront, qui vous gêneront par la suite.

L'ultime phase est celle de la reconstruction. Elle s'avère difficile et crispante. Le temps joue contre vous, puisque vous ne disposez que de 30 secondes pour rebâtir les remparts en mode très facile et de 15 au niveau "hard". Pour reboucher les murs, vous disposez de formes géométriques qui ne sont pas évitantes à placer. Réflexion et rapidité vont de pair pour terminer les constructions et étendre votre royaume en encerclant les autres châteaux forts. Si vous parvenez à résister assez longtemps, vous passez à une autre partie de l'île.

tirer sur les bateaux ou sur les canons. Mais toutes ces actions sont à accomplir en quelques secondes. Très stressant ! Malgré cela, Rampart est un jeu très attachant, principalement grâce à la simplicité de sa prise en main et à sa jouabilité. Et pour parfaire sa technique de jeu, on est tenté de jouer et rejouer sans cesse.

Laurent Defrance

16 INTERET

Une adaptation du jeu d'arcade d'Atari Games qui requiert la perspicacité d'un joueur de Tetris et la dextérité d'un champion de shoot'em up. Cela fait de lui l'un des meilleurs jeux d'action sur PC.

PRIX

PRISE EN MAIN

Quelle facilité ! Il est possible de reconfigurer les commandes au clavier. Jouer à la souris est très agréable. Les options sont nombreuses.

GRAPHISMES

Les décors manquent de variété mais les sprites sont simples et précis. Les différents bateaux sont repérables.

ANIMATION

Elle n'est pas indispensable mais le peu d'animation est réussie. Les boulets montent dans le ciel et retombent sur les navires de façon très réalistes. Les flammes qui embrasent les remparts sont bien vues.

MUSIQUE

Roulez tambours ! La musique, toute militaire, ne manque pas de force.

BRUITAGES

Le sifflement des boulets qui s'écrasent sur le sol n'est pas inoubliable.

MANIABILITE

Il est possible de paramétrer la vitesse de déplacement du curseur. Le confort est total.

DIFFICULTE

Un difficulté croissante qui le rend accessible à tous.

DUREE DE VIE

Si vous êtes un pro de Tetris, Rampart va vous retenir de longues heures devant votre écran. Les autres seront sûrement découragés par la difficulté.

Difficile de ne pas céder à la paranoïa. L'ordinateur ne faiblit jamais, bien au contraire. Ses navires sont plus nombreux et plus puissants à chaque nouvelle phase d'attaque. Les canons à terre vous empêchent de poser les formes géométriques, et le chronomètre joue constamment avec vos nerfs. Même en niveau facile, le jeu requiert une attention soutenue. La moindre hésitation lors de la reconstruction marque votre perte. Avec plus de temps, il serait possible de développer une véritable stratégie : renforcer ses remparts, étendre sa domination aux forteresses voisines,

Vous avez adoré Tetris ? Vous aimerez Rampart. Je parle évidemment de la partie stratégie et réflexion. Entre les deux jeux, on retrouve les mêmes formes géométriques que l'on déplace et que l'on fait pivoter. La difficulté de placer les éléments au bon endroit est identique. Dans Tetris,

Tetris/Rampart : aller à l'essentiel



Dans Tetris comme dans Rampart, on joue contre la montre. Cependant, si le joueur utilise les mêmes pièces dans les deux cas, la conception générale est très différente.

ce sont les bords du cadre et les autres éléments qui forment les obstacles. Dans Rampart, les canons ennemis mobiles déposés à terre ainsi que les bords de la mer sont les principaux obstacles. Avec ces deux jeux, vous apprenez à aller à l'essentiel : le temps est un facteur déterminant pour réussir.

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo, c'est chaque semaine dans le mercredi à 17 h 35 et le dimanche à 9 h 15 et tous les jours sur **FR** sur **FUN Radio** avec Trez



MICRO

CLASSEMENT	TITRE	EDITEUR	MACHINE
1	EPIC	OCEAN	ST AMIGA
2	ULTIMA VII	MINDSCAPE	PC COMP.
3	ULTIMA UNDERWORLD	MINDSCAPE	PC COMP.
4	STAR TREK	ELECTRONIC ARTS	PC
5	BLACK CRYPT	ELECTRONIC ARTS	ST AMIGA
6	GRAND PRIX	MICROPROSE	ST AMIGA
7	SUPERSKI N2	MICROIDS	ST AMIGA PC
8	VROOM	LANKHOR	ST AMIGA
9	SIM ANT	OCEAN	AMIGA PC
10	FALCON 3.0	SPECTRUM HOLOBYTE	PC COMP.
11	JOHN MADDEN FOOTBALL	ELECTRONIC ARTS	AMIGA
12	THE MANAGER	US GOLD	ST AMIGA PC
13	EYE OF BEHOLDER N2	US GOLD	ST PC COMP.
14	PARASOL STARS	OCEAN	ST AMIGA
15	AIRBUS	THALION	ST AMIGA PC



CONSOLE

MEGADRIVE		LYNX	
DONALD DUCK	SEGA	RYGAR	ATARI
ROBOCOD	ELECTRONIC ARTS	STUN RUNNER	ATARI
ROLLING THUNDER 2	NAMCO	SCRAPYARD DOG	ATARI
JORDAN VS BIRDS	ELECTRONIC ARTS	HARD DRIVIN	ATARI
DESERT STRIKE	ELECTRONIC ARTS	VIKING CHILD	ATARI
SEGA MASTER SYSTEM		GAME GEAR	
ASTERIX	SEGA	DONALD DUCK	SEGA
SUPER KICK OFF	US GOLD	SONIC HEDGEHOG	SEGA
SONIC HEDGEHOG	SEGA	MICKEY MOUSE	SEGA
DONALD DUCK	SEGA	WONDERBOY	SEGA
MICKEY MOUSE	SEGA	GOLDEN AXE (AXE BATTLER)	SEGA
GAME BOY		NES	
SUPER MARIO LAND	NINTENDO	SUPER MARIO BROS 3	NINTENDO
SIMPSONS	ACCLAIM	BATMAN	SUNSOFT
BUGS BUNNY	KEMCO	SUPER MARIO BROS 2	NINTENDO
DUCK TALES	CAPCOM	SUPER MARIO BROS	NINTENDO
DOUBLE DRAGON II	ACCLAIM	DOUBLE DRAGON II	SEGA

Attention ! Ce top n'a pas de valeur scientifique. Il est le reflet des meilleures ventes telles qu'elles nous ont été fournies par les distributeurs qui ont bien voulu nous communiquer leurs chiffres.

MICRO KID'S est une production FR3/Productions Richard JOFFO. Réalisation Alfred ELTER.





Edito

Amis de la simulation sous toutes ses formes, ces Rolling Softs vont vous intéresser. En effet, les éditeurs semblent s'être passé le mot ce mois-ci pour vous fournir de quoi alimenter votre machine avec vos jeux favoris. « Eh, Piotr ! Il n'y en aura encore que pour le PC ! ». Que nenni, pas du tout ! Les magnifiques Battle Isle et The Perfect General tournent sur Amiga. Quant au ST, il décolle avec Knights of the Sky. Rien que du bon alors ? Non ! Rassurez-vous. Les Rolling Softs ne seraient pas ce qu'ils sont sans les flops, ces jeux qui n'ont pas trouvé grâce aux yeux de nos testeurs. Et attention car ces derniers deviennent féroces... Alors, roulez petits bolides et bons Rollings.

Piotr Korolev



Quelques mois seulement après la sortie de *Battle Isle*, voici déjà de nouvelles missions, qui devraient satisfaire même les plus délicats ! Les missions toujours aussi passionnantes, bien que le jeu en solitaire soit assez lent du fait de la profusion des unités.

Quand une recette est bonne, autant en profiter ! Voici le premier data disk de *Battle Isle*, qui comporte dix missions supplémentaires : huit en solitaire et deux à deux joueurs. Pas de niveau d'introduction, de mise en route : dès les premières minutes, vous êtes dans le bain. La première mission vous pro-



La profusion des unités proposées offre un plus qui, hélas, ralentit le jeu.

pose toutes les unités possibles, une usine et un nombre impressionnant d'unités. Hormis ce passage à la difficulté supérieure, nul changement. Les graphismes sont toujours aussi colorés, l'animation aussi réduite, les bruitages aussi réalistes et variés. Ceux qui, comme moi, ont adoré le premier volet ne seront pas déçus. L'ordinateur ne joue pas mieux, mais les forces sont à mon avis mieux équilibrées que dans *Battle Isle*. Un must pour tous les amateurs de wargame. Tout au plus pourra-t-on regretter que seuls deux

16 Battle Isle

AMIGA

Cette disquette de données est une acquisition essentielle pour tous ceux qui passent de longues heures nocturnes à conquérir les îles de cette superbe simulation. Un must pour tous les amateurs.

scénarii pour deux joueurs aient été inclus. Dernier détail : il n'est pas nécessaire (mais conseillé) de posséder *Battle Isle* pour pouvoir profiter de ce data disk.
Jean-Loup Jovanovic

Editeur _____ BLUE BYTE
Type _____ wargame
Intérêt _____ 16
Graphismes _____ 14
Les graphismes sont strictement identiques à ceux de *Battle Isle*, c'est-à-dire lisibles et réussis.
Animation _____ 12
Ce n'est pas le point fort de ce jeu, même si les combats et déplacements sont animés.
Bande-son _____ 15
Les bruitages sont réussis, la bande musicale aussi... Cela ajoute sans aucun doute à l'ambiance angoissante de ce jeu.
Prix _____ C

15 Knights of the Sky

ST

Voici enfin la version ST de l'un des meilleurs simulateurs de vol de papi ! Un combat aérien style shoot-them-up vraiment attachant.

Knights of the Sky propose diverses missions. Vous pouvez soit sélectionner des assauts précis, soit entrer dans l'une des escadrilles qui ont mis à mal les forces allemandes lors de la Première Guerre mondiale. Puisqu'il s'agit ici de piloter de vieux coucous, on ne manie qu'une simple mitrailleuse et des bombes. Les appareils sont poussifs, ils frisent sans cesse la perte de vitesse...



L'odeur d'huile brûlée, le moteur Bentley ou Mercedes qui cogne, la montée en palier sous peine de décrocher : *Knights of the Sky* vous changera des simulations de chasseurs hypersophistiqués en vous confiant le manche à balai d'un coucou de la Première Guerre mondiale.

C'est là ce qui fait tout le charme de cette simulation. Il faut seulement jongler avec le manche pour centrer l'adversaire dans le collimateur et... shooter ! Soutenu par des



Un tableau de bord d'une folle complexité : l'avionique était un secteur de pointe...

graphismes très réussis, au sol et dans les airs (seuls les nuages sont un peu carrés), *Knights of the Sky* séduira à coup sûr ceux qui apprécient ce type de combat. Les bruitages sont simples mais cohérents. Enfin, la continuité de jeu offerte par l'option « Guerre mondiale » assure l'intérêt de la partie à long terme. Une valeur sûre pour ceux qui veulent bien se passer de missiles, de chaff et de waypoint.
Olivier Hautefeuille

Editeur _____ MICROPROSE
Type _____ combat aérien
Graphismes _____ 16
Un grand détail dans le paysage au sol et des silhouettes d'appareil vraiment réalistes.
Animation _____ 14
L'Atari ST se tire très bien de cette mission. Le vol est souple, l'horizon bascule devant vous à bonne vitesse.
Bande-son _____ 14
Simple mais efficace, le bruitage des moteurs est tout à fait cohérent avec l'âge des appareils que l'on pilote.
Prix _____ C

8 Gazza II

PC

Déjà sur ST (*Tilt* n° 89) et Amiga, *Gazza II* n'avait pas connu de véritables succès. Sur PC, il n'y a pas eu de miracle. C'est un jeu de football bien teme comparé à *Kick Off* ou *International Soccer Challenge*.

Gazza II vous propose de diriger une équipe de football et de la conduire au sommet de la hiérarchie européenne. Vous pouvez vous mesurer à l'ordinateur ou à un ami. Sur le terrain, c'est le joueur le plus proche de la balle qui contrôle la



Cela ressemble à Kick Off mais... la ressemblance s'arrête là ! Un jeu moyen.

situation. Pour le reconnaître, il a une flèche sur le haut du crâne. Vous ne pouvez pas la rater : elle est presque aussi grosse que le joueur. Comme dans la plupart des programmes de football, le gardien de but est géré par l'ordinateur. Heureusement, car vous avez déjà assez de travail pour diriger les dix autres joueurs. Il est très difficile de prendre la balle à l'adversaire. Vous devez, soit à faire des fautes pour la récupérer, soit à attendre que l'autre équipe sorte la balle des limites du terrain. A propos du terrain, prenez garde à ne pas tomber dans le panneau. Bien qu'il soit représenté du dessus et qu'un

scanner visualise la totalité de la surface de jeu, ce n'est pas *Kick Off* ! La réalisation de *Gazza II* est d'une pauvreté sans nom. L'animation est si tremblotante que l'on a beaucoup de mal à suivre l'action. Le scanner est si large que l'on ne voit que lui sur le terrain. Le terrain défile horizontalement et n'est pas proportionnel à la taille des joueurs. Enfin, la gestion du ballon sans surprise. Le joueur garde la balle au pied tant qu'on ne la lui prend pas. Seul aspect positif, la troisième mi-temps. Vous pouvez recruter de nouveaux joueurs, remplacer les footballeurs en baisse de forme, etc. Le joueur international anglais Gascoigne a été mal inspiré de prêter son image à ce jeu de football. Espérons qu'à l'occasion de la prochaine coupe d'Europe des Nations, les jeux de foot auront une autre allure.
Laurent Defrance

Editeur _____ EMPIRE
Type _____ football
Graphismes _____ 11
Les tableaux de gestion sont assez lisibles. Ce n'est pas le cas des joueurs sur le terrain.
Animation _____ 8
L'animation est trop saccadée et surtout extrêmement lente. Cela manque cruellement de réalisme.
Bande-son _____ C
Prix _____ C

14 Space Crusade

AMIGA

Un soft qui satisfera les inconditionnels du jeu de plateau, dont il s'inspire, mais qui aura du mal à séduire le grand public, même si son look un peu austère cache en fait un excellent jeu de stratégie.

Inspiré du jeu de plateau de MB, ce soft vous propose d'enfiler d'épaisses armures de *space marines* pour affronter des hordes d'aliens. Bien que le jeu propose une douzaine de missions différentes (une disquette de scénarios supplémentaires est prévue), l'action se résume souvent à foncer dans le tas et à tenter de revenir vivant au ponton de débarquement ! Vous dirigez un, deux ou trois pelotons composés chacun de quatre *space marines* et d'un commandant, que vous pouvez équiper d'armes variées et redoutables (lance-flammes, lance-missiles, canons à plasma...), indispensables pour venir à bout des aliens, eux aussi fortement armés. Mais la victoire dépend avant tout de votre habileté de stratège (n'hésitez pas, par exemple, à écraser les aliens entre les portes !). Chaque *space marine* est indépendant et se déplace d'un certain nombre de cases à travers les couloirs de sombres vaisseaux spatiaux, présentés en vue de dessus lorsque vous jouez, et en 3D isométrique



Pour tous ceux qui ont aimé l'atmosphère des romans de Robert Heinlein ou qui se sentent la vocation d'un « para » intersidéral, Space Crusade leur permet de faire un remake de « La Légion Saute sur Proxima Centauri ». Mais les autres apprécieront aussi...



Avec des graphismes et une animation de meilleure qualité, c'était un hit.

lorsque l'ordinateur vous montre le résultat de vos actions. Les joueurs et les aliens jouent à tour de rôle, ce qui rend les parties peu spectaculaires (on aurait aimé voir les *space marines* courir dans les couloirs et dégommer des monceaux d'aliens gluants !), néanmoins passionnantes, surtout si vous décidez de jouer à trois. *Space Crusade* sera également un régal pour vous si, comme moi, votre copine rechigne à jouer avec vous au jeu de plateau... L'ordinateur constitue en effet un adversaire redoutable. Si *Space Crusade* rate de peu la rubrique Hits, c'est simplement à cause de son manque de spectaculaire, qui décevra les non-initiés... Les vrais fans du jeu de plateau, eux, seront ravis !
Marc Lacombe

Editeur — GREMLIN
Type — stratégie
Graphismes — 4
Décevants, les graphismes se contentent de reproduire fidèlement le jeu de plateau et la 3D n'est que « décorative ».
Animation — 7
Les personnages gardent l'apparence raide des figurines du jeu de plateau.
Bande-son — 12
Quelques bruitages efficaces et une musique d'introduction qui donne vraiment envie de « casser de l'alien » !
Prix — C



La caractéristique du HE162 : un réacteur placé sur le fuselage derrière le pilote.

moteur. Equipé d'un turbo, il atteignait le « septième » ciel en quelques secondes. Placé au-dessus du fuselage, le moteur à réaction lui donnait un look avant-gardiste. Au niveau armement, ce chasseur disposait de deux canons MK 151 de 20 mm et, en option, de deux canons MK 108 de 30 mm. Dans l'esprit des militaires allemands, le HE 162 devait voler avec le ME 162. Le premier chasseur devait s'attaquer aux escortes alliés pour permettre au ME 162 de détruire les bombardiers. La raison pour laquelle ce chasseur est entré dans les

14 HE 162 Volksjager

PC



Le souci du détail est vraiment une marque de fabrique pour SWOTL et ses data disks. La question est de savoir combien de simulations d'avions différents Lucasfilm compte produire : les forces alliées et de l'axe feront exploser mon disque dur !

Une fois n'est pas coutume, dans ce nouveau scénario de *Secret Weapons of the Luftwaffe*, vous pilotez un chasseur allemand, le HE 162. La réalisation, toujours superbe, ne décevra pas les amateurs de simulation de combats aériens. En revanche, les passionnés de l'histoire de la Seconde Guerre mondiale pourront à juste titre contester le choix de cet avion.

L'idée même de construire le HE 162 n'est apparue que dans les derniers mois de la Seconde Guerre mondiale. Les bombardements alliés causaient déjà trop de dégâts aux usines allemandes pour que la production en masse du HE 162 soit efficace. La particularité essentielle de cet avion était son

annales de l'aviation militaire est qu'il fut le premier avion à avoir été opérationnel dans des délais aussi brefs.

Comme pour les autres scénarios de *Secret Weapons of the Luftwaffe*, la réalisation est superbe. Le tableau de bord est très agréable et les différentes vues extérieures sont simples d'accès. Amateurs de simulation de combats, vous ne serez pas déçus par ce soft. Les autres n'auront aucun mal à entrer dans la partie (voir le test complet de *Secret Weapons* dans le *Tilt* n° 95). On peut seulement s'étonner du choix du chasseur HE 162. Un avion qui n'a pas participé activement à la guerre a-t-il sa place dans une simulation de combats aériens ? Piotr Korolev, grand spécialiste de ce type de jeu, avait déjà émis des réserves sur le P-38

Lightning, autre extension de *Secret Weapons* (*Tilt* n° 99). L'histoire de la Seconde Guerre mondiale serait-elle différente selon que l'on se trouve en Europe ou de l'autre côté de l'Atlantique ?
Laurent Defrance

Editeur — LUCASFILM
Type — simulateur de vol
Malgré des choix de scénario parfois contestables, la gamme Secret Weapons est devenue indispensable.
Graphismes — 18
Rien à dire ! On est toujours sous le charme.
Animation — 16
Superbe si la machine est puissante.
Bande-son — 17
Le moteur ronronne comme un gros chat !
Prix — B

10 Race Drivin'

AMIGA

L'originalité est souvent dure à assumer. Lors de sa sortie, en 1990, *Hard Drivin'* a fait l'effet d'une bombe. On n'avait jamais atteint un tel réalisme dans le domaine de la simulation de course automobile. Le second volet de ce soft, *Race Drivin'*, n'apporte malheureusement rien de nouveau.

Pour commencer, branchez votre magnétoscope et visionnez la cassette vidéo offerte avec le jeu. Elle propose soixante-quinze minutes de cascades et accidents de voitures et de motos sur les circuits américains.



Un des circuits les plus tortueux. Le panneau rouge au loin vous donne droit à un extra-tour. Votre calvaire est bientôt terminé... si vous y parvenez !

Très spectaculaire, elle vous met en condition avant de monter à bord de l'un des trois bolides de *Race Drivin'*. Si les images sont impressionnantes, le texte ne sera malheureusement pas compris par tous, car il est en anglais non sous-titré. En ce qui concerne le jeu, la première disquette est une démo, humoristique, d'un duel motorisé. Elle n'apprend rien sur le futur déroulement de la course, mais a l'avantage d'être bien réali-



Race Drivin' est la suite du célèbre *Hard Drivin'*. Malgré quelques améliorations, la comparaison n'est pas toujours à l'avantage de la nouvelle génération.

sée. La seconde disquette concerne le jeu. Entre la Sportster, la Roadster et la Speedster, votre choix de voiture sera fonction du circuit que vous sélectionnez. Le premier véhicule est idéal pour le circuit Original, le même que celui de *Hard Drivin'*. Le deuxième convient parfaitement au circuit Autocross, où les virages en épingle à cheveux sont nombreux. Enfin, le dernier bolide, de forme aérodynamique, n'a aucun problème pour parcourir le Superstunt, un circuit dont les sections rapides alternent avec des pentes raides et des montagnes russes dignes de la foire du Trône. A la souris ou au joystick, vous allez connaître les sensations grisantes des accélérations fulgurantes et des passages de vitesse à la Prost. La fonction Replay vous permet de vous améliorer en étudiant vos sorties de route.

Une suite de *Hard Drivin'* s'imposait. En effet, ce jeu, qui connut un succès notoire voilà quelques années, proposait uniquement deux parcours : un de vitesse et un d'acrobatie. Avec *Race Drivin'*, ce problème a été résolu. Mais est-ce suffisant pour en faire un hit ? Les programmeurs ont repris exactement la même technique, à savoir : des graphismes et une animation en 3D surfaces pleines, avec un calcul des sprites à chaque instant (aucun arrêt de l'image lorsqu'il y a une sortie de route). Les passages de vitesse manuelle ne sont pas évidents et l'utilisation du joystick dans ce cas est déconseillée. Le temps de sélection des voitures et des circuits est limité à dix secondes, ce qui laisse peu de temps pour étudier leurs caractéristiques. Mais le problème majeur est l'extrême difficulté à piloter sa voiture. Par la commande manuelle avec la souris, il faut utiliser les touches du clavier pour passer les vitesses : pratique, non ? Les commandes sont hypersensibles et la moindre inattention est fatale. Ce jeu s'apparente plus à une simulation qu'à un jeu d'arcade. Ce n'est pas toujours dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes !
Laurent Defrance

Editeur — TENGEN/DOMARK
Type — simulation de conduite automobile

Graphismes — 13
La 3D surface pleine est bien rendue (même si les décors sont assez pauvres) et les graphismes très BD de la démo sont pleins d'humour.
Animation — 15
L'animation est assez souple et rapide. Pas de défilement de sprites mais tout est calculé à chaque instant.
Bande-son — 14
Les bruitages sont réussis (crissement de pneus et bruit du moteur) mais la musique est à mon goût trop violente.
Jouabilité — 9
Trop difficile, surtout si vous choisissez les vitesses manuelles. A moins de rouler à 10 à l'heure (ce qui n'est pas recommandé si vous voulez gagner), le contrôle du bolide est un vrai tour de force.
Prix — C

8 Alcatraz

ST

Ce jeu d'action d'Infogrames se veut la suite du célèbre *Operation Jupiter*. Disposant du même type de réalisation et d'un scénario presque identique, on peut se demander ce que nous apporte cette pseudo-suite.

L'énorme et maudite prison d'Alcatraz, après avoir fermé ses portes pour de bon en 1989 à la suite d'un tremblement de terre, était finalement tombée dans l'oubli. San Francisco, 1996... Alcatraz n'est toujours pas détruite (incompétence du gouvernement ?). Qui aurait pu avoir l'idée de la réutiliser ? Les sans-abri du coin ? La NASA ?

polling softs

5 Unreal PC



Votre mission : vous introduire dans la prison la mieux gardée du monde...

Non, non, rien de tout cela, ce n'est que l'ennemi public numéro 1, Miguel Tardiez, qui a organisé un odieux trafic de drogue avec pour base l'ancienne prison. Malgré l'intervention de plusieurs commandos, qui ont tous échoué, le péril demeure, et c'est pour cela que l'on a fait appel à vous ! Aidé dans votre dangereuse mission par un collègue, vous allez devoir vous introduire dans la prison sans attirer l'attention. Cette première phase, qui se déroule suivant un scrolling horizontal, se joue à deux (l'écran est divisé). Vous allez vous battre contre les gardes, qui essayent par tous les moyens (grenades, fusil, lance-flammes...) de vous empêcher de rentrer.

Heureusement, vous pouvez vous dissimuler dans de multiples cachettes (où on trouve aussi des bonus) et vous emparer des armes adverses. Dans les bâtiments, votre mission consistera à récupérer des dossiers secrets en évitant les malfaiteurs, puis à vous introduire dans les entrepôts pour y déposer des bombes.

Bien que le jeu puisse accrocher les fans du genre, ses nombreux défauts, comme l'impossibilité de jouer avec un seul personnage (préparez-vous à martyriser copieusement votre touche Return pour jongler entre les commandos Bird et Fist...) ou encore ses scènes à la *Dungeon Master*, font qu'il ne suivra certainement pas les traces de son grand frère malgré ses louables innovations (armes cumulatives et niveau de difficulté sélectionnable).
Douglas Alves

Editeur — INFOGRAMES
Type — action

Graphismes — 11
Un manque certain de finition sur l'ensemble du logiciel.

De la couleur, que diable !

Animation — 12
Très correcte pour les phases de combat horizontal et d'escalade, elle devient antédiluvienne lorsque il s'agit des séquences de « nettoyage » à l'intérieur des bâtiments.

Bande-son — 10
Très moyenne, elle ne mérite pas vraiment votre attention. Quant aux bruitages, ils sont assez corrects.

Prix — C

Unreal a eu son heure de gloire il y a deux ans environ, lorsqu'il est sorti sur Amiga (Tilt 80). Ses décors étaient comparés à ceux de *Shadow of the Beast* et la partie arcade à celle d'*After Burner*. Aujourd'hui, Unreal supporte difficilement la comparaison. Il fait figure de vieux soft qui aurait très mal vieilli.

Artaban, le héros, et Isolde, sa fiancée, vivaient heureux jusqu'au jour où... la jeune fille fut enlevée et promise au Maître des Ténébres. Aidé de son dragon cuirré, il dispose de vingt et un jours pour la retrouver et l'arracher des mains du Mal. La première séquence de jeu est une chevauchée à dos de dragon volant où il faut éviter les obstacles naturels (sapins, blocs de glace...) et vivants (ours, oiseaux...). Une fois arrivé à des-



C'était beau, c'était grand mais c'est aujourd'hui largement dépassé.

Artaban, épée au poing, se fraiera un chemin à travers des décors d'héroïc fantasy. L'alternance de phases 3D et 2D est le seul aspect positif du jeu. La réalisation sur PC de ce jeu d'arcade/aventure est très décevante comparée à la version Amiga.

Lors de la première scène d'arcade en 3D, vous « commandez » un dragon volant qui se trouve en plein milieu de l'écran, vu de dos. Dans ce cas, il est bien difficile d'éviter les obstacles qui se dressent devant vous. Les explosions provoquées par vos tirs tapissent l'écran de gerbes de feu. Une fois de plus vous « naviguez » au jugé. Des indications de route (tournez à droite, bonus à gauche...) s'affichent à l'écran. Mais ce qui devrait être des aides se transforme en obstacle car elles obscurcissent le paysage. Les phases en 2D sont ennuyeuses et manquent de finesse. Les décors sont figés et l'animation des sprites beaucoup trop saccadée. Le personnage se déplace de gauche à droite et le scrolling marque un temps d'arrêt avant de passer au tableau suivant. En plein combat, on apprécie ! Enfin la difficulté est telle qu'*Unreal* est à conseiller uniquement aux mordus d'arcade, et encore...
Laurent Defrance

Editeur — UBI SOFT
Type — aventure arcade
Graphismes — 12

Des paysages qui se veulent grandioses. Malheureusement, ils ne sont pas plein écran.

Animation — 10

Elle manque de souplesse et le scrolling marque un temps d'arrêt avant de passer au tableau suivant.

Bande-son — 11

Les bruitages pauvres, et une musique hyper classique pour ce type de jeu.

Prix — C

5 Top Banana AMIGA

Un jeu de plates-formes à caractère écologique qui ne vaut vraiment pas la peine qu'on s'attarde dessus. Ne pas confondre écologie et mièvrerie.

Vous allez incarner ici une petite fille dont le but est de sauver la planète de la bêtise humaine. Armé de votre joystick, vous aurez à traverser quatre mondes : la forêt tropicale, la ville de métal, le temple et le pays des illusions. Chaque pays est, bien sûr, semé d'embûches ainsi que de fruits et de bonus à ramasser. Le but du jeu est de réussir à atteindre le sommet de chaque tableau en sautant de plate-forme en plate-forme. La charmante fillette que vous dirigez va se trouver confrontée à divers ennemis tels que des tronçonneuses, des bulldozers, des hommes d'affaires... qui, si vous les détruisez, vous permettront de regagner des forces. La seule arme dont vous disposez est « le pouvoir de l'amour ».

L'intérêt que l'on peut porter à *Top Banana* n'est pas énorme, à moins d'aimer sautiller en lançant des petits cœurs sur ses adversaires. La difficulté est croissante mais le joueur n'arrive pas à accrocher. Côté réalisation graphique, après une superbe présentation digne d'un clip, on est très vite déçu par des graphismes agressifs aux couleurs criardes. Ils utilisent les 256 couleurs et, selon les auteurs, seraient à base de pré-



Un cauchemar pour les daltoniens, un ennui profond pour les autres.

ILS SONT BEAUCOUP PLUS MENACÉS PAR LA DELINQUANCE QUE VOUS NE L'ÊTES PAR LES DELINQUANTS.



L'actualité nous en fournit la preuve : l'ennui, dans les banlieues, mène tout droit à la délinquance. L'ennui, ce sont de longues journées d'inaction qui, mises bout à bout, se confondent toutes. Cela ne ressemble-t-il pas déjà à la prison ? Aujourd'hui, plus de 20 % des jeunes de moins de 20 ans sont menacés, comme on dit, de mal tourner. Des statistiques peu réjouissantes. Nous n'allons pas regarder la course grimper en restant les bras croisés. Nous réagissons, nous agissons. En 1990, nous avons aidé 19 500 jeunes à décrocher leur premier emploi. Nous en avons aidé d'autres à se former, à se qualifier avec des bourses. Nous leur avons ouvert d'autres horizons en leur facilitant l'accès aux loisirs, à la communication. Il n'y a pas de secret, il faut lutter contre le chômage et l'inaction. C'est important, c'est urgent et pour être plus efficace dans notre action, nous avons besoin de vous. De votre argent bien sûr, mais aussi de votre énergie, de vos idées. Aidez-nous à briser le cercle vicieux de l'échec et à protéger des milliers de jeunes en danger de délinquance.

AGIR POUR REAGIR. SECOURS POPULAIRE FRANÇAIS (1) 42 78 71 71

A PART VOUS, PERSONNE NE LEUR FERA DE CADEAUX.



Avant de tourner la page et de retourner à votre liste de courses, regardez bien cette photo. Elle vous dit que la vie ne fait pas de cadeaux à cette femme et son enfant. Ils sont des milliers comme ça, oubliés. Le carnet d'adresses du Père Noël n'est pas à jour. Il serait peut-être temps de corriger cette erreur, non ? Alors, agissez avec nous. Avec les Pères Noël Verts qui essaient de faire un peu plaisir à tout le monde. Ainsi, en 1990, les Pères Noël Verts ont offert des cadeaux à plus de 130 000 enfants, ce qui nous fait 130 000 sourires en plus. Ce n'est pas tout. 5 105 enfants ont obtenu une bourse pour partir en vacances d'hiver. Les Pères Noël Verts ont aussi fait des cadeaux aux adultes et aux personnes âgées : des milliers de colis pour les fêtes, des repas de Noël, des billets pour assister à un spectacle... Comme vous pouvez le constater, les Pères Noël Verts ne restent pas les deux pieds dans le même sabot. Ils ont besoin de vous, de votre envie d'aider et de faire quelque chose. Faites-le, histoire de prouver que la vie sait de temps en temps être une fête qui n'exclut personne.

AGIR POUR REAGIR. SECOURS POPULAIRE FRANÇAIS (1) 42 78 71 71

IL Y A DES CHOC ECONOMIQUES QUI SECOUENT AUTANT QU'UN TREMBLEMENT DE TERRE.



En cas de grande catastrophe naturelle, le monde entier se mobilise pour sauver des vies. C'est la moindre des choses. Ce réflexe de solidarité, il faut aussi l'avoir quand un choc économique met une région en difficulté. Parce que les conséquences d'une telle situation sont toujours dramatiques : des usines qui ferment, le chômage qui s'étend, des conditions de vie qui se dégradent peu à peu, des familles sans abri, sans ressources... Alors, que faut-il faire ? C'est simple : agir et vite. Nous devons trouver un logement pour ceux qui n'en ont plus, et les aider à le payer. Nous devons aider ceux qui ont encore leur logement à le garder, en leur allouant une aide financière, en les aidant à mieux connaître leurs droits, par exemple en cas de menace de saisie ou d'expulsion. Ce sont, parmi d'autres, quelques-unes de nos actions, des actions qui nous mèneront bientôt ensemble, pour être plus efficaces. Cela demande beaucoup d'énergie, de temps et d'argent. Mais on ne peut pas ne pas le faire, n'est-ce pas ?

AGIR POUR REAGIR. SECOURS POPULAIRE FRANÇAIS (1) 42 78 71 71

QUAND ON PERD SA DIGNITE ON PERD PRESQUE TOUT.



On dit souvent que les images peuvent se passer de commentaires. Pas celle-ci. Quand on regarde cet homme, on éprouve le besoin d'agir pour qu'il redresse la tête. Comme nous, vous avez certainement le sentiment qu'il faut faire quelque chose. Faisons-le, ensemble et vite. Aidons cet homme à retrouver sa dignité, à reprendre sa place dans notre société. Le moins que l'on puisse faire, c'est de lui donner à manger sans qu'il ait besoin de tendre la main (en 1992 il y aura plus de 40 millions de repas à distribuer : nous avons besoin de vous). Aidons-le aussi à trouver un travail. Un homme ne peut vivre de charité sans se sentir humilié, exclu. Et puis, pourquoi ne pas lui faciliter l'accès à la culture, aux loisirs, à tout ce qui peut rendre la vie un peu moins grise ? Des hommes sans visage, comme celui-ci, il y en a des milliers. Et pour les aider, il faut plus de bonnes volontés que de bons sentiments.

AGIR POUR REAGIR. SECOURS POPULAIRE FRANÇAIS (1) 42 78 71 71

APPM L'Association pour la Promotion de la Presse Magazine regroupe 102 titres.

Chaque année, l'APPM, à travers un jury composé de 50 professionnels, désigne la campagne presse magazine qu'elle juge la meilleure et lui offre une parution dans chacun de ses titres. Pour 1991, c'est la campagne du Secours populaire, réalisée par l'Agence 154, qui a été primée. Cette campagne, déclinée en 10 annonces, démontre bien que les magazines sont irremplaçables pour associer émotion et information. Il était logique que le Secours populaire choisisse ce média pour expliquer pourquoi et comment il agit. Il a réussi à se faire comprendre et à convaincre. La preuve, c'est le nombre d'appels que le Secours populaire a reçu : des milliers de lecteurs ont composé le (1) 42 78 71 71.

rolling softs

lèvements d'images télé et vidéo. Les scrollings sont très bien rendus et nullement saccadés. Côté son, la petite bande musicale de la présentation est tout à fait correcte. Le jeu, quant à lui, est ponctué de bruits tous plus bizarres les uns que les autres et qui deviennent très vite agaçants. Les contrôles se font au joystick ou au clavier avec une très bonne ergonomie. Ce logiciel, que l'on peut qualifier de globalement naïf, n'est franchement pas une réussite.

Thomas Alexandre

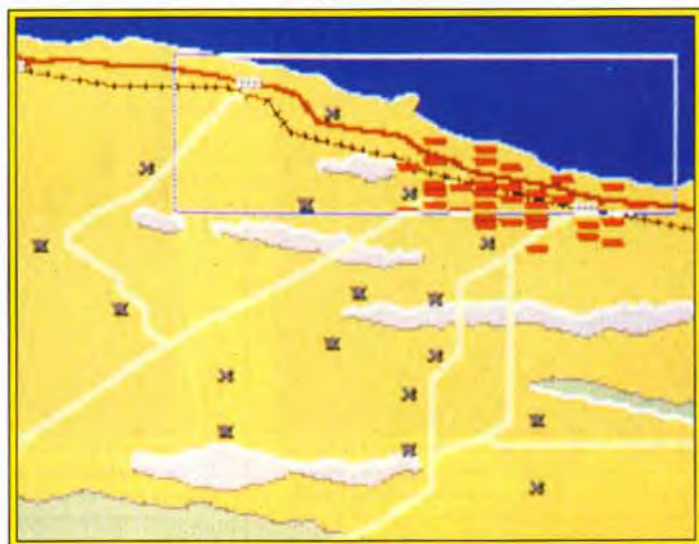
Editeur _____ **HEX**
Un jeu très décevant, tant sur le plan de sa réalisation que sur celui de son intérêt. Navrant !

Type _____ **plates-formes**
Graphismes _____ **8**
Hormis le clip du début, des graphismes franchement vilains, qui font mal aux yeux plutôt qu'autre chose.

Animation _____ **14**
Une animation ni trop rapide ni trop lente avec une bonne impression de relief.

Bande-son _____ **8**
La phase musicale de la présentation est parfaite. Pour le reste, gardez votre sang-froid.

Prix _____ **C**



Si *The Perfect General* souffre de la comparaison avec *Battle Isle*, il n'en demeure pas moins un excellent choix dans le genre, surtout grâce au réalisme développé par les différentes situations et les nombreuses solutions possibles à chaque problème tactique rencontré.

pour tendre une embuscade. A tour de rôle, vous manœuvrez les unités et tirez sur l'ennemi. Plusieurs sortes de tank, des voitures blindées, des bazookas, des artilleries mobiles vous permettent de jouer au petit soldat. Les tirs (directs, indirects, de barrage ou non) ne sont pas efficaces à cent pour cent. Comme dans la réalité, un facteur de chance ou de malchance, selon le côté où l'on se situe, est pris en compte. L'intérêt d'un tel jeu, après *Battle Isle*, est son réalisme plus grand. L'apparition du brouillard, qui masque une partie de l'écran, ou les embuscades sont, par exemple, des éléments indispensables pour ce type de jeu. Malgré cela il n'a pas la « classe » de son aîné. Les graphismes sont simplistes et la lisibilité des unités n'est pas évidente (leur taille est trop petite). Entre les différentes phases de jeu (déplacement, ciblage, tir à vue, tir d'artillerie...), on est un peu déconcerté. On n'arrive plus à savoir quelle action telle unité vient de faire. La grande force de *The Perfect General* réside dans son approche stratégique et tactique de la partie. On gagne de mille façons différentes. Depuis des années, les éditeurs de wargames nous proposent des jeux indigestes, alors on ne va pas faire la fine bouche. Accessible à tous, *The Perfect General* peut très bien figurer dans votre logithèque... à côté de *Battle Isle* !

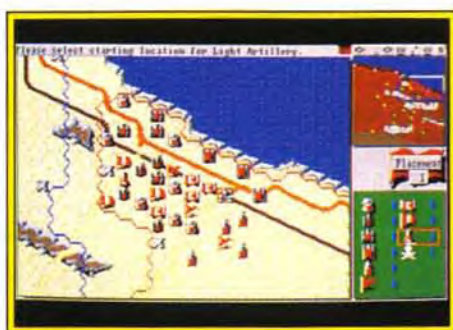
Laurent Defrance

Editeur _____ **QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS**
Type _____ **wargame**
Graphismes _____ **10**
Ils ont le mérite d'être lisibles. Les couleurs manquent de tons.

Animation _____ **7**
Bien que ce ne soit pas l'élément indispensable du jeu, l'animation n'est pas très précise.

Musique _____ **8**
Une seule musique en début de partie. C'est bien peu.

Bruitages _____ **12**



Un wargame d'un très bon niveau

12 Fun for Windows Volume 2

PC WINDOWS



Une réussite qui ne laisse rien au hasard : FreeCell, sous Windows.

Sans être révolutionnaires, ces petits jeux sous Windows sont bien agréables pour se détendre un peu. Leur variété permettra à chacun d'y trouver son compte.

Ces sept jeux vont vous permettre de passer de bons moments. *Pipe Mania* est le plus connu. Notre plombier va devoir placer à toute vitesse les pièces de sa tuyauterie pour éviter toute fuite d'eau. *FreeCell* est une réussite où le hasard n'intervient pas. Basé

Le bruit des canons ne sonne pas faux. Les bruitages sont trop peu nombreux pour qu'on les remarque.

Jouabilité _____ **16**
Avec ses trois niveaux de difficulté, The Perfect General s'adresse à tous. La gestion à la souris est simple et efficace.



SALIA SOFTWARE & GROUP Imphos présentent
CHÉOPS IV

LA LÉGENDE DES DYNASTIES

L'Égypte...
 ... 5000 ans d'histoire et d'aventures.

Au cœur de la Grande Pyramide



...décodez les hiéroglyphes pour accéder aux passages secrets. Évitez les pièges mis en place par les architectes ...

...cherchez un objet indispensable pour la connaissance de l'Égypte ancienne.

Mais attention la grande Pyramide saura se défendre.



Disponible sur :
AMIGA
ATARI
PC

Un logiciel d'aventure et d'arcade accompagné d'une documentation sur l'Égypte



SALIA SOFTWARE
(1) 47.70.65.04

GROUP Imphos
53.23.93.72

SALIA SOFTWARE & GROUP Imphos présentent



ATOMIC CYBORG

Conçu en secret dans un laboratoire automatisé, ATOMIC CYBORG...

... n'a pas eu le temps d'accomplir le rêve de ses créateurs, des savants épris de paix : empêcher la guerre nucléaire d'éclater. Celle-ci a eu lieu, dévastant toute la planète...



... il ne reste plus que trois îlots de civilisation sur terre. Ces trois cités géantes, presque complètement détruites, ...



...abritent des survivants. Ceux-ci sont réduits en esclavage par des hommes barbares et sans pitié, commandés par un robot...



... biologique malfaisant. ATOMIC CYBORG doit libérer ces trois "Mega-City", l'une après l'autre, pour ramener l'espoir sur terre.



Il utilise un téléporteur instantané pour aller d'une ville à l'autre. Son arme est un fusil mitrailleur ultra puissant.

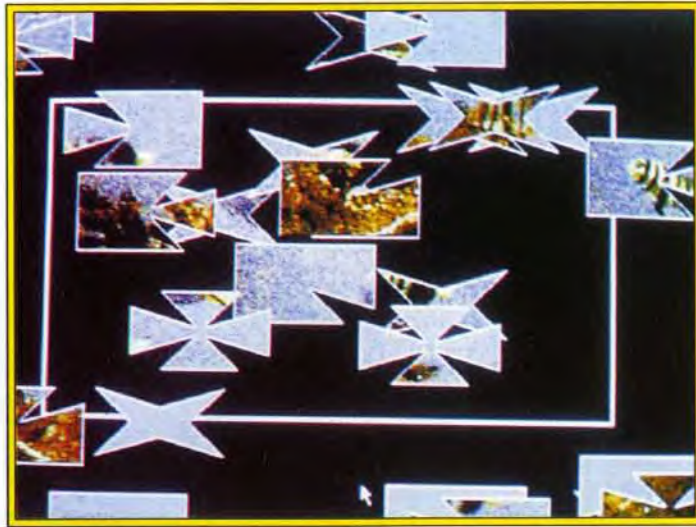


Disponible sur : **ATARI - AMIGA**

SALIA SOFTWARE
(1) 47.70.65.04

GROUP Imphos
53.23.93.72

rolling softs



Les différents puzzles de *Jigsawed* vous laisseront perplexes plus d'une fois. Ce deuxième volume de Fun for Windows reste d'un très bon niveau, avec entre autre *Pipe Mania*, et constitue une acquisition de choix pour toutes les machines dotées de l'interface de Microsoft.

sur la logique pure, il captivera les amateurs du genre. *Tut's Tomb* est une autre réussite, moins prenante mais sympathique. Si vous aimez les puzzles, *Jigsawed* est fait pour vous, car il offre des options de découpage variées. *Rattler Race* reprend le principe très ancien du serpent qui grandit en mangeant. *Rodent's Revenge* est un petit jeu simple du type du chat et de la souris ; c'est, à mon sens, le moins prenant. Enfin, *Stones* s'apparente au Mahjong. Tous ces jeux exploitent bien Windows : gestion souris, graphismes agréables adaptés à la résolution, multifenêtrage. En revanche, côté son, c'est le néant. Il est bien dommage que, à l'heure du multimédia, les drivers des cartes sonores ne soient pas exploités. Mais l'ensemble reste satisfaisant, surtout grâce à *Pipe Mania* et *FreeCell*, deux titres vraiment prenants.

Jacques Harbonn

Editeur _____ **MICROSOFT**
Type _____ **multigenre**
Graphismes _____ **11**
Pas de grosse surprise : les graphismes sont de bonne facture.
Animation _____ **9**
Les rares jeux animés sont un peu hachés, mais le multitâche y est pour beaucoup.
Bande son _____
C'est le désert, même pas le moindre bip !
Prix _____ **C**

12 Top Wrestling AMIGA

Moins varié que le jeu de catch d'Ocean (*WWF*), *Top Wrestling* peut cependant vous faire passer un bon moment, surtout si vous trouvez un adversaire à votre mesure. A vous le bourreau de Béthunes.

92

Ce jeu de catch reprend quelques-uns des principes de celui d'Ocean : ring présenté en partie avec scrolling complémentaire et déplacement sur différents niveaux de profondeur. Vous allez participer à une série de matches, soit contre un ami, soit contre le programme, qui incarne quinze adversaires successifs. Dès le premier combat, le challenge est ardu, et il faut sans cesse se déplacer et varier ses coups : coups de poing faciles à donner mais peu efficaces, coups de pied simples ou chassés, projections ou coups de boulot après une prise d'élan. La réalisation est correcte, sans plus. Graphiquement, il y a quelques belles images, mais les sprites auraient pu être plus travaillés. L'animation, bien qu'assez fluide, propose une gamme de mouvements quelque peu limitée. Enfin, vous finirez par vous lasser des



Un jeu honnête sans être ultime.

cris des combattants. La jouabilité est du même niveau, votre catcheur éprouvant parfois quelques difficultés à se retourner rapidement pour faire face à son adversaire. Préférez *WWF*... à moins que vous ne l'ayez déjà.

Jacques Harbonn

Editeur _____ **GENIAS**
Type _____ **catch**
Graphismes _____ **10**
Certaines images (votre élimination, par exemple) sont très réussies, mais l'ensemble reste moyen.

Animation _____ **10**
Ni vraiment bonne, ni vraiment mauvaise pour les catcheurs. Le scrolling, en revanche, est assez fluide.
Bande-son _____ **10**
Les digitalisations renforcent l'ambiance mais manquent de variété.
Prix _____ **C**

14 Castle of Dr. Brain AMIGA

Moins brillante graphiquement que la version PC, cette adaptation reste intéressante grâce à la qualité et à la variété des épreuves proposées.

Castle of Dr. Brain est un jeu bien particulier. Basé sur une série d'épreuves de logique et de connaissance, il captive cependant par



Une bonne conversion pour Amiga.

son ambiance qui prend à la gorge, sa bonne progression de difficulté et la variété des casse-tête. Il faut impérativement deux lecteurs de disquette pour que le jeu fonctionne, mais le disque dur est ici quasiment indispensable pour limiter les temps de chargement, interminables. Cette installation s'effectue d'ailleurs très simplement, grâce au programme dédié. Cette conversion sur Amiga ne déçoit pas par rapport à la version PC présentée dans le *Tilt* n° 98. Certes, les 256 couleurs manquent à l'appel, mais les graphismes restent d'excellente facture. La bande-son a subi quelques améliorations. Un logiciel original et prenant.

Jacques Harbonn

Editeur _____ **SIERRA**
Type _____ **réflexion**
Graphismes _____ **11**
Les graphismes sont bons, sans plus.
Animation _____ **10**
Elles sont assez fluides mais trop rares.
Bande-son _____ **14**
L'ambiance est bien rendue grâce à des musiques variées et à des bruitages, complétés parfois de digitalisations sonores.
Prix _____ **C**

OFFRE EXCEPTIONNELLE!

3615 TILT

ABONNEZ-VOUS A TILT PAR MINITEL

Inscrivez-vous par Minitel pour 10 numéros, 1 numéro double, le guide jeux et micros pour 259 F seulement au lieu de 469 F ! Et en plus ! recevez en cadeau notre disquette-calculatrice signée TILT.*

NOUVEAU

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros en passant par la rubrique **INFOS**, puis **SOMMAIRES** ; là vous choisissez le numéro de TILT qui vous intéresse et vous n'avez plus qu'à appuyer sur la touche **ENVOI**.*

* Le paiement s'effectue par carte bleue.



Edito

L'Atari ST est à l'honneur ce mois-ci, ce qui devrait combler les possesseurs de cette machine un peu mise à l'écart ces derniers temps. **Big Boss**, le séquenceur 24 pistes, dispose désormais d'une nouvelle version. Sur ST aussi, nous vous avons déniché quelques nouveaux sharewares. **Formula** fera le bonheur des étudiants et de tous ceux qui aiment les belles courbes mathématiques 3D. **AIM**, pour sa part, rendra de grands services pour retravailler des images monochromes ou couleurs (ce qui est déjà plus original). **Master Painter**, le programme de dessin, et **Grunplot**, le grapheur 2D, sont plus limités... mais à ce prix ! **Amos**, le génial Basic sur Amiga, dispose d'une nouvelle version spécial débutant, **Easy Amos**. Suivez le manuel remarquable et devenez programmeur sans y prendre garde !

Jacques Harbourn



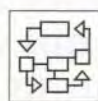
L'éditeur de sprites dispose désormais d'une ergonomie plus agréable bien qu'il faille encore consacrer un certain temps à son apprentissage. En revanche, l'animation des sprites est désormais bien plus facile tout comme le chargement des différentes banques de sprites.

EASY AMOS

La réputation d'Amos n'est plus à faire. Toutefois, ce basic très puissant sur Amiga n'est pas à la portée des débutants. Conscient de ce problème, François Lionet, son créateur, a programmé Easy Amos, une version spécialement conçue pour le parfait néophyte. Selon Jacques Harbourn, c'est une parfaite réussite.



Le « Tutor » facilite de manière déconcertante la mise au point des programmes les plus complexes. Vous pouvez ainsi visualiser en temps réel les effets de chaque instruction.



Amos est sans nul doute le Basic le plus puissant sur Amiga. En version de base déjà, son éditeur performant, ses puissantes fonctions graphiques et sonores gérées sous interruption et ses instructions facilitant la programmation structurée ont rallié tous les suffrages. Le compilateur, tout comme le module 3D, ont chacun apporté un complément utile. Pourtant, en dépit de toutes ces qualités, Amos n'est pas un langage pour

débutant, d'autant que son manuel, bien que détaillé, est plutôt destiné à des personnes ayant déjà de bonnes notions de Basic. François Lionet, son créateur, s'est donc penché sur le problème pour nous concocter une version « Easy » de son langage vedette. Cette version fonctionne sur toute la gamme Amiga mais demande en contrepartie 1 Mo de RAM pour tourner. Le programme nécessite une installation préalable avant d'être lancé. Cette installation, qui peut se faire sur disquette ou disque dur, est vraiment



Le gestionnaire de fichiers fourni avec Easy Amos fait la preuve des capacités de ce langage pour obtenir des programmes au look professionnel.

à la portée du débutant grâce à ses menus clairs. Elle demande certes quelques minutes mais ne doit être réalisée qu'une fois pour toutes. De plus, cette installation configure automatiquement la machine dans la langue de votre choix (le clavier seulement, car les menus restent en anglais, ce qui est un peu dommage). Ce système est beaucoup plus pratique que celui utilisé pour Amos. Une fois le programme chargé, l'utilisateur retrouve la disposition de l'écran d'Amos, avec son double menu supérieur (les secondes options se découvrant par appui du bouton droit de la souris), la ligne d'information et la fenêtre d'édition proprement dite avec ses ascenseurs. Seul le look a un peu changé. L'éditeur est toujours aussi agréable

d'utilisation grâce à ses fonctions de recherche, de blocs et au repliage des procédures. Contrairement à la version Amos classique, l'éditeur de la version Easy ne peut gérer qu'un seul programme à la fois. Cette limitation correspond en fait à l'optique débutant qui a présidé à la création de ce programme. Penchons-nous un peu sur les nouvelles options spécifiques de cette version. La première est une aide en ligne, accessible très simplement. Il suffit en effet de positionner le curseur sur une instruction (malheureusement sur la première lettre du mot impérativement) puis de sélectionner **Help** pour avoir une explication assez détaillée

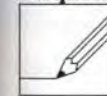
suite page 162

alors de quatre modes de traitement. Le premier rendra de fiers services pour les devoirs de mathématiques, puisqu'il calcule pour vous le résultat d'une fonction pour une valeur rentrée au clavier. Le second remplit à peu près les mêmes fonctions, en faisant varier automatiquement la ou les variables dans l'intervalle de définition ; les résultats sont alors présentés sous forme de tableau. Les deux modes suivants sont dédiés aux graphes, 2D pour l'un et 3D pour l'autre. Les possibilités de paramétrage sont d'une grande richesse. Ainsi vous pourrez choisir l'intervalle de définition, mais également la résolution et l'échelle de reproduction (ce qui évite, par exemple, qu'une partie de votre graphe ne sorte de l'écran). Les représentations 3D bénéficient en outre de deux options puissantes. La première autorise le paramétrage de l'angle de vision de la courbe 3D, ce qui permet de l'examiner sous toutes ses coutures (dessus, dessous, par rotation, de loin), à la manière des modeleurs 3D. La seconde option joue sur la finition du rendu des courbes : aspect fil de fer ou surfaces

DOMPUB : STATION REND SERVICE

Nous allons continuer ce mois-ci l'exploration des logiciels du domaine public sur Atari ST diffusés par la société Station. Comme vous le verrez, certains d'entre eux sont d'une utilité incontestable et peuvent rivaliser sans aucune honte avec des logiciels payants. Il serait dommage de s'en priver ! Grunplot et surtout Formula aideront considérablement les lycéens et les étudiants confrontés aux tracés de courbes mathématiques. Quant à AIM et Master Painter, ils concernent plus particulièrement les amoureux de l'image.

Disquette 308



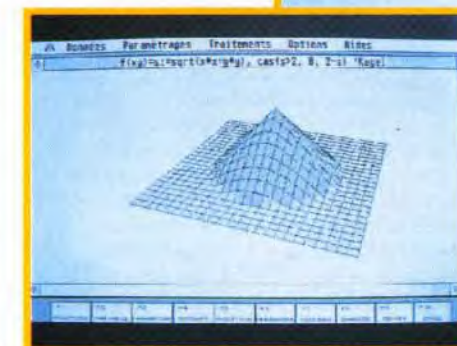
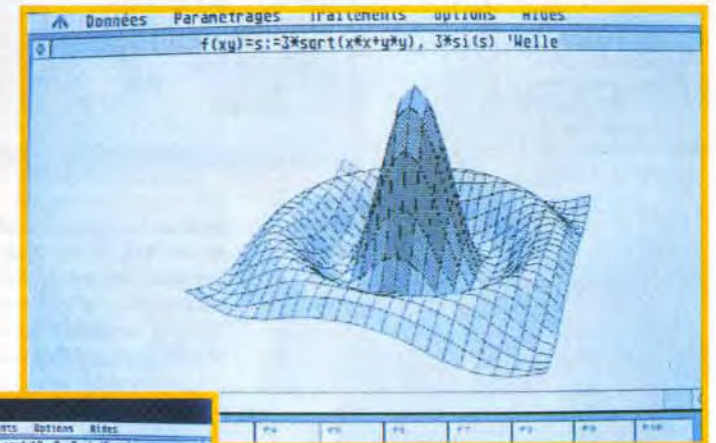
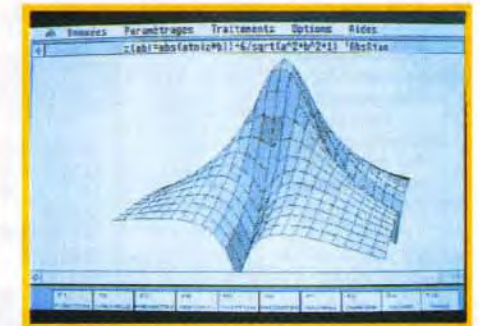
Formula est un superbe traceur de formules mathématiques en tout genre. Ce logiciel est donc à même de rendre de grands services aux



lycéens et étudiants qui, souvent amenés à calculer des valeurs ou à établir le graphe de certaines fonctions. A cet aspect purement

pratique s'ajoute un aspect esthétique, car il est difficile de rester insensible à la « beauté » de certaines fonctions aux courbes harmonieuses ou tourmentées. Le programme ne tourne qu'en haute résolution, et un émulateur peut éventuellement faire l'affaire. En revanche, il se contente sans problème des 512 Ko d'un ST de base. Ce programme allemand a été intégralement traduit en français à l'écran (menu et aide en ligne). Toutefois, la documentation sur disquette est restée dans la langue de Goethe, mais l'aide en ligne suffit parfaitement à comprendre le fonctionnement du programme. Celui-ci est d'ailleurs d'une grande limpidité. La première chose à faire est bien entendu d'informer le programme de la fonction à traiter, soit en la tapant directement au clavier, soit en la choisissant parmi un tableau, qui peut éventuellement être sauvegardé. Vous disposez

Non content d'être ultra-rapide, d'une excellente ergonomie et facile d'emploi, Formula se paye le luxe d'offrir quelques fonctions que l'on ne retrouve habituellement que dans les modeleurs : choix du tramage et, surtout, de la position d'observation (latérale ou en hauteur).



pleines, avec un éventuel dégradé ou lissage, et prise en compte des axes. Contrairement à ce que l'on pourrait craindre, les temps de traitement et d'affichage sont d'une remarquable rapidité. Il ne faut pas plus de quelques secondes pour calculer la courbe 3D la plus complexe dans la résolution la plus fine et avec le rendu le plus réaliste. A tel point que la sauvegarde des écrans, capitale dans d'autres logiciels du même type vu les temps de calcul importants, devient ici

presque inutile. Ces écrans sont sauvegardés au format Doodle ou Degas, ce qui permet donc de les récupérer facilement dans la quasi-totalité des programmes. Un excellent logiciel aussi puissant que simple d'usage.

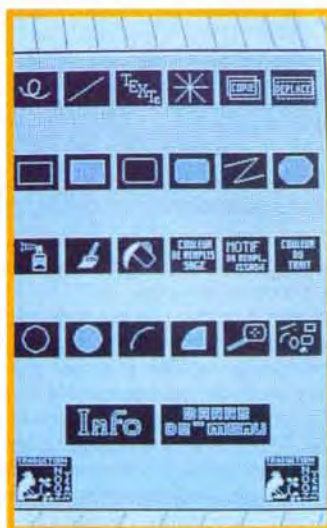
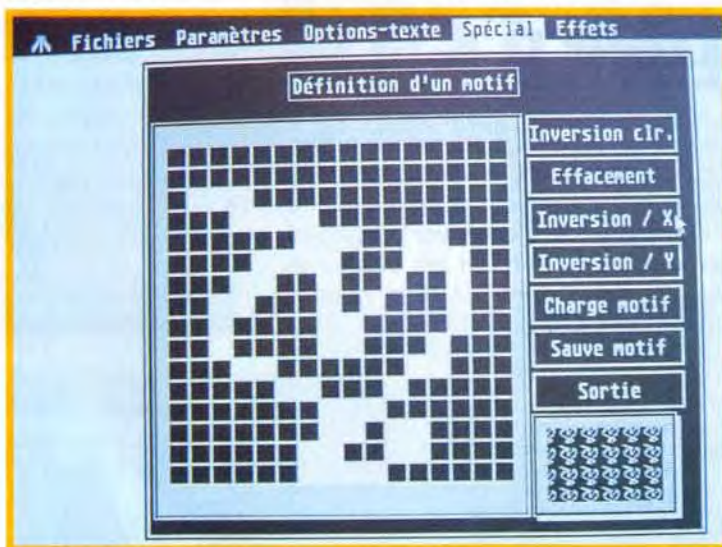
Disquette 313

Beaucoup moins impressionnant que le programme précédent, *Master Painter* pourra cependant rendre certains services aux dessinateurs désargentés et autres amoureux du pinceau électronique. Le programme tourne indifféremment dans les trois résolutions et ne demande que 512 Ko de mémoire. Il fonctionne selon une ergonomie assez particulière mais finalement pas désagréable : un clic droit appelle les icônes de dessin, mais il faut revenir à un bureau pour bénéficier des possibilités de paramétrage de certaines fonctions. On retrouve les outils classiques : dessin à main levée, droites, lignes brisées, rayons, polygones, rectangle et cercle, remplis ou non, etc. Côté paramétrage, le GEM a été correctement exploité : choix de la taille du tracé, de son type (continu ou

discontinu), des extrémités (classiques, arrondies ou fléchées). D'autres outils plus puissants complètent cet éventail : spray de taille paramétrable, vitesse et effet (couleur ou motif), loupe (qui permet seulement de grossir une zone mais pas de travailler dessus), blocs et autres remplissages de figures fermées. A ce propos, il faut signaler que le logiciel fonctionne de manière aléatoire pour ce remplissage : bug ou inadéquation avec mon STE ? Les traitements de bloc sont simples (changement de taille, rotation, inclinaison), mais très rapides. Deux options sauvent le programme de la médiocrité. D'une part, les options texte sont d'une grande richesse, avec différents attributs (épais, ombré, etc.), choix du sens d'écriture et, surtout, ombrage paramétrable de la couleur et de la distance. La seconde option est tout à fait originale. Le programme se propose en effet de remplir automatiquement un écran avec une figure, tout en vous laissant la liberté d'en choisir le nombre, la taille et la transformation. Une option qui peut se révéler utile pour créer des fonds un peu particuliers. En définitive, sans être un mauvais logiciel, *Master Painter* ne

Master Painter est un logiciel modeste qui pourra cependant suffire pour des dessins ne nécessitant pas des outils très perfectionnés.

Le double menu n'est pas des plus pratique pour travailler. Mais avec un peu d'habitude, on peut à la rigueur s'y faire.



peut se comparer à *Dali 4*, *Deluxe Paint* et autre *CyberPaint*. Mais à ce prix-là, il conserve un excellent rapport qualité-prix qui peut justifier son acquisition, d'autant que les logiciels de dessin toutes résolutions ne sont pas de règle sur Atari ST.

Disquette 209

AIM (Atari Image Manager) est un logiciel dédié au traitement et à la retouche d'images. Il fonctionne sur toute la gamme Atari ST, en monochrome ou en couleurs, fait assez inhabituel pour un logiciel de retouche. Ces images en couleurs pourront d'ailleurs être traitées telles quelles ou reconverties en images monochromes. Comme tous les logiciels de ce type, *AIM* ne donnera sa pleine mesure qu'avec des images digitalisées, mais il peut aussi permettre d'intéressants effets sur de simples dessins. Les fonctions proposées

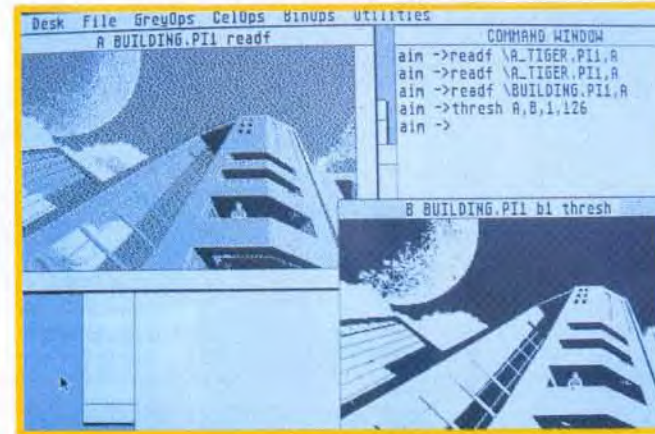


Les effets cellulaires peuvent procurer des effets pour le moins originaux nécessitant toutefois un certain apprentissage.

sont d'une très grande diversité. Elles peuvent se décomposer en trois types. Les premières interviennent sur les niveaux de gris de l'image : application d'un filtre particulier, égalisation, uniformisation, etc. Le deuxième type d'effet agit sur les pixels constitutifs de l'image : érosion, dilatation, effet de squelettisation, contour, épuration des points isolés, etc. Enfin, le troisième menu gère les opérations binaires : et, ou simple, ou exclusif, etc. Chacun de ces effets dispose de ses propres paramètres, ce qui élargit encore le champ d'actions du programme. Ainsi, un même algorithme pourra donner des effets très différents selon les paramètres utilisés. *AIM* autorise aussi la combinaison d'images par addition, soustraction, multiplication ou division des pixels constitutifs. Cette méthode peut produire des résultats vraiment étonnants, mais elle demande en contrepartie quelques essais pour sélectionner les images qui conviennent le mieux. Outre la grande variété de ses possibilités, *AIM* se distingue par sa remarquable vitesse de traitement, qui pourrait en remonter à bien des logiciels « payants ». Il est rare de devoir attendre le résultat plus de quelques secondes, même pour des effets complexes. Le programme ne dispose pas d'Undo, mais ses quatre fenêtres permettent de contourner facilement le problème, en gardant toujours « sous le coude » une copie de l'image à traiter. *AIM* offre encore un autre avantage de taille : il dispose d'un langage intégré, parfait pour automatiser à l'aide de macros des tâches répétitives. Ces macros peuvent d'ailleurs être sauvegardées et s'appeler mutuellement. En conclusion, *AIM* est un excellent programme de traitement d'images, destiné surtout à ceux qui disposent d'un scanner ou d'un digitaliseur, mais qui peut aussi prouver son utilité auprès d'un tout autre public.

Disquette 491

Grunplot est un autre traceur de courbes mathématiques. Le programme se limite aux graphes 2D. Il offre cependant suffisamment



A partir de l'image située dans le cadre en haut à gauche, le logiciel vous fournira en quelques secondes une image au trait, plus adaptée à une sortie imprimante. Idéale pour vos pochoirs !



La même image passée au filtre de l'égaliseur : l'image approche du rendu photographique. AIM offre des possibilités vraiment étonnantes pour un freeware moins cher qu'une place de cinéma.

de fonctions pour rester intéressant. Tout d'abord, quasiment tout est paramétrable, que ce soit pour le traitement des fonctions ou leur représentation à l'écran. Les fonctions proposées sont d'une grande diversité (fonctions trigonométriques, factorielles, logarithmes, etc.). Chaque fonction est fournie



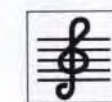
Grunplot présente l'avantage d'étalonner de lui-même les mesures pour éviter que la courbe ne sorte de l'écran. Mais il ne peut soutenir la comparaison avec Formula.

sous deux formes : une forme fixe et une forme paramétrable. Dans le même ordre d'idées, le tracé d'une fonction peut s'accompagner de celui de ses dérivées première, seconde et primitive. Cette aspect est l'un des points forts du programme, tout comme le calcul automatique de l'échelle et du domaine de définition, ce qui évite des erreurs (division par zéro par exemple). En revanche, sur tous les autres plans, *Grunplot* est bien en deçà de *Formula*. Il ne permet pas en effet de traiter une formule quelconque et ne gère que la 2D. De plus, cette version shareware est bridée : elle ne dispose pas de la sauvegarde. Toutefois, ses spécificités peuvent la faire préférer dans certains cas à *Formula*. Les étudiants désireux de s'éviter le calcul de l'échelle et de l'intervalle l'apprécieront certainement (disquettes Station pour Atari ST. Prix : A.).

Jacques Harbonn

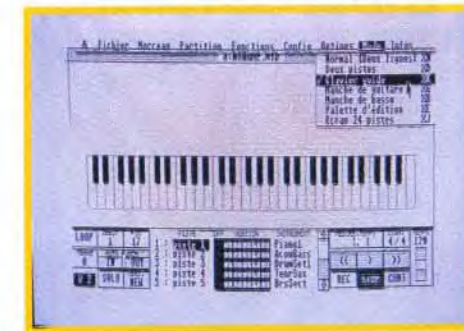
BIG BOSS

Cette nouvelle version d'un séquenceur 24 pistes déjà ancien, mérite d'être signalée. Destiné aux amateurs, tout comme *Total Session*, *Big Boss 24* offre bien plus d'atouts que son confrère. Il permet un travail à la fois simple et visuel.

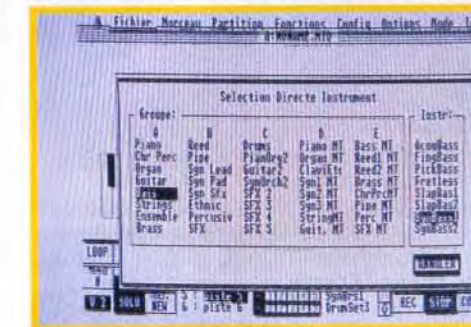


Les nombreux atouts de *Big Boss* l'ont déjà placé en tête de liste des « petits » séquenceurs permettant aux novices de faire leurs débuts en MAO. S'il offre la plupart des fonctions essentielles à tout bon séquenceur Midi, *Big Boss* se singularise surtout par l'aspect visuel de ses modes de création. Vous pouvez, par exemple, choisir différentes représentation des notes jouées. Une portée musicale classique pour les pianistes et un manche de guitare pour les « gratteux » ! Original et intelligent ! Bien sûr, on ne profite pas là encore de la vision « en clair » des pistes. Il faudra se

La classique représentation clavier peut être remplacée par un manche de guitare.



repérer dans le morceau, soit en observant le défilement d'une partition, soit en jonglant avec des compteurs. Comme dans *Total Session*, impossible de régler les canaux Midi et les instruments sur la fenêtre de travail. Par contre, l'enregistrement de plusieurs pistes pour un même instrument est intéressant. Une fois la rythmique mise en place, vous pouvez par exemple enregistrer plusieurs accompagnements au piano différents, les écouter tour à tour, pour finalement choisir celui qui vous sied le plus. Cette dernière version de *Big Boss 24* offre également quelques « plus ». Comme les « grands », ce séquenceur possède une master track, c'est-à-dire une piste fictive où l'on note tous les changements de tempo, de signature... *Big Boss* est toujours aussi performant en ce qui concerne l'édition et l'impression des partitions. On peut ajouter à la portée des paroles, des symboles créés par



L'ergonomie de Big Boss lui permet de toucher un large public, du débutant au pro.

l'utilisateur, etc. Enfin, il faut remarquer l'effort qu'ont fait les programmeurs de ce produit afin de faciliter la configuration du séquenceur pour les différents synthés disponibles actuellement sur le marché. *Big Boss* est un produit qui offre un très juste compromis entre performances et maniabilité (disquette RNS disponible sur Atari ST et PC, distribué par RNS, tél.: (16) 76.40.52.70. Prix : H).

Olivier Hautefeuille

EXERCICE DE STYLE

En théorie, un ordinateur et un bon logiciel graphique peuvent remplacer tous les outils de dessin traditionnels. Il faudra en pratique, dans bien des cas, adapter le style du dessin aux contraintes de la machine, surtout si l'on ne dispose que d'une souris pour dessiner. La solution pour contourner les problèmes de tracé à la souris consistera à simplifier le dessin en le stylisant.

Force et faiblesse du dessin sur micro

Un ordinateur doté d'un logiciel de dessin performant possède un grand nombre de fonctions pour tracer et colorier. De prime abord, toutes ces fonctions permettent de transposer à l'écran les multiples aspects du dessin sur papier. Le débutant enthousiaste s'imaginera déjà figurant les détails d'un chef-d'œuvre hyperréaliste. La réalité sera malheureusement tout autre, et notre néophyte, aux commandes de sa souris, aura tôt fait de déchanter en s'apercevant que le petit animal de matière plastique n'est pas le partenaire idéal pour exprimer ses idées graphiques les plus réalistes. Si le désir de créer une image quasi photographique est louable, une grande pratique du dessin sera nécessaire pour y parvenir, et ce quel que soit l'outil utilisé. Réaliser une telle image sur un ordinateur ne fera que compliquer les choses. D'excellents dessinateurs sur papier seront incapables, souris en main, de faire mieux que des débutants malhabiles.

Choisir son style

Ceux qui veulent à toute force réaliser des images réalistes auront intérêt à numériser des dessins sur papier, à l'aide d'un scanner ou d'une caméra, l'ordinateur ne servant alors qu'à la mise en couleur. Ceux qui ne possèdent qu'une souris pour dessiner devront plutôt opter pour un rendu moins réaliste, sous peine de transformer une agréable séance de dessin



Rwanda, de Georges Mignot, sur Atari. Ambiance crépusculaire pour ce paysage, très économe en couleurs (moins de dix). Les silhouettes des arbres sont dessinées avec soin, et cette image évoque les choses plus qu'elle ne les montre.



Exotisme, de Paul Biller, sur Amiga.



Exotisme, Fabrice Quignette, ST.



Taj Mahal, Fabrice Larchevêque, Amiga.



Nuit exotique, Alexandre Boinot, Atari.

EXOTISME ET VOYAGE

Le thème était vaste et on pouvait envisager de nombreuses solutions pour l'illustrer : paysages, portraits, ambiance.



Voyage, de Fabien Wascheul, sur Atari.

en fastidieuse chasse aux pixels. Cette stylisation modifiera évidemment l'esthétique du dessin dans le sens de la simplification. Ce style épuré peut ne pas

plaire à tout le monde, mais tous ont pourtant intérêt à s'y essayer. Cela permettra au débutant de ne pas se perdre dans les détails inutiles, de jouer avec des



MiG 21, de Frédéric Viegas, sur Amiga.



F16, de Laurent Beroud-Guelet, sur Atari.



Corsair, de Frédéric Viegas, sur Amiga.



Escadrille, de Bertrand Misiak, sur Atari. Bertrand a traité ce thème avec brio, en choisissant de montrer un avion de chasse dans son élément. Les couleurs utilisées donnent à ce ciel un caractère vraiment apocalyptique.



Rafale, de Gilles Arbelot, sur Atari.

AVION DE CHASSE



Bulle, de Laurent Guyot, sur Atari. Ce vaisseau spatial est original. Un simple reflet permet de comprendre qu'il s'agit d'une énorme bulle. La cité de Cyril (ci-dessous), tout hérissée de pointes, ferait un beau décor pour un jeu de SF.



Tomcat, de Grégoire Rocher, sur Atari.

SCIENCE-FICTION

De gauche à droite : 2048, de Cyril Maignan, sur Atari, et Cosmo, de Fabien Wascheul, sur Atari.



formes simples et faciles à agencer les unes par rapport aux autres. Le dessinateur plus aguerri pourra trouver dans cette manière de faire des solutions graphiques inédites et des voies nouvelles pour l'expression de son art. Enfin, ce travail, parfaitement adapté au dessin sur ordinateur, permettra à tous de réaliser rapidement, et avec un minimum de



Avec la fonction polygone plein, on commence par le dessin des nuages.



La silhouette des montagnes et le dessin de la mer sont ajoutés.



Des herbes et des palmiers stylisés constitueront le premier plan.



On dispose des fleurs par copie au premier plan. Dessin des barques.



L'impression de relief est donnée par des facettes colorées.

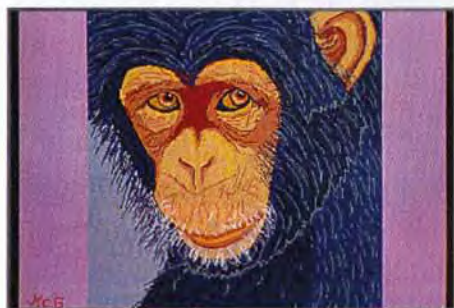


Les couleurs sont équilibrées avec les curseurs RVB, avant l'ultime sauvegarde.

ANIMAUX



Tigre, de Isabelle Hubert, sur Amiga. Ce portrait de tigre entouré de motifs d'étoiles aux couleurs vives et gaies évoque plus une bête de cirque qu'un animal dans son environnement naturel. Les modelés, traités par une nuée de pixels colorés, donnent à cette image une matière grouillante, très vivante.



Judith, de Marie-Christine Guenot, sur Amiga.



Rainette, de Philippe Couder, sur Atari.



Poisson, de Guillaume Turpin, sur Atari.



Andalousia, de Isabelle Hubert, sur Amiga.

intentions de style de quelques détails importants.

Le croquis sur film

Le croquis est reporté avec un stylo feutre sur un film transparent (genre celluloïd) de la taille de l'écran. Les détails entrant dans le dessin sont précisés à cette étape. Il est cependant inutile de passer trop de temps à peaufiner ce dessin qui, de toute manière, devra être retracé entièrement avec les outils de l'ordinateur. Les brouillons, le croquis sur papier et le report sur film sont des phases préparatoires qui devront être réalisées rapidement et d'un seul jet pour garder un caractère spontané. On se concentrera d'avantage sur la réalisation du dessin à la machine. Le film est placé sur l'écran. L'électricité statique dégagee par celui-ci suffira à le

tenir en place. Le film sera conservé, et une fois nettoyé il pourra être de nouveau utilisé. Cette technique de report du croquis à l'aide d'un film transparent a déjà été décrite avec plus de précision dans le Tilt n° 98.

Le dessin plan par plan

L'étape suivante consiste à reporter le croquis du film à l'écran. Il n'est pas question alors de calquer servilement le tracé sur film avec les outils de la machine, mais bien de redessiner l'ensemble de l'image.

C'est ce travail qui donnera son caractère définitif au style du dessin. Avec la fonction Polygone plein on mettra en place les grandes zones colorées du dessin, en commençant par les arrière-plans. Le principe de cette fonction est le suivant : après l'avoir activée en cliquant sur l'icône appropriée, on trace avec une ligne brisée le contour de la forme que l'on désire traiter. Quand la forme sera circonscrite et que l'on sera revenu au point de départ, elle se remplira automatiquement avec la couleur en cours. C'est une fonction à double action : elle permet de traiter le contour et le remplissage d'une surface en une seule opération. Son avantage essentiel réside dans le fait que les surfaces ainsi réalisées peuvent être empilées les unes sur les autres, un peu comme des silhouettes en papier découpé. On placera ainsi, en s'aidant du croquis sur film, toutes les grandes masses du dessin en commençant par les arrière-plans. Cette façon de procéder, par plans empilés les uns sur les autres, permet de bien construire le dessin. Elle est beaucoup plus simple et plus rapide que la définition des surfaces de l'ensemble de l'image par un tracé indépendant du remplissage. Les arrière-plans seront partiellement recouverts par les plans placés devant et ne nécessiteront pas d'être retravaillés. Si toutefois une couche intermédiaire devait être intercalée entre deux plans, il serait possible de le faire avec la fonction Masque, en protégeant les couleurs des plans placés en avant de cette nouvelle couche à intercaler.

Si le dessin d'une couche n'est pas jugé satisfaisant, la touche Undo permettra de l'effacer aussitôt. Il est prudent de sauvegarder fréquemment le travail en cours.

Couleurs et modelés

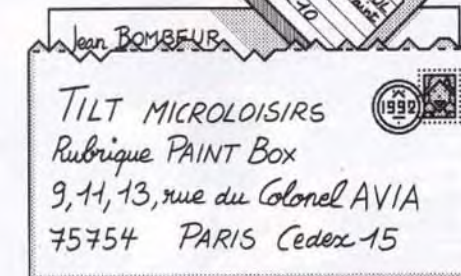
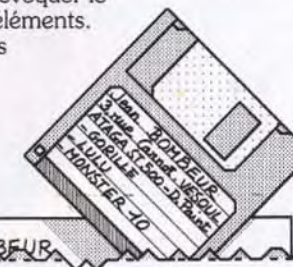
A ce stade, les différents plans sont mis en place, et l'on peut déjà juger de l'effet produit par le dessin, dont on équilibre les couleurs avec les curseurs RVB. Le réglage des couleurs permet de faire ressortir les plans les uns par rapport aux autres, et c'est là une des possibilités vraiment magiques du travail sur ordinateur. Le travail du modelé, qui permet de donner du relief à l'image, en plaçant les ombres et les lumières, peut alors commencer. Cette opération est faite avec la très utile fonction Masque, elle aussi spécifique au dessin sur machine. On choisit la couleur dont on désire traiter le modelé dans la fenêtre de création des masques. En inversant le masque, toutes les couleurs seront protégées à l'exception de la couleur sélectionnée. Les modelés seront traités par facettes pour accentuer le caractère « taillé à la serpe » du dessin. Le modelé par facettes est préférable, pour ce genre de dessin, à un traité à l'aérographe, qui conserve un aspect un peu mou et trop granuleux. Le dessin des facettes d'ombre et de lumière doit être soigné, pour évoquer le volume des éléments. Trois couleurs suffisent pour

définir le volume : une couleur moyenne, une couleur d'ombre et une couleur de lumière. Des ombres portées d'un élément sur un autre donneront aussi de la profondeur à l'image. Le dessin est maintenant presque terminé. Après un équilibrage final de toutes les couleurs utilisées, une ultime sauvegarde est faite. Le dessin ainsi obtenu pourra être conservé tel quel, avec son aspect un peu brut, ou bien poussé davantage vers plus de réalisme, par l'emploi d'outils tels que des brosses fines ou un aérographe. Enfin, chacun pourra améliorer, à sa convenance, cette technique simple et accessible à tous.

Envoyez-nous vos œuvres ! LES THEMES

Les thèmes qui vous sont soumis ce mois-ci sont, au choix :
- un dessin comportant une typographie,
- un dessin de nu,
- un dessin de moto,
- un dessin d'après une digitalisation,
- une scène de la préhistoire.
Soyez gentils de bien vouloir signer lisiblement vos chef-d'œuvres.
Et maintenant, à vos souris

Nous remercions : Philippe AGNISOLA, Gilles ARBELLOT, Michaël AUChart, David BALLET, Jérôme BEAU, Fabien BENATTOU, Olivier BETHOUX, Paul BILLER, Nicolas BOCQUERY, Alexandre BOINOT, Frédéric BOULANOUAR, Marc BOUZY, David CHAIGNOT, Michaël CLAUSS, Cédric CLUZEL, Grégory COIN, Sylvain DAUDIER, Dominique DELATTE, Douglas et Jean-Charles DROUIN, Antoine ELOY, Nicolas ERES, Hugo FRESLON, Filip GEORGESCU, Manu GOMEZ, Marie-Christine GUENOT, Laurent GUYOT, David HERAL, Frédéric HERMAN, Laurent HEURTEBISE, Sébastien LALANNE, Fabrice LARCHEVEQUE, Michel LOPEZ, Olivier LUDOVIC, Cyril MAIGNAN, Fabrice MARCHAL, Philippe MAURIN, Cyrille MITOUT, Chaalal MOHAND, Ludovic NICOLLEAU, Laurent PALFROIX, Thomas PARMEGIANI, Yannick PECH, Michaël POURTAU, Fabrice QUIGNETTE, Grégoire ROCHER, Olivier ROQUESSALANE, Jean-François ROUX, Gilles TOMAS, Edouard TOUBOUL, Guillaume TURPIN, Cédric VERNANT, Frédéric VIEGAS, Fabien WASCHEUL, de nous avoir envoyé leurs œuvres.



peine, les images les plus diverses.

Trouver votre sujet d'étude

Une image comportant quelques éléments sera un bon sujet pour se familiariser avec cet exercice difficile de simplification de forme. Avec un peu d'habitude, tous les sujets pourront être traités avec ce type de simplification, le côté anguleux de ce genre de dessin se prêtant bien aux images humoristiques.

Brouillons et croquis

Quelques brouillons sur papier seront nécessaires pour déterminer la composition de l'image. D'après ces brouillons, un croquis au crayon, de la taille de l'écran, est réalisé. Du papier machine format A4 est parfait pour cet usage. Le croquis doit être rapide et nerveux et indiquer la place des éléments les uns par rapport aux autres. Il doit être réalisé à grands traits, dans un souci de simplification, et faire apparaître les

Commodore lance son petit dernier dans la gamme Amiga. Résolument tourné vers le ludique, l'Amiga 600 crée une certaine confusion parmi nos lecteurs. Une sortie trop rapprochée de celle de l'Amiga 500 Plus en est la principale raison. Tilt a passé aux rayons X, à la scie et au marteau ce nouveau venu dans la cour des 16 bits. Une dissection effectuée par le grand docteur Harbonn.



L'Amiga 600 est un 500 modifié et allégé ! Notez ici le port réservé aux cartes mémoires.

La sortie de l'Amiga 600 (A600), nouvel ordinateur grand public de Commodore, repose avec acuité le problème du choix d'un ordinateur « familial » pour celui qui serait désireux de s'équiper d'un ordinateur capable de cumuler éventuellement les fonctions de loisir et de travail. Il convient d'emblée d'ouvrir une parenthèse. Les 8 bits ont brûlé leurs dernières cartouches, et il paraît bien peu raisonnable de se tourner

vers de telles machines, bien que quelques passionnés soient encore capables de réaliser des prouesses avec leur cher ancêtre (par exemple, 600 couleurs simultanées sur un Thomson !). Si le parc installé des 8 bits reste important (mais il est difficile de faire la part des machines toujours actives par rapport à celles qui sommeillent dans un placard !), les éditeurs les ont presque tous abandonnés. Nous avons donc entrepris une étude comparative de l'Amiga 600 face aux autres ordinateurs de la gamme de chez Commodore (Amiga 500, 500 Plus, 2000 et 3000), et replacé cette machine dans le contexte plus général des 16-32 bits.

L'ASPECT EXTERIEUR

Côté présentation, l'Amiga 600 reprend le design général des Amiga 500, avec juste quelques petites modifications : une couleur crème légèrement plus claire et, surtout, une taille beaucoup plus petite (près de la moitié de la surface en moins), qui entraîne une importante diminution de poids. Cet amaigrissement ne s'explique d'ailleurs pas uniquement par la réduction de taille : il résulte également de l'abandon du clavier numérique. Cependant, la frappe et l'usage du clavier restent toujours aussi agréables. L'Amiga 600 conserve le principe de l'alimentation externe. Toutefois, si les deux ali-

mentations se ressemblent, le poids joue là encore fortement en faveur du modèle 600, qui semble être vide tant il est léger. A ce propos, il me semble important de signaler qu'il est déconseillé d'alimenter son Amiga 500, surtout s'il est ancien, avec l'alimentation destinée au 600, bien que les connecteurs soient compatibles. En effet, la consommation de l'A500 risquerait de mettre rapidement sur les genoux cette alimentation prévue pour une carte beaucoup moins gourmande. En revanche, l'inverse (alimentation de l'A500 sur l'A600) ne pose aucun problème.

BREF TOUR DU PROPRIETAIRE

Faisons maintenant un petit tour du propriétaire. On retrouve sur le côté droit la fente d'insertion du lecteur de disquette, inclinée vers l'avant, ce qui facilite l'introduction et le retrait des disquettes. L'A600 conserve le format habituel, c'est-à-dire un lecteur 3,5" double densité d'une capacité de 880 Ko formaté. Mais on découvre aussi, à côté, les deux ports souris et joystick, bien plus accessibles que sur les A500. Le passage souris/joystick pourra s'effectuer bien plus aisément (cette manipulation est souvent indispensable pour jouer à deux). Toutefois, si vous êtes amené à pratiquer souvent cette permutation, je vous conseille d'acquiescer un petit câble prolongateur, pour éviter de fatiguer inutilement les branche-



Plus léger, de taille réduite, l'Amiga 600 fait penser à une console avec un clavier.

ments de la machine. A l'arrière, on retrouve les connecteurs habituels de l'Amiga : sortie parallèle, sortie série, connecteur pour lecteurs de disquette externes (jusqu'à trois connectés en chaîne), sortie vidéo RVB et sorties stéréos cinch, pouvant être mises à profit par le câble péritel (son sur le moniteur) ou reliées à une chaîne hi-fi pour une écoute améliorée. Deux nouvelles sorties ont fait leur apparition : une sortie composite vidéo PAL couleur et, sur-

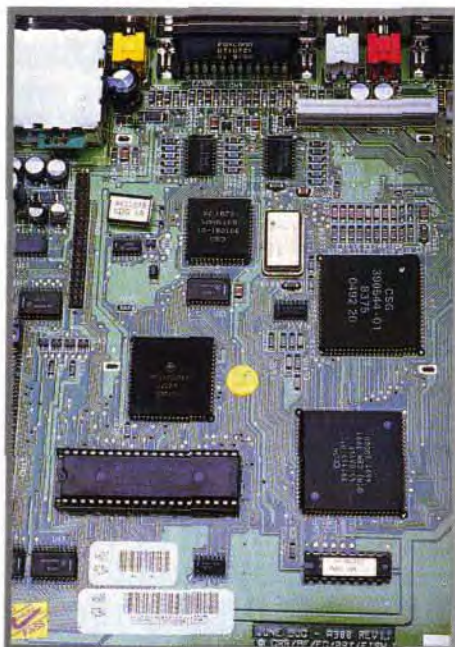
tie antenne. Cette sortie antenne peut sembler un peu anachronique (elle était de règle aux temps héroïques des ZX81), mais elle est loin d'être inutile, que ce soit pour éviter d'occuper la péritel du téléviseur familial qui a déjà fort à faire avec Canal Plus, le magnétoscope et autre Camescope, que pour permettre le branchement sur des téléviseurs anciens dépourvus de cette universelle péritel. Il faut cependant savoir que la qualité de l'image s'en ressent, l'étape modulation/démodulation grignotant au passage résolution et précision des couleurs. Sur le côté gauche, vous découvrirez la première innovation majeure de l'A600. En lieu et place du bus d'extension qui permettait de connecter disque dur et autres extensions mémoire externes, vous trouverez un connecteur au format PCM-CIA, connu dans le monde PC. Ce connecteur sert à lire les cartes mémoire plates de format carte de crédit. Commodore prévoit dans un premier temps leur utilisation, soit pour les jeux (finis les chargements longs et fastidieux), soit comme mémoire auxiliaire de sauvegarde. Ces mémoires sont actuellement coûteuses mais, de jour en jour, elles tendent à devenir plus accessibles et leurs capacités de stockage plus importantes. Toutefois,

Commodore n'a pas pu



AMIGA 600

Duel à Octet Corral



L'Amiga 600 dévoile une carte très « propre », à haute densité et faisant un usage quasi universel des composants montés en surface (CMS).

nous préciser si l'A600 était à même de gérer des cartes de grande capacité ou s'il existait une limitation à ce niveau.

Sous l'ordinateur, on retrouve une trappe pour extensions mémoire plus classiques. Toutefois, cette trappe, beaucoup plus petite que celle des A500, impose l'usage de cartes d'extension spécifiques.

LES ENTRAILLES DE LA BÊTE

Voyons maintenant ce que cache cette belle carcasse. Le démontage s'effectue très simplement en ôtant six vis d'accès facile. Je ne saurais cependant vous conseiller de le faire, car vous invalideriez alors la garantie

(« étiquettes » endommagées). On découvre une carte très propre, à haute densité et faisant un usage quasi universel des composants CMS (composants montés en surface). En effet, la technologie classique n'a été utilisée que pour la ROM de 512 Ko. Cette technique CMS permet de diminuer de manière importante les résistances rési-

Disons-le franchement, l'apparition de l'Amiga 600 signifie la disparition à terme de l'Amiga 500 et une lutte fratricide avec le 500 Plus. C'est le marché qui tranchera.

duelles, et donc la chaleur parasite dissipée, améliorant le rendement et la fiabilité. En contrepartie, il devient beaucoup plus difficile pour le bricoleur moyen (et même presque impossible) d'intervenir. L'architecture reprend en grande partie celle des A500+. Le processeur reste le bon vieux 68000, qui a prouvé depuis bien des années sa valeur. Il est toujours épaulé par quatre coprocesseurs : Paula, Denise (une nouvelle mouture qui accepte les nouveaux modes du Worbench 2.0), Agnus (le Super Fat Agnus, en réalité, qui permet de gérer son et vidéo sur 2 Mo) et, enfin, Gayle, qui remplace Gary et gère l'accès à la mémoire... et l'interface IDE du disque dur interne. Voilà, vous connaissez la seconde grande originalité de cet A600 par rapport à ses grands frères. Cette interface est d'ailleurs largement répandue dans le monde PC, ce qui ouvre des horizons complémentaires face aux offres de disque dur 20 et 30 Mo de Commodore. Rien ne vous empêche en effet de connecter un disque dur de capacité plus importante, à condition qu'il soit au format 2,5" (afin qu'il rentre dans le logement prévu). Il est même possible, au prix toutefois d'une bidouille plus importante (récupération d'une alimentation et nappe d'extension pour brancher ce disque dur en



L'arrière de la carrosserie : on y trouve les sorties habituelles avec...

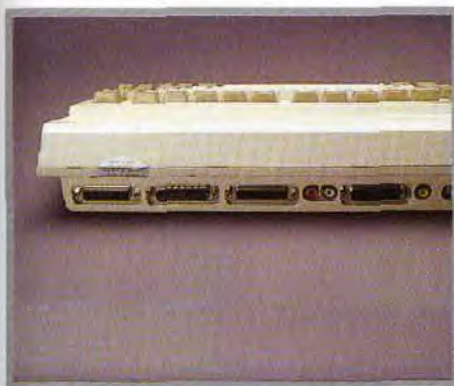
externe), de raccorder un disque dur 3,5" ou 5,25" (jusqu'à 210 Mo de capacité). Mais attention ! Dans tous les cas, cependant, vous perdriez la garantie si vous installez vous-même ce disque dur.

L'A600 EN ACTION

Voyons maintenant ce que nous offre l'A600 en usage normal. Le Kickstart 2.0, allié au Workbench 2.0 (tout comme dans l'A500+) apportent de nombreuses améliorations au niveau du bureau, mais posent aussi le problème de la compatibilité avec les ROM 1.3 qui équipent les A500. Le problème est en fait le même que pour l'A500+, les risques d'incompatibilité propres à l'A600 étant réduits. Les logiciels qui sortent actuellement ne devraient poser aucun problème de compatibilité avec la machine. En revanche, pour les logiciels plus anciens, le pourcentage de déchet est variable. Faible dans les logiciels professionnels qui suivent en général les spécifications préconisées par Commodore, ce pourcentage peut devenir, par exemple, très important pour les démos, qui adressent directement les fonctions sans passer par les vecteurs pour gagner du temps. Le Super Fat Agnus, avec ses 2 Mo accessibles aux coprocesseurs graphiques (avec l'extension mémoire interne) permet de mettre réellement à profit les capacités multitâches de l'interface Intuition, le disque dur étant ici un atout quasi indispensable. Ces 2 Mo de vidéo sont aussi très utiles aux logiciels de dessin et d'animation (*Deluxe Paint IV*), de musique (*Audio Sculpture*) ou même à certains jeux qui affichent alors plus de détails.

COMPARAISON A500 A500+, A600

Disons-le d'emblée, l'achat d'un A500 classique neuf ne se justifie plus guère, d'autant que la différence de prix avec le 500+ est minime (500 F environ). Si vous possédez déjà une logithèque importante et que votre Amiga a rendu l'âme, tournez-vous plutôt



... deux nouvelles sorties : une sortie composite vidéo PAL et une sortie antenne !



Ergonomique : l'inclinaison du lecteur de disquette, les ports joystick sur le côté, voilà qui est mieux !

vers un 500+, quitte à faire installer le système des doubles ROM (1.3 et 2.0) pour disposer d'une compatibilité totale. En revanche, acheté d'occasion, un A500 peut se révéler

L'A600 face au monde PC

Conçus au départ comme des machines de bureau sérieuses, avec leur écran Hercules ou CGA et le son ridicule de leur haut-parleur interne, les PC ont désormais acquis leurs lettres de noblesse dans le domaine du jeu. Les cartes sonores type AdLib et Soundblaster, tout comme les modes EGA et VGA, y ont été pour beaucoup. Le PC est devenu le roi pour les simulations de vol et même pour les simulations en général, ainsi que pour les jeux d'aventure nécessitant un disque dur (à la Sierra). L'Amiga ne peut alors soutenir la comparaison, malgré ses performances correctes. Pour les jeux de rôles, les choses sont déjà plus équilibrées, même si le PC est en train de prendre peu à peu le dessus (mais les ripostes de l'Amiga, type *Black Crypt*, sont éclatantes). Dans le domaine du jeu d'action, en revanche, la balance penche très fortement en faveur de l'Amiga, le seul ordinateur à pouvoir à peu près concurrencer les consoles dans leur domaine d'élection. Certes, les PC aussi peuvent se montrer brillants dans ce domaine, comme l'a démontré *Wing Commander II*, mais il faut alors disposer d'une configuration musclée, et le choix de logiciels est beaucoup plus réduit. Les deux machines offrent l'accès au multimédia, la solution PC étant plus

coûteuse, mais les CD-ROM en général plus performants (en particulier ceux qui exploitent la norme MPC de Microsoft). En ce qui concerne les logiciels « sérieux » et les possibilités d'extension, le PC écrase complètement l'A600. Cet aspect logiciel doit être pondéré par un autre facteur : le prix ! Un A600 ne coûte que 3 500 F environ et peut être connecté au téléviseur familial. Pour le même prix, vous ne trouverez guère que des PC 8088 ou 8086, aux capacités beaucoup plus limitées que celles de l'A600. Il faut consacrer près de 10 000 F pour s'offrir un PC de bonne qualité qui combine le jeu et le travail : 386 dx33, 4 Mo de RAM (c'est quasiment le minimum avec les nouveaux logiciels Windows de type *Winword 2.0*), carte et écran VGA et carte son. Dernier point de comparaison : les programmeurs maîtrisent à présent parfaitement les possibilités du 68000 et il est peu probable que l'on assiste de grands changements sur l'A600 (sauf peut-être par l'usage de cartes mémoire de grande capacité). En revanche, dans le monde PC, presque tout reste à faire. D'une part, les éditeurs ont longtemps cherché à garder la compatibilité avec les vieux PC xt, négligeant du même coup les possibilités des PC 32 bits. D'autre part, les programmeurs semblent ne pas s'être bien fatigués non plus, comptant plus sur la puissance même du processeur que sur l'optimisation de leur code !

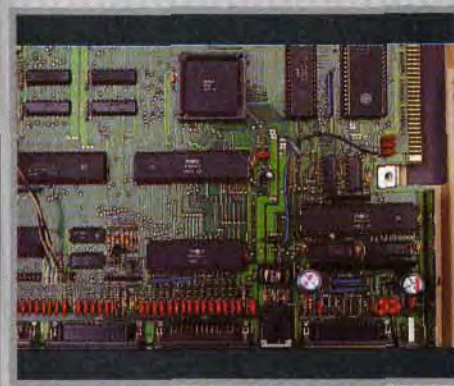
J.H.

Les autres ordinateurs à base 68000

Deux autres ordinateurs du marché utilisent un 68000 comme processeur principal. Le cas du *Mac Classic*, monochrome, sans joystick et à la logithèque réduite sera vite réglé. Mais il n'en est pas de même de l'*Atari ST*. Loin de moi l'idée de faire renaître la guerre stérile *Atari ST* contre *Amiga*. Actuellement, l'*Atari ST* est sans aucun doute en perte de vitesse, non pas tant du fait de ses capacités, somme toute très proches de celle de l'*Amiga*, que de la politique des éditeurs, qui le boudent

de plus en plus. Il sort encore sur cette machine des logiciels de grande qualité (*Vroom* ou *Epic*, par exemple), mais les versions *Amiga* n'ont rien à leur envier. En revanche, les choses se présentent bien différemment dans le domaine des logiciels de bureautique, des traitements de texte en particulier. Les meilleurs traitements de texte sur *Amiga* sont bien loin de valoir le fabuleux *Rédacteur 3* sur *Atari ST*. Le dossier présenté un peu plus loin vous permettra d'ailleurs de vous faire une idée plus précise du marché actuel des *Atari ST*.

J.H.



La carte de l'Amiga 500, petit frère de l'Amiga 1000 et père de l'Amiga 500+ et 600. Très controversée à sa sortie, cette superbe machine a fini par... plaire.



L'Amiga 500+ est, étrangement, le concurrent le plus direct de l'Amiga 600. Une guerre fratricide se prépare, à moins que Commodore ne retire le 500+ du marché. Qui sait ?



Les atouts de l'Amiga 600 face à ses concurrents et cousins : le disque dur interne et la possibilité d'utiliser dans un futur « prochain » les cartes mémoires (si les éditeurs les adoptent).

un bon choix (si son prix est raisonnable). Il est beaucoup plus difficile de trancher entre A500+ et A600. Tous deux disposent des Kickstart 2.0, Workbench 2.0 et Super Fat Agnus, ce qui les met à égalité. Côté multimédia, les deux ordinateurs disposent d'une possibilité de transformation en CDTV, grâce à une extension et un lecteur de CD-ROM.

L'A600 a deux atouts : le disque dur interne et les cartes mémoire. Toutefois, il faut que les éditeurs acceptent de jouer le jeu pour que ce lecteur de cartes mémoire ne subisse pas le même sort que le port cartouche des *Atari ST*, complètement sous-utilisé. En revanche, l'A600 souffre aussi de certaines limitations face à l'A500+. La plus importante

est l'absence de bus d'extension. Ce bus a permis le développement d'extensions diverses et variées, au premier rang desquelles on trouve les disques durs rapides, aux formats IDE ou SCSI, les extensions mémoire (jusqu'à 8 Mo) et les cartouches d'interruption (qui sont très pratiques pour geler un jeu, disposer de vies infinies, récupérer

LE ST EN QUESTION

La création de Jack Tramiel mène depuis quelques années son petit bout de chemin, avec les hauts et les bas que Tilt a suivis avec attention. Aujourd'hui, dans le tourbillon des changements spectaculaires auxquels est soumis le marché de la micro, le ST est toujours présent. Nous avons jugé utile de faire le point sur la situation de l'Atari ST, qui est en France le plus populaire des 16 bits.

rer la musique, etc.). De plus, la technologie CMS interdit l'usage d'extensions se connectant sur la carte mère, comme l'extension graphique AVideo 12, que nous avons testée le mois dernier. En fait, l'A500+ dispose de presque toutes les possibilités d'extension des A2000 : carte d'émulation PCAT, carte accélératrice, etc.

Pour le moment, on peut dire que l'A600 sera parfait pour l'utilisateur de jeux ou d'applications peu gourmandes. En revanche, s'il a besoin d'importantes capacités mémoire ou de stockage, de certaines cartes graphiques ou de recourir à une carte accélératrice, l'A500+ semble être le choix obligatoire. Le choix de l'Amiga 2000 ne peut plus guère se justifier à mon avis, car s'il dispose de slots d'extension bien pratiques, la version 1.3 de son système d'exploitation et son Fat Agnus ne gèrent que 1 Mo de vidéo jouent contre lui. Les capacités de l'Amiga 3000 sont tout autres que celles de l'A600 (68030 cadencé à 25 MHz, face au « pauvre » 68000 cadencé à 8 MHz) mais son prix est malheureusement à la hauteur de ses performances et s'éloigne du budget « familial ».

L'A600 se présente-t-il comme un choix supplémentaire dans la gamme Amiga ? Cet argument ne pèse pas lourd dans la balance. L'Amiga 500 Plus possède pratiquement les mêmes capacités que l'Amiga 600. D'ailleurs, les deux machines occupent le même créneau. La loi du marché tranchera : l'une des deux doit disparaître et ce sera le public qui désignera le condamné (ou alors Commodore fera lui-même son choix !). Et le CDTV dans tout ça ? Il n'obtient visiblement pas les faveurs des consommateurs, pour des raisons multiples (prix, logithèque réduite etc.). La possibilité de transformer son Amiga 600 ou 500+ en CDTV peut accélérer la chute de ce dernier. En fin de compte, on se retrouve donc avec deux produits Commodore qui vont devoir se partager le marché des 16 bits avec l'Atari ST. Lequel d'entre eux va sortir du lot ? La course est ouverte, faites vos paris !

Jacques Harbonn

Amiga et ST sont actuellement dans la même galère. Après quelques années d'expansion sans faille, ils se trouvent coincés entre l'irrésistible poussée des consoles de jeux et les PC, qui, dopés par des baisses de prix sensationnelles, attirent de plus en plus les jeunes passionnés.

Quelle place reste-t-il entre les deux mâchoires de la tenaille pour les micro-ordinateurs « hors norme » ? Commodore, qui s'est créé une clientèle

importante parmi les acheteurs de PC, peut se permettre de voir venir. La sortie de l'Amiga 600 montre cependant que le constructeur n'abandonne pas les passionnés de la première heure. Apple, de son côté, malgré un virage à 180° pour tenter de reconquérir sa clientèle d'antan (celle de l'Apple II / joueurs, bidouilleurs de génie, programmeurs...), est aspiré, à cause du succès

Le jeu

Même s'il sait faire un tas d'autres choses, c'est quand même le jeu qui représente l'essentiel du menu d'un ST normalement utilisé. De ce côté, rien à craindre pour l'instant. Les jeux sont presque systématiquement adaptés pour ST et, après une période délicate, sont redevenus d'un très bon niveau. Les éditeurs ne sont pas des philanthropes. Tant que ça se vendra, ils feront des versions ST. Comme ça continue à bien se vendre, pas de problème. Et puis il y a cet incitation, inaccessible à la grande majorité des possesseurs de consoles, la copie plus ou moins licite, tant détestée des éditeurs...

G.H.



« L'Atari TT qui devait être au départ le haut de gamme de la ligne de produit Atari. Cette machine n'a malheureusement pas donné les résultats espérés par la société de Tramiel. Rappelons que TT signifie 32/32 (bits) et que le ST lui, est l'abréviation de 16/32 (bits) »

« L'Atari est sans conteste l'ordinateur individuel 16 bits le plus répandu en France (ST, STF et STE compris). Fiable, robuste et performant, le ST est une machine capable de satisfaire les fous de la programmation, de la musique, du dessin et, pour finir, du jeu. Bref, il occupe plusieurs créneaux de ventes ce qui explique son succès. Ajoutez à cela un prix des plus compétitifs et l'on voit pourquoi Atari vend encore du ST. »

« Le Mega ST, le haut de gamme de la série, vise le marché professionnel. Cela n'a pas empêché les fans du ST de s'intéresser de très près à cette machine pour sa puissance. Mais son prix reste un gros obstacle pour les hobbyistes »



LES PROS ET LES HOBBYISTES

Le temps a passé. Jack Tramiel a peu à peu abandonné les rênes d'Atari à ses fils, surtout à l'un d'entre eux, Sam Tramiel. Des millions de ST et de STE ont été vendus. Mais sa clientèle était diversifiée, avec des goûts et des demandes différents. On peut discerner deux acheteurs principaux pour la ST : les professionnels et les hobbyistes. Les professionnels gagnent leur vie en faisant du traitement de texte, de la PAO et de la gestion de fichiers. Ils possèdent généralement un écran monochrome. Ils sont très nombreux en Allemagne, où le ST occupe la place prise en France par le Macintosh. Les hobbyistes, c'est nous, les touche-à-tout qui peuvent aussi bien jouer que pro-

La musique

C'est le domaine réservé du ST. Mac et PC viennent bien un peu fourrer leur nez dans ce milieu, mais cela ne touche que quelques professionnels un peu snob. Les musicos amateurs qui se mettent à la MAO le font sur Atari ST dans la proportion hégémonique de 90 % ! Et Cubase est devenu le logiciel de musique standard sur Atari. Cela favorise les échanges.

G.H.

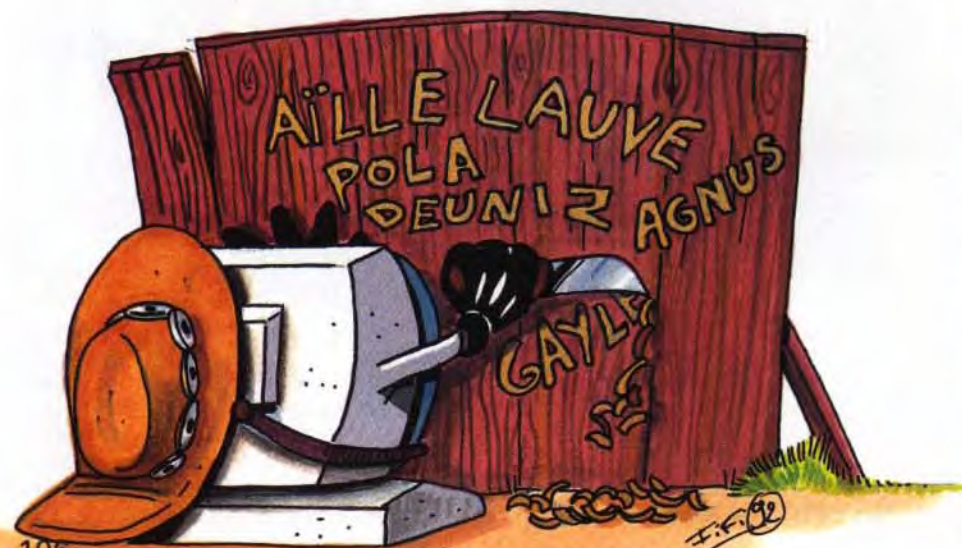
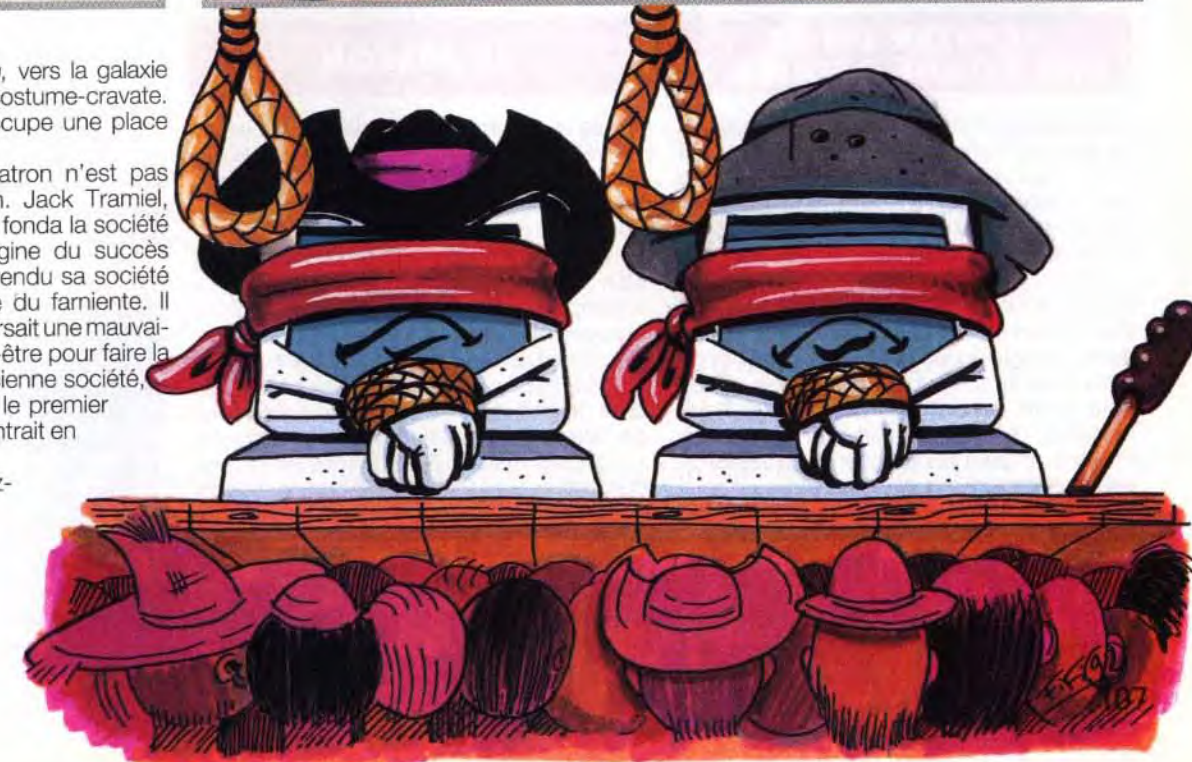
grammer, dessiner ou faire de la musique. Les capacités professionnelles du ST se heurtent à celles du puissant PC et du prestigieux Macintosh, surtout en France. Malgré quelques beaux coups, le ST reste marginal



professionnel du Macintosh, vers la galaxie PC et le monde des pros en costume-cravate. Dans ce paysage, Atari occupe une place particulière.

La personnalité de son patron n'est pas étrangère à cette situation. Jack Tramiel, après une vie aventureuse, fonda la société Commodore et fut à l'origine du succès mondial du C64. Ayant revendu sa société avec profit, il se lassa vite du far niente. Il racheta alors Atari, qui traversait une mauvaise passe et, en 1985, peut-être pour faire la nique à l'Amiga de son ancienne société, présenta au monde ébloui le premier Atari ST. Le micro 16 bits entra en scène.

Le succès fut au rendez-vous. Il faut reconnaître que la devise imposée à Atari par Jack Tramiel faisait merveille : « Offrir la meilleure qualité au meilleur prix. »



dossier

La programmation

Environ un tiers des possesseurs de micro se mettent plus ou moins à la programmation. Ce sont les premiers pas qui sont les plus difficiles. De ce côté, le ST est plutôt bien placé, ses langages sont nombreux et, surtout, plutôt faciles d'emploi. L'idéal pour un débutant. G.H.

à côté de ses influents concurrents. En Allemagne, où 900 000 ST, surtout professionnels, ont été achetés, l'effet d'entraînement joue toujours, mais l'année 1991 a été catastrophique.

Il est heureux pour Atari que, en France, les hobbyistes soient plus nombreux que les pros (c'est également le cas au Royaume-Uni). Selon Atari France, il y aurait entre 450 000 et 500 000 ST sur le territoire français. Proportionnellement, la France a même moins souffert en 1991 que les autres pays, et il semblerait qu'une très légère reprise ait eu lieu récemment : on aurait, dit-on, assistés à des ruptures de stock à la FNAC ! Elle est même passée au deuxième rang des « pays Atari » devant la Grande-Bretagne, pays traditionnellement très ouvert à la micro et bien équipé, mais qui commence à délaissier le ST.

Pour Daniel Hammaoui, Pdg d'Atari France, la conjoncture est favorable : « L'avenir d'Atari ?... Je suis très, très, très optimiste ! » Son analyse est simple : « Le marché de la micro est en train de se déplacer [vers le bas]... Le ST a une nouvelle clientèle. » Il est vrai que l'acheteur de ST n'a plus le même profil que dans les années quatre-vingt. L'espoir, à peine déguisé, d'Atari est que le 520 STE prenne la place laissée libre par l'Amstrad CPC.

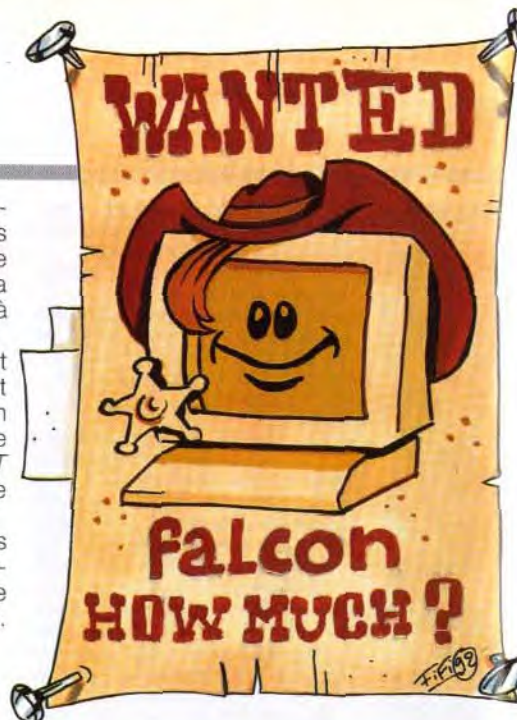
8 000 F de sa poche d'un coup est un investissement que peu de gens sont capables d'effectuer, surtout quand il ne s'agit que de se faire plaisir, sans même savoir si on va accrocher. Dans ce cas, un 520 STE à 2 600 F fait parfaitement l'affaire.

Sachant que les micro-ordinateurs prennent rarement de la valeur avec l'âge, mieux vaut également dépenser moins au départ. Enfin si l'on est vraiment près de ses sous, reste le marché de l'occasion. Les vendeurs de ST pullulent en ce moment ; il y a donc de bonnes affaires à réaliser.

Pour être clair, disons que le ST ne peut plus prétendre aujourd'hui représenter le summum de l'avancée technologique, image qu'il possédait encore il y a peu de temps. Le ST est désormais un produit « banal » – un me-too product, comme on dit dans le jargon des gens de marketing. Le ST est passé de l'ère de la passion à l'ère de la raison.

L'écriture

Il existe sur ST des logiciels de traitement de texte et de PAO qui n'ont rien à envier à leurs homologues sur PC ou Mac. Certains portent Le Rédacteur aux nues, le considérant comme le meilleur traitement de texte du monde. Connaissant l'attachement de chacun à son logiciel usuel, je serai plus réservé. Il n'empêche que cet enthousiasme est révélateur. Et comme les disquettes ST sont directement lisibles sur un PC, les transferts sont faciles. La PAO, avec Calamus, est très performante, mais demande une configuration plus musclée, donc plus chère. G.H.



assistée par ordinateur) et ses applications multimédias (coucou, le grand mot est lâché !) seront le point fort du Falcon. Comme d'habitude chez Atari, le prix est particulièrement étudié. Les estimations, variant entre 6 000 à 10 000 F, sont sans doute proches de la réalité, d'autant que le Falcon ne sera pas un oiseau solitaire : il se décomposera en une gamme dont on ne sait rien pour l'instant.

Une réunion au sommet des patrons d'Atari Corp. (USA) et de leurs homologues allemands, anglais et français a eu lieu à Paris, fin avril. Elle devait déterminer les grandes lignes de la politique commerciale à venir. Le pari est important. Il est d'ailleurs qualifié avec raison de « tournant » par Daniel Hammaoui. Les ataristes vont-ils passer au Falcon ? Celui-ci sera-t-il assez performant pour séduire une nouvelle clientèle ?

C'est peut-être l'importance de l'enjeu qui a décidé Jack Tramiel à reprendre le collier. Des bruits couraient bien depuis un certain temps que Jack Tramiel (père !) était mécontent de la façon dont ses enfants dirigeaient l'entreprise. Vilains ragots que tout ça ! Quoi qu'il en soit, Jack a récemment décidé de reprendre lui-même les choses en main. C'est lui qui aurait supervisé l'élaboration du Falcon. Allez Jack, fais-nous rêver encore une fois !

Gadgi Heller

Les utilitaires

Bureautique ou programmation, dessin ou animation, des milliers de softs peuvent alimenter un ST. Freeware ou logiciels professionnels, il y en a pour tous les goûts et à tous les prix. Dans ces domaines, le ST n'est pas forcément l'ordinateur le plus recherché ; il n'en est pas moins très bien armé pour répondre à tous les besoins. G.H.

TILT et **CONSOLES** vous présentent les « Goodies » de



LE PIN'S :

A l'image de l'émission... Le pin's MICRO KID'S se devait d'être "technologiquement avancé", donc électronique 85 F*

LE DISQUE :

La charte musicale MICRO KID'S, ainsi que quelques morceaux choisis de jeux vidéo célèbres La K7 80 F*
Le CD 120 F*

LE TEE SHIRT :

Disponible en blanc, noir, gris chiné. (Taille adulte et enfant.) Logo MICRO KID'S vert ou mauve 65 F*

LE ST ATARI MICRO KID'S : 520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S 2 690 F*

COMMENT VOUS PROCURER LES « GOODIES » ?...

- En participant à l'émission (de plus en plus difficile !!)...
- En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...
- En vous rendant dans les points de vente : Micromania, Soho ...

(Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S)

MAIS VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER DIRECTEMENT EN RENVOYANT LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS :

LE COLIS MICRO KID'S

COMPRENANT :

- Le pin's MICRO KID'S
- Le tee shirt MICRO KID'S (coloris et taille au choix)
- Le disque MICRO KID'S (CD ou K7 au choix)

AU PRIX DE :

Le colis MICRO KID'S K7 (1 pin's, 1 tee shirt, 1 K7) 219 F 00
(plus 17 F de frais de port)
Le colis MICRO KID'S CD (1 pin's, 1 tee shirt, 1 CD) 249 F 00
(plus 17 F de frais de port)

* Prix de vente conseillé

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 209 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

à retourner à : " La boutique MICRO KID'S " 30 rue Eugène Carrière 75018 PARIS

ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : " La boutique MICRO KID'S "

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
TEE SHIRT :
Taille (Mx ou KL, ou de 8 à 16 ans) :
Coloris (gris chiné, blanc, noir) :
Logo de couleur mauve ou vert :

Signature des parents

ACHETER UN ST, UNE BONNE AFFAIRE ?

Examinons les faits. Que va faire un passionné pas très riche mais qui, intéressé par la micro, veut se mettre dans le coup et trouve les consoles trop limitées car réservées exclusivement au jeu ? Un PC « jouable » (n'oublions pas que, à côté de l'aspect « micro », il y a aussi l'aspect « jeu ») coûte aux environs de 8 000 F. Le Mac LC est encore plus cher et, surtout, ne dispose pas assez de logiciels ludiques. Restent les deux compères de toujours, ST et Amiga, qu'on peut s'offrir pour moins de 3 000 F. Sans moniteur, oui !, mais quand on n'a pas les moyens, on peut se brancher sur la télé familiale en attendant d'avoir assez d'argent pour se payer ce fameux moniteur.

Certains vont rétorquer que, à configuration égale (micro, moniteur couleur, disque dur), un STE coûte plus cher en fin de compte qu'un PC. C'est souvent vrai. Mais le problème de l'acheteur est mal compris. Sortir

LE FALCON

Même si, comme on vient de le voir, il existe de très bonnes raisons pour que vive le ST, cela ne va pas durer éternellement. On le sait chez Atari. Pour redonner un nouveau souffle à la marque, il fallait cesser d'être raisonnable pour redevenir passionné. Cette idée simple abouti au projet Falcon. Le concept est défini dès le départ : le Falcon sera une machine pour passionnés !

Les bruits les plus divers courent sur ce fameux Falcon. Les seules caractéristiques dont on soit sûr – c'est-à-dire confirmées par Atari – sont peu nombreuses. Le micro-processeur est un 68030. Tout en restant compatible avec le STE, le Falcon possèdera d'autres modes vidéo et, probablement, une palette de 256 000 couleurs. Il sera en outre multitâche. De source officielle, mais généralement bien informée, on sait que l'accent sera mis sur le son et les dispositifs de transfert vidéo. Autant dire que la VAO (vidéo



EDITO

Bienvenue à bord des SOS Aventures Airlines. Le commandant vous souhaite un bon voyage et vous propose plusieurs destinations : vous pourrez visiter la planète Eternam, un club de vacances futuriste dont les six îles vous réserveront quelques surprises. Vous pouvez partir à la quête des *Forgotten*, *Realms sur Thar*, le monde de *Pools of Darkness*, à moins que vous ne préfériez le trésor de *Treasure of the Savage Frontier*. Nous vous demanderons juste un petit supplément pour une excursion jusqu'au système solaire de *Planet's Edge* ou pour la faille spatio-temporelle menant aux mondes sylvestres d'*Ishar* et de *Might & Magic III*. Alors, assurez vos épées, attachez vos boucliers : le dragon va décoller.

Marc Menier



ETERNAM PC

Imaginez un jeu qui allierait la qualité des animations de *Dragon's Lair*, la profondeur de jeu de *Donjon Master*, la beauté des décors de *Heart of China* et la jouabilité de *Monkey Island*, le tout arrosé d'un humour corrosif, pour donner à l'ensemble une parodie de jeu d'aventure la plus drôle et la plus réussie à ce jour. Ce petit bijou, c'est *Eternam*, et ses auteurs, qui travaillent déjà sur une version CD-ROM, sont français... Arrêtez, c'est trop !

Editeur: Infogrames (tél.: 16.78.03.18.46) ■
 Programmation: Laurent Salmeron ■
 Programmation du scénario: Norbert Cellier ■
 Scénario: Xavier Fournier, Olivier Roger ■
 Graphismes: Yael Barroz, Frédéric Bascou,
 Laurent Chaix, Patrick Charpenet, Jérôme
 Guerry, Jean-Marc Torroella ■ Musique: Frédéric
 Mentzen ■ Chef de projet: Michel Royer ■ Chefs
 de produit: Véronique Salmeron, Olivier Robin.

Tandis que l'an 2815 tire à sa fin, Don Jones, notre héros, est invité à prendre quelques jours de congé sur la planète Eternam, un gigantesque parc d'attractions à côté duquel notre Disneyland flamboyant neuf ressemblerait à une kermesse de l'école maternelle de Claye-Souilly. Cette planète com-

prend en effet un archipel composé de six îles habitées par des androïdes costumés qui font revivre aux visiteurs les plus grandes époques de l'histoire terrienne, dans des décors fidèlement reconstitués. (Souvenez-vous du film *Mondwest*, avec Yul Brunner dans le rôle de la boule de billard !) La zone médiévale ramène les touristes au temps des croisades, l'île révolutionnaire retrace l'époque troublée de la révolution de 1789, le niveau high-tech transporte le visiteur dans un univers futuriste, tandis que le monde de l'égypte ancienne permet aux émules d'Indiana Jones de revivre les aventures de leur héros préféré au cœur de sombres pyramides. Les deux dernières îles disposent d'un statut à part, puisqu'il s'agit de la capitale, appelée Capit, et d'une zone dans laquelle vivent les Dragoons, les indigènes qui peuplaient la planète avant qu'elle ne soit colonisée et transformée en Club Méd de l'espace. Malheureusement, notre héros ne va pas tarder à découvrir que ce paysage idyllique n'est en réalité qu'un gigantesque piège, dans lequel son irréductible ennemi, l'ignoble Nuke, a réussi à l'attirer.

18
INTERET

Tandis que vous vous approchez de l'embarcadere, le voyant « Alert » clignote... Vous êtes attaqué par des robots volants détraqués ! Vos tirs de laser s'ajustent automatiquement à la hauteur de vos agresseurs qui disparaîtront dans une spectaculaire explosion nucléaire.



Configuration matérielle nécessaire

PC 286, PC 386, 640 Ko minimum
 CGA 256 couleurs
 Disque dur indispensable
 Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Buzzer...
 Doc et jeu entièrement en français
 Maniement : clavier uniquement
 Lors de l'installation, un antivirus intégré au jeu vous signale automatiquement la présence de tout indésirable... à vous de faire le nécessaire.



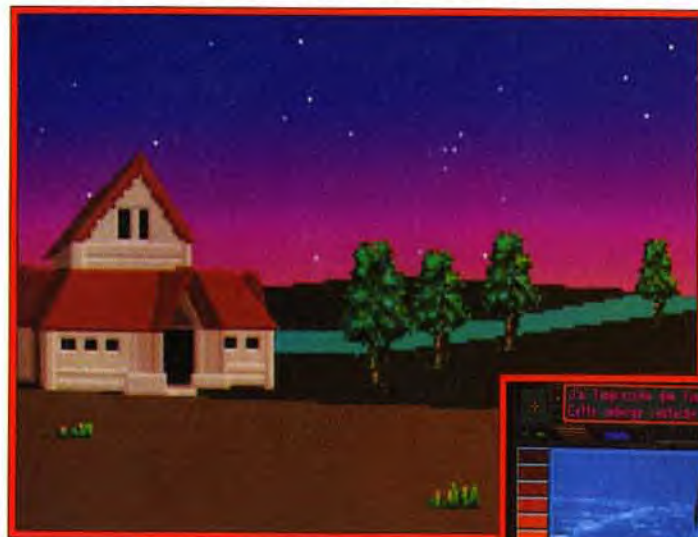
Clin d'œil aux Nuls... Dans la série « Régis est un con », aujourd'hui, Régis et le mot de passe. Méfiez-vous, l'animal est bête, mais aussi un peu voleur... attention à vos sous ! Lors des dialogues, le personnage avec lequel vous parlez s'inscrit au premier plan.

Versions

Une version CD-ROM est prévue, avec plus de trois heures de dialogue enregistré en français. Les auteurs envisagent également par la suite une version Amiga.



Caché derrière un paravent, vous surprenez la marquise en communication avec Nuke. Prenez-la en photo pour avoir une preuve à fournir à son mari, qui vous donnera en échange les autorisations nécessaires pour franchir le bac donnant accès à l'île suivante. Les décors sont digitalisés et retravaillés, ce qui explique leur beauté et leur incroyable réalisme... si on excepte le portrait de Freddy Krueger, en haut à gauche !



Les graphismes sont presque plein écran et le relief du terrain est bien restitué. La position des étoiles est conforme à la réalité... cherchez la Grande Ourse !



Un moniteur portatif vous permet de rester en contact permanent avec cette charmante personne. Celle-ci vous remettra dans le droit chemin en cas d'erreur...

Comme au cinéma !

En mélangeant des effets issus de plusieurs techniques (3D,

rotoscope, digitalisations, scanners, zooms), les programmeurs ont réussi à doter d'Eternam d'une mise en scène quasi cinématographique. L'emploi de gros plans, de zooms sur certaines parties de l'écran en fonction de l'action, donne l'impression d'assister à un véritable film. Nul doute qu'Eternam atteindra son apogée avec la version CD-ROM, quand les textes (inscrits pour le moment dans des bulles façon BD) auront cédé la place à de véritables dialogues !

Si vous avez manqué le début...

Il serait dommage de gâcher l'effet de surprise en vous donnant des instructions précises pour franchir les premiers obstacles, d'autant plus que vous ne courez aucun risque sur la première île et que vous n'aurez aucun mal à résoudre les différentes énigmes après plusieurs tentatives. Voici quand même quelques indices

volontairement flous... Si vous réussissez à retrouver les clés du garde, celui-ci vous révélera l'existence d'un passage secret dans la chambre du fils du duc. C'est là que vous découvrirez que ce dernier a été enlevé, et le duc vous donnera enfin un peu d'argent. Pour réussir les épreuves que vous impose le duc dans le château, vous aurez besoin de

lunettes infrarouges pour savoir où poser les pieds sans vous faire couper en rondelles, et d'une allumette pour dégager le passage encombré par des meubles. Pour éviter le regard foudroyant des yeux géants, trouvez un moyen de les faire pleurer et n'hésitez pas à vous « mouiller » pour franchir la salle suivante. A vous de découvrir le reste...



Le moine Franceslus vous indiquera l'emplacement d'un temple où vous apprendrez comment rejoindre l'île suivante.

Au début, trouver le moyen de passer d'une île à l'autre sera votre principal objectif, mais le scénario propose en fait de multiples énigmes, que vous pourrez résoudre dans l'ordre de votre choix. Heureusement, les auteurs n'ont pas conçu les îles comme autant de niveaux successifs : l'aventure n'est pas du tout linéaire et il vous faudra fréquemment revenir sur une île déjà visitée pour y trouver un objet que vous utiliserez ailleurs. Rassurez-vous, dès le niveau high-tech,



vous trouverez un passe qui vous permettra d'emprunter les téléporteurs placés sur chaque île, ce qui vous évitera d'avoir à retraverser longuement des lieux déjà visités. Le scénario est remarquablement bien conçu et il est impossible de quitter une île si on y a laissé un objet indispensable pour la suite de l'aventure. En effet, votre guide, la superbe Tracy, avec laquelle vous pouvez à tout moment entrer en contact par l'intermédiaire d'un écran récepteur portatif, vous fournit de précieuses indications et vous remet sur la bonne voie lorsque vous faites fausse

On retrouve dans Eternam quelques-uns des ingrédients qui ont fait le succès de Drakhen, du même éditeur... Comme dans ce dernier, le ciel est constellé d'étoiles dont la position est conforme à la réalité, et le jour et la nuit se succèdent. En revanche, l'écran

Drakhen enrichi



est plus grand, la 3D a été améliorée (le terrain a pris un peu de relief, la 3D est agrémentée de sprites) et, pour faciliter la vie du joueur, les collisions avec les éléments du décor sont ignorées. Mais attention, il est toujours possible de se noyer dans un lac ou un fleuve !

route, vous évitant ainsi de rester bloqué dans l'aventure. Ne vous étonnez pas si vous croisez un squelette baptisé James Bones, si un train surgit d'un endroit inattendu comme dans les cartoons de Tex Avery, si la forme de l'archipel ressemble au logo d'Infogrames, ou si le héros se met soudain à exiger une doublure pour les scènes dangereuses ! En effet, les scénaristes, sans doute brimés par des années de jeu d'aventure « sérieux », se



Cet élévateur mène à un vaisseau spatial qui vous permettra de survoler l'île high-tech.

sont déchainés, et ont fait d'Eternam une parodie délirante de jeu d'aventure, bourrée d'humour et de références à Star Wars, Star Trek, à Mel Brooks, aux Monty Pythons, aux Nuls même, et à l'indécrottable Régis ! Vous rencontrerez aussi le programmeur et les graphistes en personne, qui vous demanderont de les renvoyer dans le XX^e siècle pour finir le jeu ! Eternam est donc une réussite totale et son humour délirant ne nuit en rien à la cohérence du scénario ou à la perfection de la réalisation, au contraire... Si vous aimez les jeux d'aventure haut de gamme et si un bonne tranche de rigolade ne vous fait pas peur, Eternam est fait pour vous !

Marc Lacombe



Lorsqu'ils se déplacent en profondeur dans ces décors, les personnages subissent les effets de la perspective. Décors et flore étranges pour le monde futuriste. Au fond, la cité High-Tech. Affronter ce lutteur de foire vous fera gagner un peu d'argent. Utilisez l'arme minable que vous a donnée le duc.



18 **INTERET** L'équipe d'Infogrames a su soigner le moindre détail, aussi bien technique que graphique ou scénaristique... Résultat : un jeu passionnant, à la réalisation irréprochable, parsemé de grands éclats de rire qui ne nuisent en rien à l'aventure.

TYPE aventure animée

PRIX C

PRISE EN MAIN 17 Le générique vous met tout de suite dans l'ambiance (clin d'œil au générique du feuilleton TV *Manix*), et la première île, pas réellement dangereuse, permet au joueur de se familiariser avec les commandes.

GRAPHISMES 18 Les superbes décors et les personnages, qu'on croirait presque vivants, sont mis en valeur par une mise en scène digne du cinéma. Les décors extérieurs en 3D sont plus simples, mais complets et agrémentés de quelques sprites. Les zooms ne sont peut-être pas très jolis mais ils servent fort bien l'action.

ANIMATION 18 L'animation des personnages en gros plan est remarquable, et les sprites ne sont pas en reste. Le souci du détail est poussé à l'extrême : vous pouvez voir votre reflet dans les miroirs et votre squelette derrière l'écran du radiologue !

JOUABILITE 17 Un système de jeu très simple, géré entièrement au clavier, mais qui s'avère bien plus pratique que le maniement traditionnel à la souris (tout est automatique, de la recherche des objets à leur utilisation).

MUSIQUE 17 Elle colle parfaitement au scénario (parodique, parfois à la limite du psychédélique) et ne se déclenche qu'à certains moments, pour soutenir l'action. Là aussi, l'humour est roi.

BRUITAGES 15 Un peu plus faibles que la musique, mais largement satisfaisants.

DUREE DE VIE 16 Plus d'une quarantaine d'heures de jeu au programme si vous faites tout d'une traite ! Autant dire des mois de recherche et de rigolade !

POOLS OF DARKNESS

AMIGA

Editeur : SSI ■ Distributeur : US Gold (tél. : 021.356.3388) ■ Conception : SSI Special Projects Group ■ Scénario : Dave Shelley ■ Programmation : Kerry Bonin ■ Graphismes : Louis Saekow ■ Design : Dave Boudreau ■ Animation : Kerry Bonin ■ Bruitages : John Ratcliff ■ Musique : « The Fat Man » George Alistair Sanger.

Après sa sortie sur PC (voir Tilt 95), *Pools of Darkness* est maintenant disponible sur Amiga. Quatrième et ultime volet d'une grande saga, Lord Bane est de retour et ne reculera devant rien pour conquérir les *Forgotten Realms*, mais c'était sans compter sur vous...

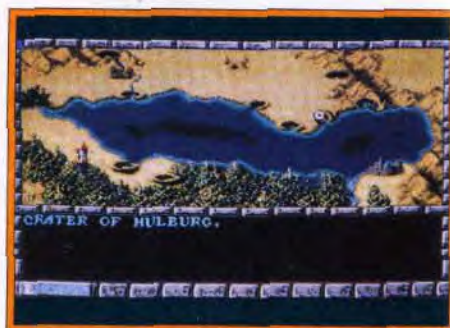
Pools of Darkness marque le retour du seigneur des ténèbres : Lord Bane, dont vous aviez déjoué les plans dans *Pool of Radiance*, *Curse of The Azure Bonds* et *Secret of The Silver Blades*. Dix années se sont écoulées depuis vos derniers exploits et les terres de Thar connaissent enfin la paix. Et voilà, c'est reparti...

Aigüez vos armes, préparez vos sorts, car, croyez-moi, les périples qui vous attendent ne seront pas de tout repos. Rien de neuf quant à la phase de création des personnages, avec le choix de leurs sexe, race, moralité et classe. Ceux qui ont joué à *Secret of The Silver Blades* pourront transférer leurs six héros. Quant aux autres, ils débiteront l'aventure avec des personnages allant des niveaux 5 à 16. Les déplacements



16 INTERET

▲ Les combats se déroulent toujours de la même manière que dans les précédents SSI.



▲ Votre équipe devra parcourir la totalité de cette carte ainsi que des dimensions annexes avant de retrouver Lord Bane.

s'effectuent à l'aide d'une carte du pays qui représente les territoires des trois premiers épisodes (les *Forgotten Realms*). Lorsque vous pénétrez dans un donjon, vous dirigez votre troupe dans une vue en 3D. Vous croiserez sur votre chemin des gens qui vous aideront, mais ce sont surtout de nombreux combats qui vous attendent. Ces derniers s'effectuent en 3D isométrique, et vous devrez faire appel à vos talents de stratège. En effet, il arrive que des monstres soient insensibles à certains sorts et, parfois, la disposition de vos hommes est capitale pour assurer la victoire.

Côté graphismes, on ne peut que tirer son chapeau aux programmeurs de chez SSI, qui ont fait un véritable effort. De nouveaux monstres font leur apparition et, tout comme vos personnages, ils sont très beaux et bénéficient d'animations surprenantes et amusantes. Les décors,

Les premiers pas : Lord Bane est de retour

Alors que vous arrivez dans la ville de Phlan, trouvez Sasha, elle vous confiera une mission : lui servir d'escorte lors de son inspection des troupes sur les terres de Thar. Après avoir accepté, rejoignez-la au portail Kuto. Quand vous quittez la ville, le ciel s'obscurcit et Lord Bane apparaît. Il emporte Phlan dans une autre

dimension. Soudain, vous êtes happé par un portail dimensionnel qui vous transporte devant un vieux sage : Elminster. Il vous fait part des plans de Lord Bane et vous renvoie sur Thar pour détruire les alliés du dieu maudit. Là, allez où bon vous semble. Vous pouvez commencer par le donjon de Taydome si vous voulez sauver Sasha...



Que vous rétorquiez ou non, le combat est inévitable. Alors, à quoi bon passer pour un lâche ? Les noms en violet signalent que vos personnages ont gagné un niveau d'expérience. Il ne vous reste plus qu'à trouver un « training hall ».

▼ Matériel requis

Amiga 500, 1000, 2000 ou 3000 avec 1 Mo. 3 disquettes. Clavier ou souris. Jeu et notice en anglais.

L'option « encamp » permettra à votre groupe de soigner les blessures et de mémoriser des sorts. Les lieux où vous pourrez vous reposer sont rares et vous devrez souvent revenir sur vos pas pour regagner des forces. Attention, vous n'êtes pas à l'abri d'une incursion brutale de monstres.



eux, n'ont malheureusement pas changé et sont toujours aussi sobres. Quant à la musique et aux sons, ils surpassent de loin ceux de la version PC.

Ainsi, chaque sort et chaque arme son effet sonore propre (le bruit de la fronde est génial) et vous aurez même droit aux cris d'agonie des monstres tués. Mais l'atout principal de *Pools of Darkness* est son scénario très fouillé, qui propose une intrigue menée de main de maître. L'histoire n'est

pas de tout linéaire (ouf !) et propose diverses quêtes, interférant les unes avec les autres. Sachez que vous allez visiter non seulement les *Forgotten Realms* mais aussi plusieurs dimensions, chacune peuplée de dangers et d'ennemis différents.

Retrouver et vaincre une nouvelle fois Lord Bane, c'est, bien sûr, votre objectif, mais il vous faudra d'abord réussir à anéantir ses alliés avant d'avoir accès au refuge du dieu maléfique. Plus que jamais, les adeptes des jeux de rôles AD&D y trouveront leur compte, mais le jeu s'adresse aussi aux néophytes.

De tous les jeux SSI de la lignée, je ne crois pas me tromper en affirmant que c'est là le meilleur. Vous pouvez l'acheter, vous ne serez pas déçu, et de longues nuits blanches devant votre Amiga sont assurées.

Thomas Alexandre

▲ Votre intrusion n'a pas l'air de plaire à ce dragon. Il vous faut combattre, si vous ne voulez pas finir en ragoût.

16 INTERET

Assurément le meilleur de la série des SSI. Une histoire très bien ficelée, de

nouveaux monstres et des combats d'un bon niveau. En bref, un très bon jeu de rôles qu'il faut posséder à tout prix.

TYPE jeu de rôles

PRIX C

PRISE EN MAIN 14 Elle se fait sans difficulté, mais une lecture de la notice s'impose pour les nouveaux venus dans le monde des SSI. Le jeu est accueillant et les commandes faciles à manier avec un peu d'habitude.

GRAPHISMES 15 Ils sont très corrects et ont subi une nette amélioration. Les monstres et séquences qui viennent agrémenter le jeu sont réussis. Les décors restent inchangés, et sont plutôt austères.

ANIMATIONS 14 Elles sont plutôt rares, si ce n'est lors des combats, mais j'aime particulièrement voir un fireball fuser, un géant de feu porter un coup d'épée... Les déplacements en 3D sont parfois un peu lents.

MUSIQUE 13 Elle est correcte, quoique l'on fasse mieux sur Amiga. De plus, elle est plutôt rare.

BRUITAGES 16 Hormis les « toc toc » des déplacements, ils ont été enjolivés, et lors des combats, vous les apprécierez vraiment.

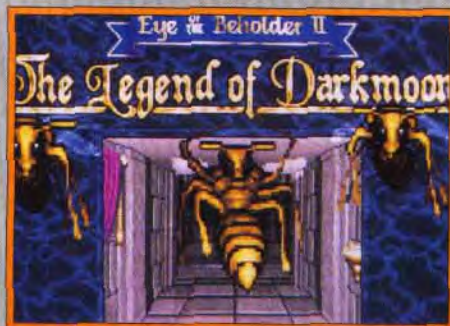
Jouabilité 13 Le jeu se manipule au clavier ou à la souris mais la première option est conseillée. Les nombreux chargements et changements de disquettes gênent un peu, à moins d'avoir un second lecteur ou un disque dur.

DIFFICULTÉ confirmé 14 Ni simple ni difficile, le jeu vous demandera de faire preuve de stratégie lors des combats. Si les monstres sont costauds (jusqu'à plus de 100 points de vie au début), il en est de même pour vos personnages.

DURÉE DE VIE 14 De nombreuses heures de jeu sont garanties avant que vous n'arriviez à sauver les *Forgotten Realms*.

Ça ressemble à...

Pools of Darkness reprend la recette des trois précédents volets, du cycle de Krynn et des *Buck Rogers*. Cela peut paraître routinier que SSI nous serve toujours le même genre de jeu, mais le résultat est à la hauteur. Les graphismes, les sons et même le scénario ont été beaucoup plus affinés. Mélange de *Bard's Tale* (pour les déplacements) et d'*Ultima* (pour les combats), il



La supériorité des graphismes de Eye of the Beholder II est flagrante.

fireball, et cela risque de choquer les puristes des jeux de rôles. Il va de soi que *Pools of Darkness* ne remplacera pas une vraie partie sur plateau, mais il ne vous décevra pas lors de vos soirées en solitaire. Il est vrai que ce jeu n'offre pas les graphismes d'un *Eye of the Beholder* ou d'un *Black Crypt*, mais il propose une aventure tout aussi intéressante, si ce n'est plus.

ravira les adeptes des *Advanced Dungeons and Dragons*. Les personnages et monstres sont entièrement gérés façon

AD&D, et la phase de création des héros est très bien rendue. Il est étonnant que l'on puisse tuer deux dragons avec une seule



Configuration matérielle nécessaire

Machine : PC
 Mode graphique : TGA/EGA/VGA/MCGA
 Média : 2 disquettes 5 1/4
 Carte son : AdLib/Soundblaster
 Contrôle : clavier, joystick ou souris
 Notice : en anglais
 Place requise sur disque dur : 3 Mo
 Ram minimale nécessaire : 560 ko

Des images fixes viennent briser la monotonie des décors en 3D. Vous voilà face à un nain. Ami ou ennemi ?

Cela ressemble à...

En association avec TSR, de nombreux jeux de rôles basés sur les règles officielles de *Donjons et Dragons* sont déjà disponibles sur PC. Mis à part les softs les plus anciens le système de jeu n'a pas changé. En vérité, à l'exception de quelques petites améliorations



Secret of the Silver Blades.

(essentiellement graphiques), les autres productions SSI/TSR se ressemblent

beaucoup. Mais après tout, pourquoi changerait-on une formule qui

marque ? Dans cette collection, deux programmes méritent particulièrement le détour : *Pool of Darkness* et *Secret of the Silver Blades*. Ils mettent en scène des personnages de haut niveau. Cela implique plus de sorts, plus d'objets magiques, des monstres plus puissants... bref, plus de plaisir de jeu.

Le point fort du jeu : un système de combat performant et réaliste. Mais la réalisation de *Treasure...* est loin d'être irréprochable. Tout d'abord, les musiques et les bruitages ont été négligés. L'ambiance s'en ressent. Les graphismes, eux non plus, n'ont rien d'exceptionnel. Quant à la fenêtre principale de jeu, elle remplit à peine le quart de l'écran. Heureusement, les combats en 3D isométriques sont toujours aussi passionnants. Les règles de *Donjons et dragons* sont scrupuleusement respectées, et les effets des sorts sont représentés de manière spectaculaire. Quand on sait que les combats sont, avec le scénario, l'élément moteur du jeu de rôles, on comprend que *Treasure Of The Savage Frontier* reste un bon jeu. En conclusion, ce jeu n'est qu'un épisode de plus, mais il plaira aux amateurs du genre.

Marc Menier

TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER

PC **15** INTERET



Les décors en 3D manquent de charme, spécialement durant l'exploration des donjons et des souterrains. L'option « area » permet d'avoir une vue d'ensemble.

cette petite tâche ménagère effectuée, vous vous attaquez à la forteresse, où se réfugie lord Geildarr en personne. Ce magicien expert est le chef de la division Zentharrim. Il suffit de lui trancher la tête, et le reste de l'armée est vaincu. Mais auparavant, une surprise de taille vous attend, au détour d'un passage secret :

deux guerrières identiques se combattent. L'une d'elles, cachée par une illusion, est la compagne de Geildarr. Une simple détection de la magie suffit pour percer à jour son déguisement. La véritable Siulajja, c'est son nom, vous remercie en se joignant à votre groupe. Il ne reste plus qu'à vous occuper de Lord Geildarr....

Zentharrims, le chaos rampant et autres dangers en tous genres. Il n'y a pas vraiment d'histoire dans *Treasure...*, juste un fil conducteur liant entre eux de nombreux mini-scénarios. Cela donne une aventure riche en rebondissements : contrairement à certaines productions SSI, le jeu ne se résume pas à un simple scénario linéaire qu'il suffit de suivre pas à pas. C'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes. Les programmeurs de SSI ont développé un système de jeu qui a déjà fait ses preuves. *Pool Of Darkness* et *Secret Of The Silver Blades*, entre autres, en sont une brillante démonstration. Pourquoi changeraient-ils ? Il suffit d'ajouter quelques monstres nouveaux, quatorze au total, et d'écrire une nouvelle histoire faisant la part belle à l'héroïsme et à la bravoure. On obtient *Treasure Of The Savage Frontier*. Le résultat n'innove en rien mais marche du tonnerre alors, que demander de plus ?

Conception : George MacDonald ■ Programme : SSI Special Project Group ■ Directeur artistique : David Bunnet ■ Animation : Mark Buchignani ■ Musique : Linwood Taylor ■ Editeur : SSI ■ Distributeur : US Gold (tél. : 021.356.3388).

SSI nous a concocté une nouvelle aventure. Ce jeu de rôles, reprenant les règles de *Donjons et Dragons* est la suite de *Gateway to the Savage Frontier*. En fait, il ne se différencie guère de son prédécesseur, si ce n'est par le scénario et l'expérience des personnages, qui ont plus de puissance. L'aventure n'en est que plus excitante.

Les frontières sauvages, une contrée rude et inhospitalière... *Treasure...* est la suite de *Gateway To The Savage Frontier*. Une option permet d'ailleurs de transférer votre ancienne équipe. Vos nouvelles aventures prennent donc place dans le même décor, à nouveau menacé par les

Si vous avez manqué le début

Alors que vous vous reposiez tranquillement sur vos lauriers (après tout, vous aviez fait du bon boulot dans *Gateway to the Savage Frontier*, non ?), le puissant mage Amanitas vous rappelle à lui. Vous êtes téléportés avec votre équipe dans la ville de Llorck, loin au sud,

pour lutter contre les cruels Zentharrims. Les nains de cette région ont voulu profiter de la déroute des Zentharrims et se rebeller, mais ceux-ci leur ont opposé plus de résistance que prévu. Vous allez donc leur prêter main forte. Muni d'une carte, il faudra nettoyer la ville des zones de résistance ennemie. Une fois

15 INTERET

Même s'il n'apporte rien de nouveau par rapport à ses prédécesseurs,

l'intérêt de *Treasure Of The Savage Frontier* réside dans le scénario et les combats, passionnants. On regrette cependant que les programmeurs aient fourni si peu d'efforts.

TYPE _____ jeu de rôles

PRIX _____ D

PRISE EN MAIN _____ 17
 Le manuel est très complet. Les commandes sont faciles d'accès, particulièrement au clavier.

GRAPHISMES _____ 14
 Les décors en 3D ont été améliorés. Ils restent cependant sobres. De belles images fixes.

ANIMATION _____ 7
 A part le déplacement en 3D et les effets de sort, l'animation est inexistante. Mais cela ne nuit pas du tout au jeu.

JOUABILITE _____ 18
 Le système de combat est un des meilleurs du genre. Son réalisme (grâce aux règles complètes de *Donjons et Dragons*) permet d'élaborer de bonnes stratégies.

MUSIQUE _____ 5
 Une seule musique lors de la présentation, avec une carte AdLib. Rien en cours de jeu.

BRUITAGES _____ 4
 Quelques effets sonores lors des combats, mais rien de très convaincant.



Sos aventure

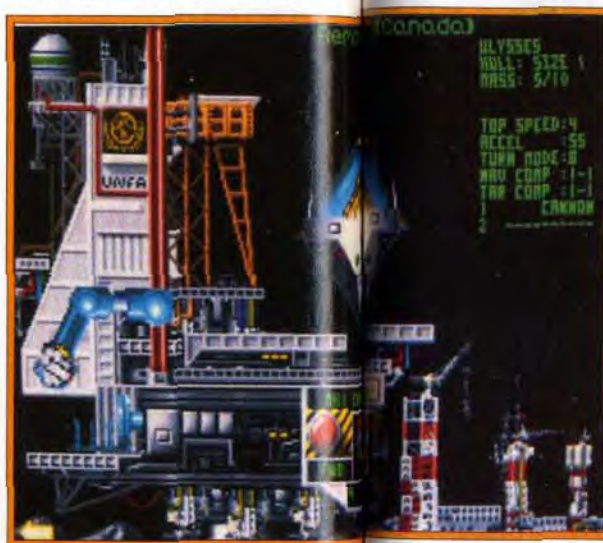
PLANET'S EDGE PC



16 INTERET

La base lunaire. A partir de ce tableau, vous avez accès aux différents services que propose la base.

C'est à vous d'assembler le vaisseau. Il faut bien répartir la place destinée aux matériaux et à l'armement.



Recommandations pour vos premières explorations

Vous débutez sur la base lunaire, seule rescapée du désastre. Avant toute chose, rendez-vous sur le chantier de construction pour y assembler votre vaisseau. Pas la peine de le surcharger inutilement, un laser suffira (il faut garder de la place pour transporter les matériaux). Puis

faites un tour au dépôt pour équiper chacun des membres de votre équipe. Prenez le strict minimum : une arme, une armure de protection, quelques recharges et l'indispensable matériel de soin. Les personnages auront l'occasion de récupérer du matériel très rapidement. Ensuite, direction

le système Alpha Centauri. Celui-ci comprend quatre planètes. Sur l'une d'elles se trouve un avant-poste extra-terrestre. Vous y découvrirez des androïdes qui ont vu la disparition de la Terre. Malheureusement, ils ont subi une attaque récente et leurs stocks de données ont été détruits. Pour pallier ce petit

inconvenient, l'un d'eux vous donnera un instrument capable de récupérer des informations sur des androïdes endommagés. Après avoir nettoyé l'avant-poste des robots ennemis (et récupéré tout le matériel qui traîne), glanez toutes les infos possibles. Pour le reste, l'espace vous appartient...

Explorateur contre explorateur

A l'instar de *Star Trek 25th Anniversary*, *Planet's Edge* mélange avec harmonie plusieurs genres de jeux. Ainsi, l'exploration des nombreuses planètes ressemble fort aux deux derniers *Ultima* ou à *Martian Dreams*, bien que les graphismes soient moins détaillés. En ce qui concerne le voyage dans l'espace, on peut aisément le



Martian Dreams (haut) est visuellement plus « accrocheur » que Star Flight II (bas).

comparer avec *Starflight I ou II* : mêmes combats assez simplistes et représentation de l'espace, divisé en plusieurs systèmes solaires. Mais il ne faut pas croire pour autant que *Planet's Edge* soit un jeu dénué d'intérêt qui se borne au « pompage ». Même s'il n'égale pas en qualité les jeux précédemment cités, le mélange action-exploration est savamment dosé, ce qui rend le jeu vraiment intéressant.



L'exploration des planètes donne lieu à une aventure animée, proche des Ultima.

16 INTERET

Pas de superbes graphismes ni d'exploits techniques

particuliers. Néanmoins, le scénario a l'air d'être vaste et compliqué à souhait. On prend vite plaisir à découvrir de nouvelles armes, à contacter des extra-terrestres et, peu à peu, à comprendre la disparition mystérieuse de la Terre. *Planet's Edge* saura ravir les incondionnels du jeu d'aventure.

TYPE ————— exploration/aventure

PRIX ————— c

PRISE EN MAIN ————— 17
Le manuel est très complet et regorge d'informations importantes sous forme d'extraits de dossier et de rapport.

GRAPHISMES ————— 13
Des images fixes et certains décors vraiment beaux. Les graphismes de la partie aventure auraient pu être meilleurs.

ANIMATION ————— 13
Quelques effets particulièrement réussis. Les animations, bonnes sans être excellentes, suffisent amplement.

JOUABILITE ————— 14
La combinaison clavier-souris est idéale. Seul le maniement des personnages lors des combats laisse un peu à désirer.

MUSIQUE ————— 14
Des musiques d'ambiance correctes (avec une carte AdLib) soutiennent l'action sans trop se faire remarquer.

BRUITAGES ————— 9
Ils ne sont pas légion dans *Planet's Edge*. L'ambiance sonore n'est pas fantastique.

Editeur : New World Computing ■ Distributeur : PPS (tél. : 43.59.47.47) ■ Programmeur : Eric Hyman ■ Graphismes : Kenneth L. Mayfield ■ Son : Todd Hendrix.

Fort du succès de *Might And Magic III*, New World Computing sort *Planet's Edge*, un jeu d'aventure et d'exploration spatiale au scénario de film catastrophe : la première rencontre avec une race extra-terrestre se solde par la disparition mystérieuse de la planète Terre. Un mélange de *Starflight* et d'*Ultima* pour une aventure qui promet d'être passionnante.

Un scénario catastrophe : la planète Terre disparaît ! Erreur ou acte délibéré ? C'est à vous de le découvrir. Vous êtes basé sur la station lunaire, dernier bastion de l'humanité, et votre investigation devra couvrir de nombreux systèmes solaires. Vous avez sous vos ordres quatre des meilleurs spationautes de la Terre disparue. Equipe soudée et complémentaire, elle dispose de surcroît de nombreux clones en cas de pépin. Le scénario de *Planet's Edge* est prometteur, on n'en attendait pas moins de la part de New World Computing.



Dans la salle de contrôle du vaisseau spatial, chaque membre de l'équipage est chargé de commandes spécifiques.



AMIGA

16 INTERET

Mesdames, mesdemoiselles, messieurs... Voici le méchant en personne, l'ignoble Krogh dans son grand numéro d'invasion de paisibles royaumes ! Écartez-vous, l'individu est dangereux ! Vos cinq aventuriers auront fort à faire pour l'empêcher de répandre le mal autour de lui.

Editeur : Silmarils (tél. : 64.80.04.40) ■
Conception : Michel Pernot, Pascal Einsweiler ■
Graphismes : Jean-Christophe Charter, Pascal Einsweiler ■
Programmation et scénario : Michel Pernot, André Rocques, Louis-Marie Rocques ■
Musique : Fabrice Hauteclouque.



ISHAR

L'apparence estompée des éléments de l'arrière-plan n'est pas due aux boules de feu que vous balance ce guerrier du chaos, mais à un remarquable effet de brouillard.

Bonne nouvelle pour les aventuriers un peu claustrophobes qui n'en peuvent plus d'errer à l'intérieur de sombres donjons aux couloirs étriqués, *Ishar* vous emmène jouer dehors ! En effet, le dernier jeu d'aventure de Silmarils, suite de *Crystal of Arborea*, va vous permettre de prendre un grand bol d'air frais en explorant forêts, plaines, villes, villages et cités lacustres !

La plus grande partie de l'aventure se déroule à l'extérieur, mais votre objectif est tout de même de pénétrer dans la gigantesque et mythique forteresse d'Ishar, habitée par l'infâme Krogh, sorcier maléfique qui tente d'étendre sa sinistre domination sur le royaume. Bien entendu, il n'est pas question de laisser faire cet ignoble individu et

vous allez former une équipe de cinq aventuriers qui parcourront le royaume à la recherche de cinq tables runniques (une chacun, pas de jaloux !), d'un talisman et d'une sorcière, éléments indispensables pour affronter le terrible Krogh avec un minimum de chances de réussite. L'originalité du jeu réside principalement dans la composition et le fonctionnement de cette équipe, dont les membres ne seront pas forcément les mêmes du début à la fin de l'aventure... Il est possible d'enrôler plus d'une trentaine de personnages différents, avec des dispositions particulières (voleur, hypnotiseur, marchand, guerrier, sorcier...), mais aussi des caractères qui ne s'accordent pas toujours entre eux. C'est pourquoi il vous faudra modifier la composition de votre équipe au fil du jeu, de façon à disposer de personnages aux talents et à la psychologie complémentaires. Le système de jeu, efficace, est des plus classiques, avec une grande fenêtre de jeu, des flèches de direction accompagnées d'une boussole, un menu d'actions (donner objet ou argent, assassiner, enrôler, licencier, orientation, crocheter, carte, premiers soins), quelques icônes (attaquer, manger, se répartir l'argent...), un écran de statut (état du personnage et objets transportés), et un ordre de marche, qui vous permettra de protéger un personnage fragile en le faisant encadrer par les quatre autres.



Méfiez-vous plus particulièrement des monstres qui, comme celui-ci, maîtrisent la magie ! Sur les écrans de statut, une série d'icônes vous indique sous l'emprise de quel(s) sort(s) se trouve chaque personnage.

Matériel requis

Atari ST, Amiga. Une version PC, en 256 couleurs, est prévue pour très bientôt (aussi incroyable que cela puisse paraître, les graphismes y seront encore améliorés !). Contrôle : souris, clavier ou joystick.

Si vous avez manqué le début...

Au détour d'un couloir, trois morts-vivants vous sautent dessus ! Aucun doute, celui du milieu ressemble franchement à Michael Jackson.

Pour commencer, fréquentez les villages et les auberges et recrutez une équipe équilibrée, composée si possible de solides gaillards aux talents variés. En allant vers le sud, vers Angarahn, vous pourrez trouver, dans une petite cabane isolée, un trésor qui vous permettra d'acheter de quoi améliorer les



caractéristiques ou l'équipement de vos compagnons... Mais méfiez-vous des éventuels traîtres déserteurs qui pourraient profiter de votre générosité pour s'enfuir avec armes et bagages à la première occasion ! Si vous voulez éviter de trop vous fatiguer sur le chemin du retour, empruntez le téléporteur, qui vous mènera

directement à la cité lacustre. La forêt cache un passage secret au fond duquel vous pourrez trouver quelques fioles fort utiles. Quant à la première des cinq tables runiques que vous cherchez, elle se trouve dans la région de Lotharia et est défendue par de dangereuses panthères... A vous de leur apprendre qui est le maître !

Doté d'une réalisation exceptionnelle, ce soft vous tiendra en haleine pendant des semaines. Avec parfois quelques petites touches d'humour fort bienvenues, il vous entraîne dans un monde étrange. Les personnages y emploient un curieux langage (« Chaud larme ! » veut dire « bonjour ! »). La magie est omniprésente (le manuel contient quelques recettes de potion aux noms mystérieux... trouvez les ingrédients, composez vous-même les mélanges et goûtez-les pour en connaître les effets !). Bref, pour une fois qu'un éditeur français nous sert une super-production hollywoodienne quand les autres se contentent de téléfilms miteux, ne ratez pas ça !

Marc Lacombe



La fin de la partie : votre équipe a été envoyée dans le royaume des morts.

Sale caractère !

Dans *Ishar*, chaque personnage dispose d'une psychologie qui lui est propre, et avant d'enrôler toute nouvelle recrue, il faut procéder démocratiquement par un vote afin de savoir si les membres de l'équipe l'acceptent parmi eux (un groupe de nains, par

exemple, acceptera difficilement la présence d'un elfe). De même, il sera impossible de licencier un personnage si la majorité de l'équipe l'apprécie et refuse de le voir quitter le groupe ! Seule solution dans ce cas, le faire assassiner par un de ses compagnons...

Mais attention, car ses amis n'hésiteront pas à se venger et à éliminer son assassin, ce qui risque de déclencher d'interminables règlements de compte au sein de l'équipe ! Par ailleurs, certains personnages sont des traîtres, qui n'hésitent pas à s'enfuir pendant la

nuit avec l'argent ou l'équipement. Pour éviter ces désagréments, faites appel au psychanalyste, qui vous renseignera sur les états d'âme des membres de votre équipe, et drolotez vos compagnons en évitant de les contrarier et en leur portant secours dès que possible.

16 INTERET

Un jeu de rôles plutôt classique qui se démarque grâce à son

excellente réalisation. Puissante originalité : vous devez gérer les caractères psychologiques de l'équipe, ce qui s'avère finalement plus passionnant que le scénario lui-même. Enfin, l'aventure que vous vivrez sera agrémentée de quelques touches d'humour.

TYPE _____ jeu de rôles

PRIX _____ C

PRISE EN MAIN _____ 17
Le manuel est bref, clair et efficace, et le jeu est entièrement en français. Le système de jeu, simple et ergonomique, permet de rentrer tout de suite dans l'aventure.

GRAPHISMES _____ 18
C'est le point fort de ce soft. On a rarement vu un jeu d'aventure aussi beau sur ST... Les personnages semblent jaillir d'un manuel d'AD&D et les décors sont parfois agrémentés de superbes effets de brouillard.

ANIMATION _____ 13
L'animation, réussie, se limite malheureusement aux séquences de combats. Votre adversaire balance alors son arme vers le premier plan de l'image... impressionnant !

JOUABILITE _____ 16
Les commandes sont simples et efficaces (échange facile d'armes ou d'objets entre les personnages) et les monstres ne sont pas trop costauds au début du jeu (à la fin, c'est une autre paire de manches !).

MUSIQUE _____ 13
Une bonne musique d'introduction vous met tout de suite dans l'ambiance.

BRUITAGES _____ 16
En dehors des habituels cris poussés par les monstres pendant les combats, les bruitages installent une ambiance remarquable (brouhaha dans une auberge, bruissement d'un ruisseau, gazouillis d'oiseaux, etc.).

DUREE DE VIE _____ 15
La surface de jeu est vaste (100 000 vues différentes !), et il vous faudra batailler plusieurs semaines avant de vous retrouver face à l'ignoble Krogh !

MIGHT AND MAGIC III

AMIGA

13
INTERET



Chaque caverne recèle ses propres monstres. Ici, vous faites face à un ogre qui n'apprécie pas d'être dérangé pendant sa sieste.

Rencontre du troisième Might and Magic

Troisième volet de la série, *Might and Magic III* peut être joué indépendamment des deux autres. L'option de transfert des personnages a d'ailleurs été oubliée. Tout commence dans la ville de Fountain Head, où vous découvrez un manuscrit (la notice). Il vous apprend qu'un certain Corak est parti à la recherche de Sheltem le sorcier pour contrer ses plans de destruction de l'univers. Il va vous falloir explorer cette cité pour retrouver et délivrer l'esprit

Morphose, retenu prisonnier par des rats géants. Avant d'entreprendre cette quête, sortez donc de la ville, histoire de vous frotter à quelques goblins et orques. Ils sont faciles à tuer et vous rapporteront des points. Détruisez leurs campements, puis revenez à Fountain Head. Un petit passage au Training Hall, puis vous pourrez partir à la recherche de Morphose. Vous ne l'atteindrez qu'en passant par les égouts. Lorsque vous lui aurez rendu sa liberté, jetez une pièce dans chaque fontaine et partez à l'aventure...

Que tous ceux qui ont envié les possesseurs d'un PC lors de la sortie du superbe jeu de rôles *Might and Magic III* (voir Tilt n° 95) ne se réjouissent pas trop vite. Si l'aventure reste prenante, cette adaptation sur Amiga souffre de chargements de disquettes fastidieux et nécessite non seulement 1 Mo de RAM, mais aussi un second lecteur ou un disque dur.

L'aventure vous plonge dans l'univers mystérieux de Terra, composé d'îles représentant les éléments (terre, feu, air et eau). N'écoutez que votre bravoure, vous décidez de venir en aide à Corak, étrange voyageur chroniqueur sur la piste de



Editeur : New World Computing ■ Distributeur : Delphine Software (tél. : 49.53.00.03) ■ Conception : Jon Van Caneghem ■ Programmation : Mark et Andrew Caldwell, Ron Bolinger, Douglas Grounds, Eric Hyman ■ Graphismes et animation : Louis Johnson, Bonita Long-Hemsath, Julia Ulano ■ Musiques et bruitages : Todd Hendrix.

Sheltem, un sorcier obsédé par un seul objectif : détruire le monde. Vous pouvez débiter votre périple avec une équipe prédéfinie de six aventuriers, ou bien créer vous-même vos héros. La phase de création, très détaillée, reste fidèle aux jeux de rôles. Il est nécessaire de sceller des alliances entre personnages combattants (che-



Les screamers sont à éviter car ils rendent vos personnages « fous ».

valier, barbare...) et jeteurs de sorts (sorcier, prêtre, druide...), ces derniers étant souvent d'un secours inestimable. Chaque mage pourra apprendre (selon son niveau) plus de trente incantations différentes. Des sorts jamais vus, comme les « sparks », « town portal », « divine intervention »... font leur apparition. **Embauchez absolument un voleur ou un ninja** : ils sont les seuls à savoir crocheter les serrures. Passée la première mission, dans la ville de Fountain Head, le destin de votre équipe est entre vos mains. Le jeu propose une foule de quêtes qui peuvent être accomplies comme bon vous semble et qui sont les fondements d'un scénario fascinant. Si vous voulez gagner des niveaux aisément, allez combattre dans l'arène en passant par un miroir téléporteur (le mot de passe est Arena). Vous trouverez des commerces (armurerie, taverne, temple...) dans chaque ville où vous pourrez même, moyennant finan-

Il est notoire que les arbres attirent la foudre. Votre magicien (vous devez avoir préalablement scellé une alliance avec lui) peut ainsi utiliser ses sorts avec profit.



Fountain Head est la seule ville qui abrite une banque. Vos dépôts d'or y fructifieront. Le pays des neiges et ses chers autochtones. Le magicien va faire fuser une lightning bowl.



ces, enrôler deux compagnons de plus. Des miroirs vous permettront de vous téléporter d'une ville à une autre. Les extérieurs sont tous différents et vous donneront accès à des villes, châteaux, donjons et cavernes. Si vous séchez sur des énigmes, allez donc faire un tour dans les pyramides (encore vous faudra-t-il arriver à y pénétrer) Les graphismes, animations, musiques et bruitages sont parfaitement réussis, mais légèrement inférieurs à ceux de la version PC. Rares sont les jeux aussi variés. L'ergonomie du jeu est excellente, avec possibilité de jouer au clavier ou à la souris.

Il est navrant que ce remarquable jeu de rôles exige 1 Mo de RAM et un disque dur (ou un second lecteur). De plus, la durée du temps de chargement est fastidieuse. Une sauvegarde, par exemple, ne demande pas moins de deux minutes, et le passage d'un lieu à un autre peut durer de vingt à cinquante secondes. S'il est louable d'avoir adapté sur Amiga un tel jeu, celui-ci n'est réservé qu'à une minorité possédant le matériel requis, et suffisamment adepte des jeux de rôles pour passer outre les longueurs décrites ci-dessus. Thomas Alexandre

Un hybride de Dungeon Master et de Bard's Tale



Dans la famille AD&D, je désire...

Arrière petit-fils de *Dungeon Master*, *Might and Magic III* reprend certains côtés des *Bard's Tale* tout en les surpassant largement. Les déplacements s'effectuent en 3D. Les combats sont divisés en tours et l'on voit les ennemis arriver au loin puis se rapprocher. Le territoire est extrêmement vaste, mais la beauté des décors n'égale pas celle

de *Black Crypt*. Chaque monstre (plus d'une centaine en tout) a sa propre image. Les musiques et les bruitages sont variés et le scénario est surprenant. Le résultat donne un jeu de rôles pour le moins

impressionnant. Cette adaptation est-elle une réussite ? La réponse est « hof ». La configuration matérielle exigée (1 Mo, un second lecteur ou un disque dur) est loin d'être à la portée de tous.

Configuration matérielle requise

Machine : Amiga avec un disque dur ou un second lecteur
Médias : 6 disquettes 3"1/2 fournies avec le jeu plus 2 disquettes 3"1/2 formatées et la disquette non protégée du Workbench
Contrôles permis : clavier et souris
Notice : en anglais
Place requise sur disque dur : 5 Mo
RAM minimale nécessaire : 1 Mo

13
INTERET

Certains jeux demandaient 1 Mo pour fonctionner. Voici venu celui

qui nécessite 1 Mo plus un second lecteur ou un disque dur. Si les longueurs de chargement de cette adaptation d'un jeu PC sont excusables, son exigence matérielle ne l'est pas, d'où cette note. Navrant, car l'aventure est extraordinaire.

TYPE _____ jeu de rôles

PRIX _____ D

PRISE EN MAIN _____ 15

La boîte est accueillante, la notice claire et la carte fournie superbe. Si l'installation sur disque dur ou disquette dure environ 13 minutes, les commandes sont très agréables.

GRAPHISMES _____ 16

Très diversifiés, on ne peut leur faire aucun reproche. Chaque apparition d'un nouveau monstre est un véritable régal. Sans parler de la séquence finale.

ANIMATION _____ 14

Les monstres bougent, les drapeaux flottent au vent, les fontaines coulent, les flammes vacillent... A noter que certaines animations présentes sur la version PC (l'eau qui bouge...) ont disparu.

JOUABILITE _____ 5

Les lenteurs tuent complètement le plaisir. Une telle lacune suffit à diminuer beaucoup l'intérêt global du jeu.

MUSIQUE _____ 16

Plusieurs mélodies vous attendent et vont vous entraîner dans l'univers magnifique et terrifiant de Terra.

BRUITAGES _____ 15

De même que pour les animations, certains bruitages de la première version ont disparu. On retrouve les bruits de pas, des sorts, les cris des adversaires...

DIFFICULTE _____ confirmé/expert

Une kyrielle d'énigmes assez complexes, mais toutes logiques. Vous devrez noter tous les indices figurant sur les murs : ils vous seront utiles tôt ou tard.

DUREE DE VIE _____ 18

Chaque archipel est à explorer, et le frisson de l'aventure est garanti. Plusieurs centaines d'heures de jeu en perspective.



Edito

EYE OF THE BEHOLDER II, la fin d'une grande aventure !

Vous avez des problèmes avec un œil volant ? Vous êtes probablement dans les sombres couloirs de Darkmoon, luttant contre les araignées et les sorciers d'Eye of the Beholder II. Tran, Cracknain et Tilt vous viennent en aide en vous fournissant les plans complets. Cela ne vous suffit pas ? Alors, en prime, ils vous offrent les codes de tous les objets nécessaires à votre équipe : de quoi la rendre invulnérable ! La deuxième solution complète de ce mois vous permettra d'aider les trois petits goblins de Goblins à sauver leur roi.

Enfin, le message en vrac vous met en prise directe avec tous les autres aventuriers. Profitez-en !

Olivier Hautefeuille

Dran Draggore gît sur le sol... Deux des plus grands aventuriers du moment viennent de mettre à mort le sinistre Maître du Mal. Tran et Cracknain nous ont permis de vous mijoter une solution poussée qui résoudra à coup sûr tous vos problèmes. Vous qui lutez depuis longtemps dans cette fabuleuse aventure, vous avez maintenant le choix. En premier lieu, vous pouvez étudier les vingt-deux plans commentés de Tran pour connaître enfin l'issue de cette superbe saga. Et si vous voulez en savoir encore plus ou, peut-être, retravailler en profondeur une partie de l'aventure, Cracknain vous offre les codes des quelque 512 objets que l'on peut manier dans le jeu. Alors, attachez votre ceinture et sus à la bête !

LA FORET DE DARKMOON

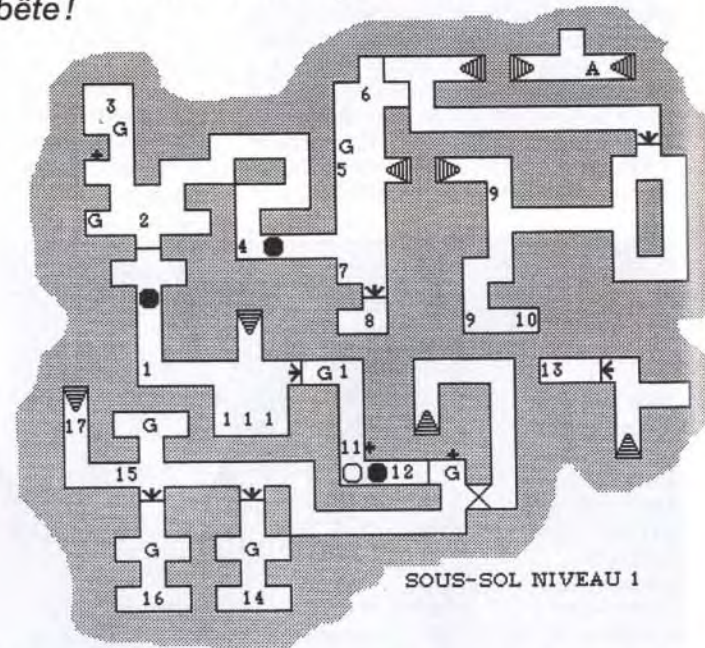
Légendes complémentaires :
G → garde
T → tombeau

Déroulement :
X : position initiale
1 : rock
2 : leather armor, rotten food, blur
3 : rusty dagger, rock
4 : 2 arrows
5 : aller au temple de Darkmoon

Remarque :
Au détour des chemins sillonnant la forêt, entre deux meutes de loups, une vieille femme vous proposera d'aller au temple : vous pouvez accepter, refuser ou même la tuer...

LE TEMPLE DE DARKMOON

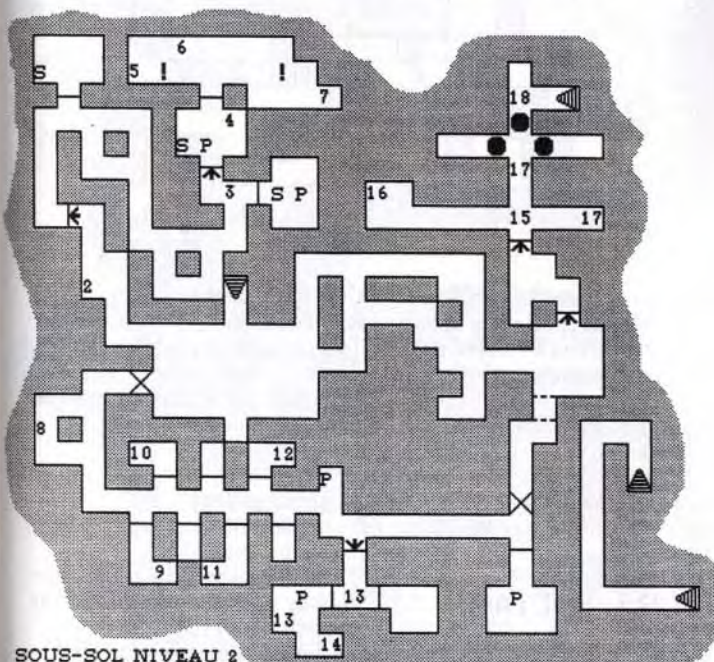
Déroulement :
1 : parler avec Joril et Nadia, puis les tuer
2 : parler avec la jeune femme et descendre les escaliers
Remarques :
le téléporteur vous mènera vers un endroit où il est possible de ressusciter les morts rencontrés aux différents niveaux.



LES SOUS-SOLS, NIVEAU 1

Déroulement :
1 : rock
2 : tuer les gardes. Grey key, 2 daggers
3 : taper le tonneau, food
4 : poser un objet (par exemple, un rock)
5 : tuer le garde, lock pick

6 : tonneau → food, 3 magic dust
7 : grey key
8 : délivrer Insal, ne pas le prendre dans votre équipe
9 : rock
10 : copper key, magic missile, parchemin, neutralize poison
11 : actionner le levier
12 : tuer les quatre gardes, 2 grey keys
13 : lightning bolt, skull



Légendes complémentaires :
* → générateur de monstres
S → squelettes
P → prêtres
C → cubes gélatineux
M → margouilles

Déroulement :
1 : sling, raise dead
2 : actionner le levier et reculer très vite et prendre skull key à côté du levier
3 : tuer les deux gardes → skull key
4 : robe, dagger, skull key. Au «/», forcer la porte et se préparer à combattre contre une armée de squelettes et de prêtres particulièrement agressifs
5 : neutralize poison
6 : 2 cures serious wounds, axe «The bait», leather boots, helmet, short sword «sting»
7 : neutralize poison, Darkmoon key
8 : potion of poison, potion of vitality
9 : femur
10 : skull

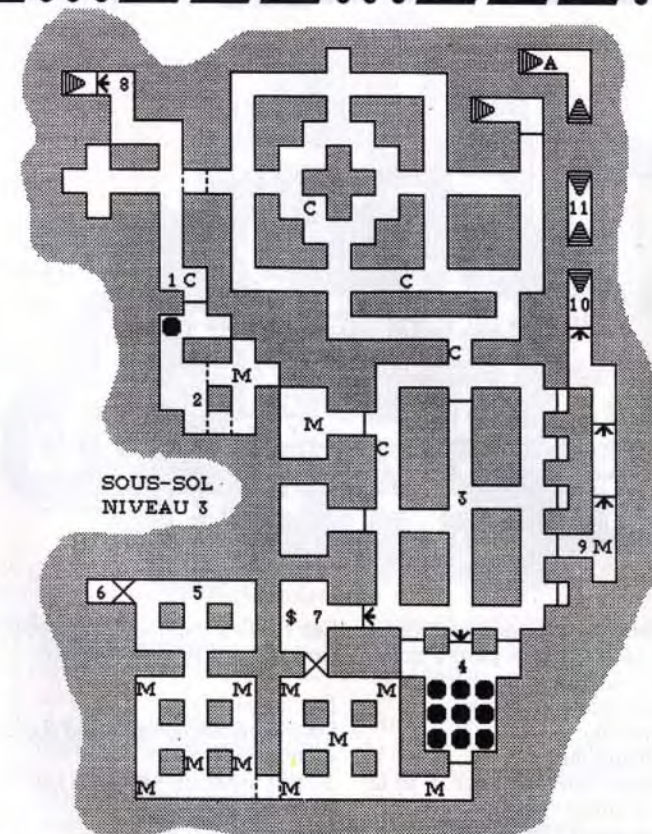
LES SOUS-SOLS, NIVEAU 3

Déroulement :
1 : spider key, skull, potion of healing
2 : si l'on touche aux objets, cela déclenche l'ouverture de murs et l'apparition de monstres. Shield, skull, sword, bracelet of protection, staff. Appuyer le bouton du fond pour ouvrir la porte
3 : remove curse
4 : poser les objets sur les dalles des quatre coins et la dalle centrale, cela déclenche l'ouverture de la porte
5 : axe, spider key, stone gem, potion healing, potion extra healing, 2 arrows, Darkmoon key, 2 glass sphere
6 : 8 arrows, bow, cloak «moonshade»

14 : une dagger dans le bassin
15 : déclencher l'ouverture d'une porte, se retourner et tuer les deux gardes, key
16 : ramasser North Wind, parchemin
17 : descendre

LES SOUS-SOLS, NIVEAU 2

11 : délivrer Shorn et le prendre dans votre équipe
12 : complet set of elf bones
13 : tuer les deux prêtres → Darkmoon key
13' : spell book, skull key, ration, helmet, long sword, shield, plate mail
14 : délivrer Calandra (l'embaucher)
15 : vision de Khelben



7 : 3 rations, spider key, haste, amulet, robe
8 : utiliser spider key et descendre au niveau 4
9 : tuer les deux margouilles → grey key
10 : Darkmoon key, south wind
11 : introduire grey key. Fireball, shocking grasp, detect magic, raise dead

6 : femur. Remonter au niveau 3, aller en 9

Remarques :
En «A», continuer à monter (voir le «A» du niveau 1). Aller à l'entrée du temple, devant «stone...» gravé sur le mur et faire sonner les quatre «wind». Un passage s'ouvre par lequel vous pourrez monter. Au signe «\$», il est possible de se téléporter dans la salle IV des chambres de Darkmoon (voir le descriptif colonne suivante).

LES SOUS-SOLS, NIVEAU 4

Légendes complémentaires :
F → armée de fourmis

Déroulement :
1 : femur, spider key, skull, rock
2 : skull, helmet, long sword, chain mail, 2 daggers
3 : west wind, leather boots, helmet, plate mail, cure poison, long sword
4 : dart
5 : dagger «sa skull»



LES CHAMBRES DE DARKMOON

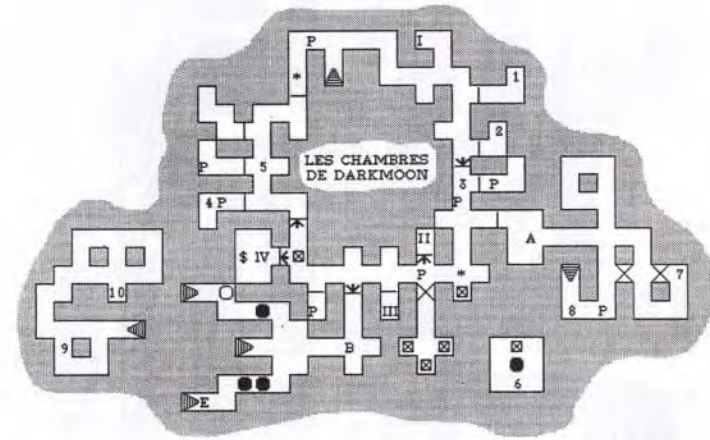
Déroulement :
1 : lock pick, spell book
2 : fouiller le lit → copper key
3 : tuer les gardes → copper key
4 : 2 create food
5 : écouter la conversation
6 : gem (green, blue, red), copper key. Pour sortir, il faut poser un purple gem sur la dalle... Donc,

message in a bottle

TOUR I, 2^E ÉTAGE

Déroulement :
1 : cure poison, femur, copper key

+ → murs qui se déplacent si l'on appuie sur les dalles
S → serpent
F → feux follets

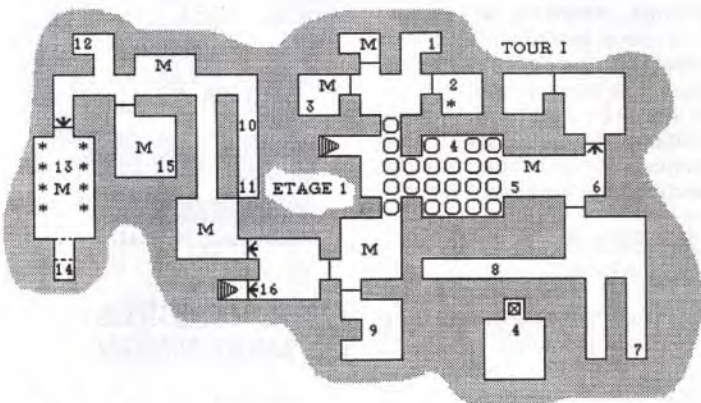


n'y allez pas, cela ne sert à rien : vous ne feriez que perdre votre temps ! A l'aide d'un voleur, utiliser lock pick pour ouvrir
I : invisibility
II : 2 magic dust
III : magic dust, parchemin et le reste d'Amber
IV : improved item, copper key
A : utiliser le crystal hammer (arme qui se porte à la main) pour caser le bouclier vert
7 : poser un objet sur la fente
8 : tuer les gardes → plate mail
B : introduire Crimson Key puis hilt, tongue et eye of Talon pour ouvrir le passage. Enfin, récupérer l'épée
9 : tuer le garde → fail
10 : true seeing

Les cercles indiquent des spots lumineux au rayon dévastateur

Déroulement :

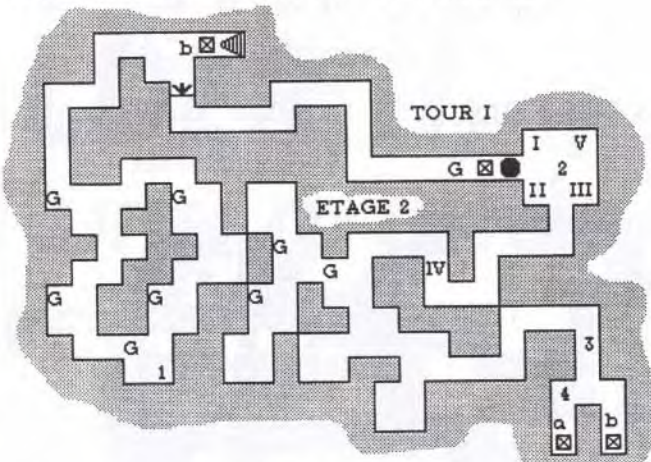
Un conseil, mémoriser tout d'abord « remove paralysis »
1 : tuer le Mantis → mantis key
2 : libérer Tanglor
3 : polearm
4 : axe
5 : tuer les Mantis → bone key, 2 daggers
6 : actionner levier
7 : long sword « hunger » (cursed)
8 : donner 1 onjet contre un wand
9 : donner 3 os contre une bone key
10 : lancer un objet droit devant
11 : mantis key
12 : rations (les garder)



TOUR I, 1^{ER} ÉTAGE

Légendes complémentaires :
* → œufs
M → Mantis Warriors
G → guêpes géantes (wasp)

13 : tuer les œufs puis enlever le green gem et le reposer
14 : Mantis idol, copper key, glass sphere
15 : dispel magic, blur
16 : monter au 2^{ème} étage



2 : actionner dans l'ordre I, II puis III. Ensuite, aller appuyer sur le bouton (mur ouest) en IV. Enfin, revenir en V pour actionner le dernier levier
3 : vision du magicien
4 : aller en « a »... « b » fait revenir au départ
Un conseil, mémoriser « neutralize poison » avant de monter au 3^e étage

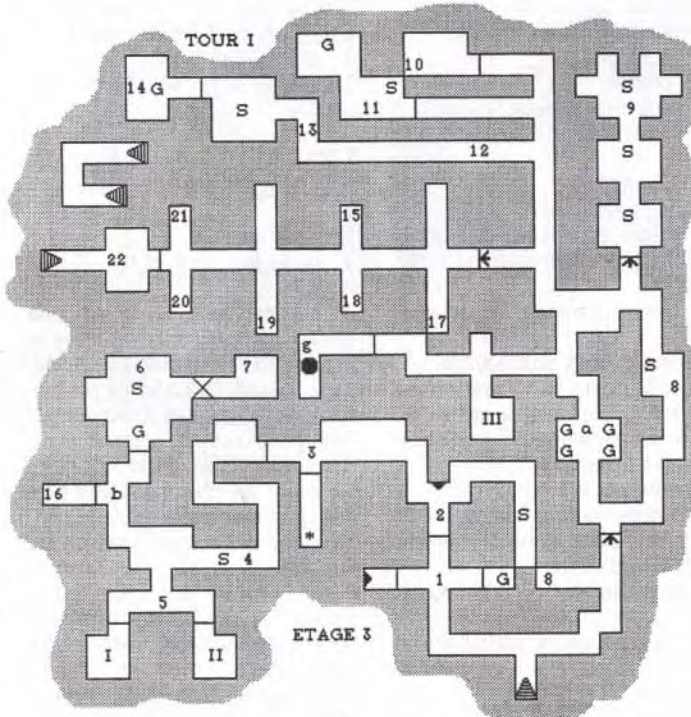
G → spore gazeux
B → Beholder
Tout passage sur les dalles des prochains niveaux déclenche, soit la fermeture, soit le déplacement des murs.

Déroulement :

1 : aller tout droit
2 : ne pas rester longtemps devant la bouche
3 : ne pas forcer cette porte. Derrière se trouve un générateur de serpents et des rotten food
4 : tuer le serpent → Darkmoon key

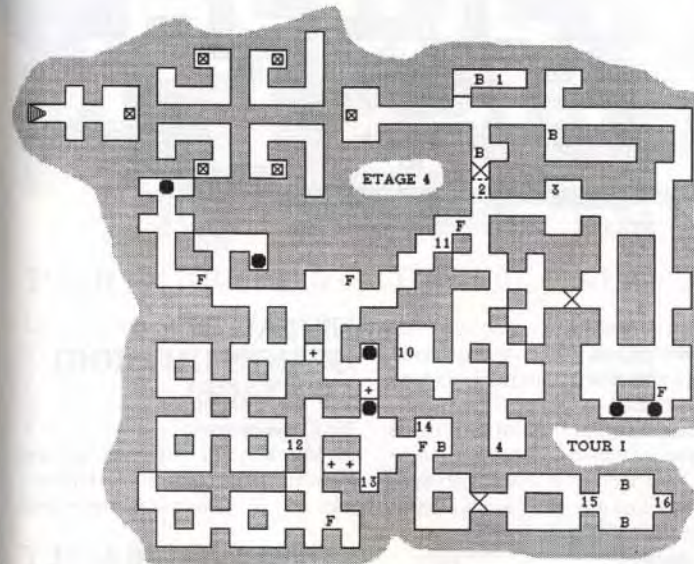
TOUR I, 3^E ÉTAGE

Légendes complémentaires :
* → générateur de serpents



5 : vision de la magicienne. Aller dans la salle I, vous trouverez une stone key. La salle II vous transporte en « a »
6 : 5 cure poison, raise dead
7 : leather boots, polearm leech, banded armor, short sword
8 : femur, skull
8' : tuer les deux serpents → ring
9 : 5 arrows, potion extra healing, bow, parchemin (très important pour le niveau des Beholders)
10 : desintegrate
11 : tuer le serpent → Darkmoon Key
12 : appuyer sur la brique (mur du nord)
13 : faire demi-tour

22 : vision de Dran Draggor. Ensuite, il faut monter. Vous voici dans une salle avec une unité de téléportation. Entrez dedans et actionnez-la plusieurs fois pour tenter de récupérer les quatre Darkmoon keys. Rendez-vous ensuite dans la salle aux quatre serrures, introduisez les clés et préparez vous à combattre les Beholder. Rasurez-vous, il y a d'autres créatures encore plus dangereuse par la suite !!!
Un conseil : mémorisez les sorts fireball, flamme strike, etc. pour la suite. Pour vaincre les spores gazeux, il faut se mettre à distance et leur lancer un objet.

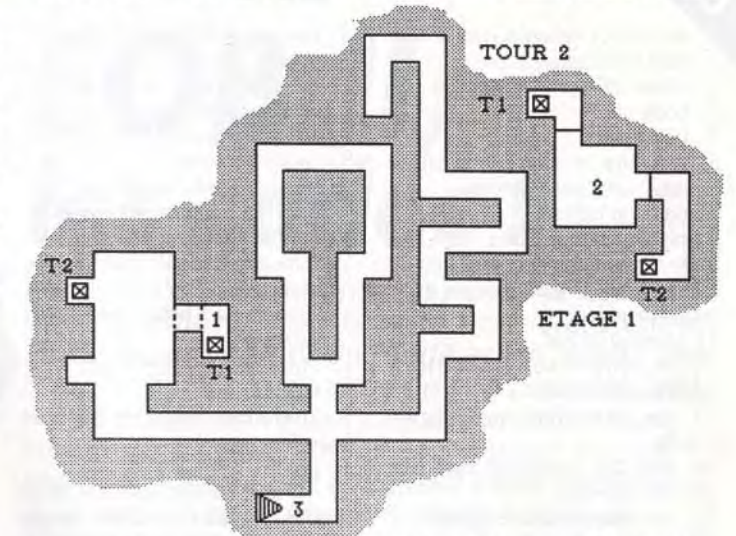


14 : potion of vitality
15 : donner Mantis Idol, cela permet d'ouvrir la porte « b »
16 : red gem. Sur le chemin du retour, pour aller en 17, vérifier que l'on possède bien des rotten food. Sinon, il faut forcer la porte en « 3 », quitte à combattre l'armée de serpent. De même, vous pouvez visiter « g » où vous rencontrerez un prêtre. Il faut lui parler mais ne pas le tuer, vous risqueriez d'être enfermé pour toujours
17 : donner des rocks. Si l'on n'en possède pas assez, il faut aller en échanger en salle III
17' : donner rotten food
18 : donner red gem
19 : donner polearm leech
20 : donner un scoll
21 : donner une potion

TOUR I, 4^E ÉTAGE

Déroulement :

1 : 2 femurs (ne pas entrer)
2 : 3 potions of healing
3 : dagger, femur
4 : regarder le parchemin trouvé au 3^e étage ou utiliser le sort « true seeing » pour entrer dans la salle
4. Tuer le Beholder et appuyer sur le bouton
5 : bracelet of protection, 2 femur
6 : leather boots, potion of healing, 2 dagger, shield, halberd, crystal hammer (très important)
7 : nourriture, femur
8 : mace, fireball
8' : dragon skin armor, short sword
9 : 2 femur, wand of spell magic. Se retourner et appuyer sur le bouton.



10 : inutile de toucher ce bouton. Il permet de déplacer certains murs sans importance.
11 : vision de Khelben
12 : descendre « en escalier » pour atteindre 12
13 : il y a ici un bouton, mais je n'ai pas vu de déclenchement significatif
14 : chain mail, rations, ring
15 : vision de la magicienne
16 : poser la main. Vous serez transporté jusqu'à l'entrée du temple. Il faut monter ensuite dans les chambres de Darkmoon (escalier de droite), visiter ces salle et se rendre en A.

TOUR II, 1^{ER} ÉTAGE

Légendes complémentaires :
L → Lesser
B → Bulette

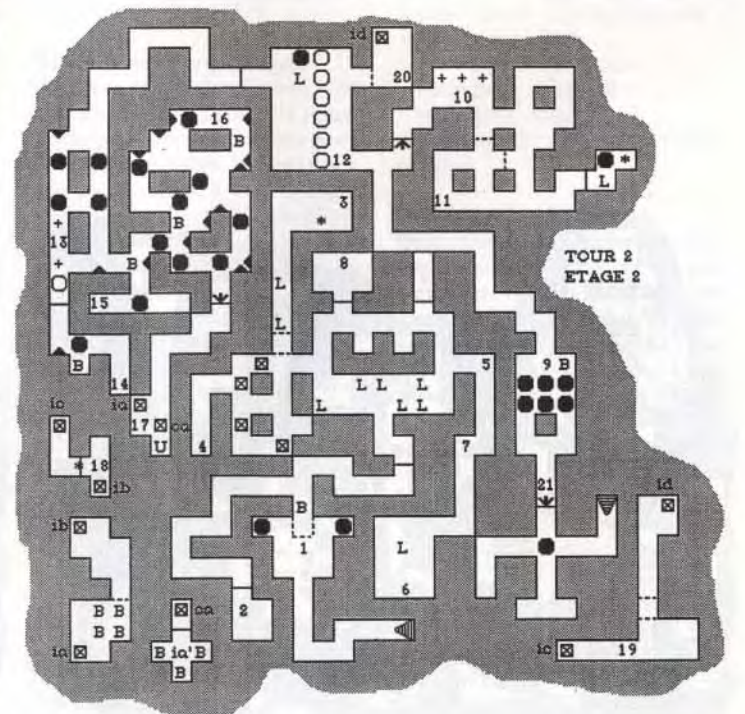
Déroulement :

1 : entrer dans le télétransporteur
2 : ramasser polished shield, hold monster
3 : monter les escaliers

TOUR II, 2^E ÉTAGE

Déroulement :

1 : utiliser le sort « dispel magic » et marcher sur les deux dalles



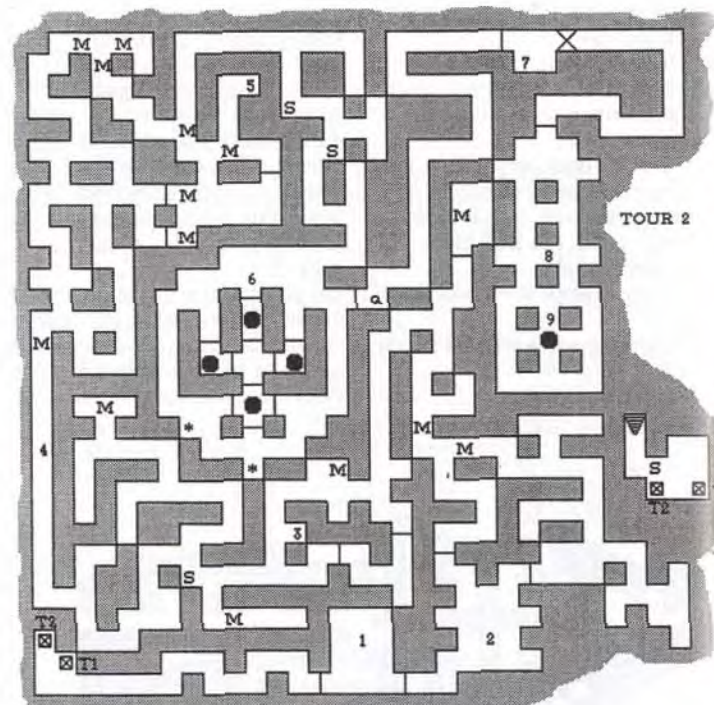
message in a bottle

- (essayer plusieurs fois si cela s'avère nécessaire)
 2 : délivrer l'esprit du vieillard
 3 : body gem
 4 : heart gem
 5 : attendre et suivre la créature
 6 : soul gem (sauvegarder)
 7 : passage délicat...
 8 : placer les trois gems
 9 : tuer l'ennemi → crystal key
 10 : bas, bas et haut, appuyer sur le bouton en face
 11 : amulet of fire
 12 : appuyer sur le bouton, attendre et passer
 13 : bas, bas et haut, marcher sur la dalle
 14 : shell key, improved invisibility
 15 : crimson key
 16 : ramasser polished shield
 17 : parler avec la bouche, poser les objets magiques sur le « U ». S'ils sont bien placés, vous entrerez dans le téléporteur pour vous retrouver en « ia ». Dans le cas contraire, ce sera « ia » et il faudra recommencer
 18 : casser les vitres (plusieurs fois)
 19 : Eye of Talon
 20 : récupérer les objets, ramasser le polished shield
 21 : pour traverser le mur qui bouge, il faut se placer d'un côté, jeter deux objets de l'autre, introduire ensuite Eye of Talon puis le retirer et le garder

- 3 : tuer les gardes → crystal key
 4 : polished shield
 5 : Brahma's boots, ice storm
 6 : polished shield
 7 : actionner levier
 8 : casser les vitres
 9 : stone of flesh, starfire
 10 : introduire starfire et le reprendre
 11 : Jhoana's cloak, parchemin, polished shield
 12 : vision de Khelben → amulet of resurrection
 13 : tuer les gardes → tooth
 14 : sling
 15 : introduire Tooth → vision de Dran Draggor
 16 : rock
 17 : il faut ici appuyer sur deux couples de dalles en même temps et lancer un objet inutile sur l'unité de téléportation. Les couples de dalles concernés se définissent comme suit. La dalle gauche de la croix (formée par les dalles sur le plan), et tour à tour l'une des trois dalles de la branche verticale de la croix. Ensuite, la même chose avec cette fois la dalle droite de la croix
 18 : crystal key, ring, entrer dans le téléporteur
 19 : introduire crystal key et monter

TOUR II, 4^E ÉTAGE

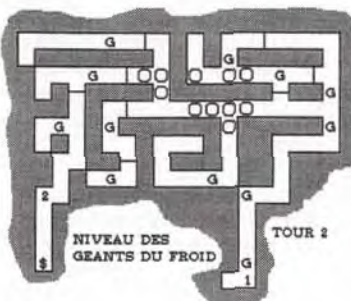
Légendes complémentaires :
 * → générateur de méduses
 M → méduses
 S → servent aérien
 G → géants du froid



ÉTAGE 4 : LABYRINTHE DES MEDUSES

Déroulement :

Attention, ce plan n'est pas parfaitement exact... les murs bougent sans cesse!
 1 : demander l'ouverture de la porte
 2 : accrocher les six polished shields. Les récupérer après l'ouverture de la porte
 3 : tooth
 4 : demi-tour...
 5 : Stone dagger, invisibility
 6 : Il faut enfermer les méduses, chacune sur une dalle, et attendre qu'une dernière méduse marche sur la dalle restante. cela déclenche l'ouverture de la porte « a »
 7 : skull, femur, Hilt of Talon
 8 : toucher le banner → cone of cold
 9 : marcher sur la dalle → vision de Dran Draggor



NIVEAU DES GÉANTS DU FROID

NIVEAU DES GÉANTS DU FROID (3^E ÉTAGE)

1 : Cone of gold
 2 : Voir le géant → Talon's Tongue
 Voir les chambres de Darkmoon, aller en « B » (utiliser la Crimson key)

TOUR III, NIVEAU 1

Légendes complémentaires :
 + → murs qui bougent
 ! → apparition de monstres
 P → prêtres de haut niveau
 H → Hell Hounds (chien de l'enfer)
 S → Salamander
 E → armée de Mind Flayer
 DD → Dran Draggor!!!

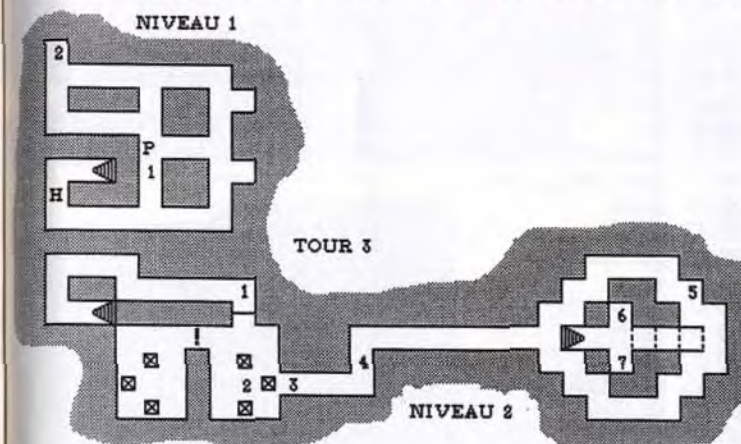
Déroulement :

1 : tuer le prêtre → crimson ring, puis actionner les deux leviers
 2 : échanger les objets inutiles contre des Glass Spheres

TOUR III, NIVEAU 2

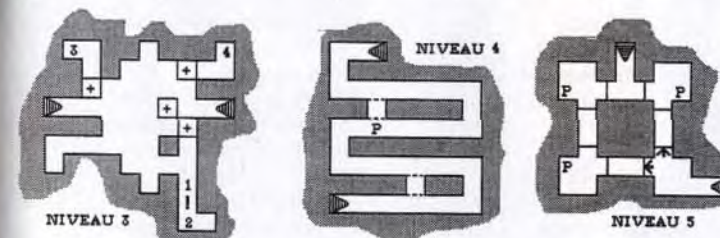
Déroulement :

1 : toucher banner → Crimson ring
 2 : entrer dans le téléporteur est
 3 : introduire Crimson ring
 4 : fear
 5 : mappaj
 6 : plate mail
 7 : robe, The shall rejoice



Attention, au signe « ! », tout passage entraîne l'apparition de deux prêtres

5 : remettre les deux disques à la position initiale, aller poser la magic dust et tirer la poignée



TOUR III, NIVEAU 3

Déroulement :

1 : utiliser le sort « desintegrate »
 2 : coin
 3 : coin (non obligatoire)
 4 : parler avec l'homme (non obligatoire), monter
 Attention, le signe « ! » signale des barrière électriques

TOUR III, NIVEAU 7

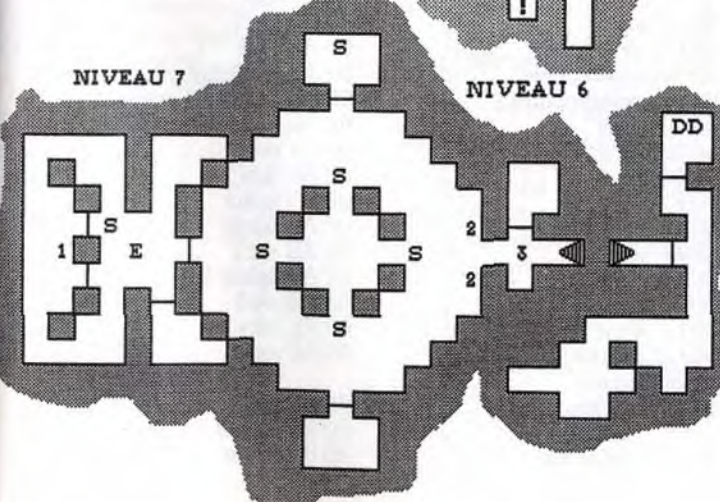
Déroulement :

1 : boule de cristal : elle montre l'avenir et le passé... Attention, ne pas entrer!
 2 : utiliser le sort « dispel magic » → deux amulet of death
 3 : stone cross

TOUR III, NIVEAU 6

Déroulement :

1 : tourner une fois
 2 : tourner une fois
 3 : poser magic dust ou glass sphere
 4 : même opération que « 3 »



NIVEAU 7

NIVEAU 6

EOB II, les codes !

Lorsque l'on sauvegarde un jeu dans Eye Of The Beholder II, il est ensuite possible d'éditer cette sauvegarde et de modifier les octets afin d'améliorer les capacités de vos personnages, ou de placer entre leurs mains un objet que l'on a perdu, que l'on n'a pas encore trouvé, etc. Mais, attention ! N'utilisez cette technique que lorsque vous êtes vraiment dans une impasse... Sinon, cela risquerait d'enlever tout intérêt à la partie !

EDITER UNE SAUVEGARDE...

Il vous faut pour cela un éditeur de fichier sur PC, comme les fameux PCTools ou Norton par exemple. Pour repérer vos sauvegardes, cherchez les fichiers qui sont de la forme EOBDATA.SAV, où X représente un chiffre. Ensuite, éditez ce fichier et appelez l'éditeur hexadécimal. Vous allez voir apparaître devant vous d'une part un tableau rempli de groupe de deux chiffres ou lettres (ce sont des octets) et, d'autre part, sa traduction en signe pas toujours intelligibles. Mais pas de panique, la manœuvre est plus simple qu'il n'y paraît.

Repérez un personnage...

Vous allez tout d'abord faire défiler le contenu de ce fichier de sauvegarde pour trouver l'un des noms de vos personnages. Celui-ci apparaîtra « en clair ». Il peut occuper au maximum une dizaine de lettres. Etudiez dès maintenant la correspondance entre le nom « en clair » et les groupes de deux chiffres et lettres dans l'autre tableau. Ce langage, c'est de l'hexadécimal. A la lettre « A » de la colonne « en clair » correspond l'octet « 41 » dans le tableau. L'une des touches du clavier (F3 avec PCTools par exemple) permet de se placer en mode « édition » dans l'un ou l'autre des tableaux. C'est comme ça que vous allez modifier le contenu de votre fichier de sauvegarde.

Modifiez vos personnages...

Le plus difficile, c'est de repérer l'endroit où sont inscrits les objets transportés ainsi que toutes les composantes de vos persos dans

le tableau des octets. Si vous avez repéré le nom de l'un d'eux, le reste n'est qu'une affaire de patience. En effet, le nom, composé au maximum d'une dizaine d'octets, est suivi par 00. Ensuite, voilà ce que contient votre fichier :
 4 octets pour : Force et complément de force
 2 octets pour : Intelligence
 2 octets pour : Wisdom
 2 octets pour : Dextérité
 2 octets pour : Constitution
 2 octets pour : Charisme
 2 octets pour : Points de vie lors de la sauvegarde
 2 octets pour : Points de vie maximum
 2 octets pour : Classe d'armure
 1 octet pour : Race
 1 octet pour : Catégorie
 1 octet pour : Caractère
 Passez deux octets.
 3 octets pour : Niveau de chaque classe

Ecrire en hexadécimal...

Vous pouvez dès maintenant modifier les composantes de vos personnages. Mais pour cela, il faut savoir traduire une valeur décimale en son équivalent en hexadécimale. En effet, si vous voulez une Intelligence de 20, ce n'est pas 20 qu'il faut inscrire dans les octets de votre sauvegarde mais 14... Pourquoi ? Là encore, c'est assez simple. En hexadécimal, au lieu de compter avec les chiffres de 0 à 9, on compte comme suit : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 puis A, B, C, D, E et F (soit en fait en base 16). Donc, si « 9 » vaut toujours 9, « A » qui vient ensuite vaut 10, puis « B » = 11, « C » = 12... jusqu'à F qui vaut 15. Rassurez-vous : avec un peu de pratique, cela devient facile !

message in a bottle

Ensuite, lorsqu'il y a deux chiffres ou lettres, le premier vaut 16 fois sa valeur. Par exemple, dans 10 en hexa, le 1 vaut 16 x 1 soit 16. Pour écrire 20 (décimale) en hexa, il faut donc compter comme suit : 20, c'est 16 + 4. On l'écrira donc 14, soit (1 x 16) + 4.

Si l'on compte finalement de 0 à 20, cela donne en hexa : 00 = 0, 01 = 1, 02 = 2... 08 = 8, 09 = 9, 0A = 10, 0B = 11, 0C = 12, ..., 0F = 15 et ensuite 10 = 16, 11 = 17, 12 = 18, 13 = 19 et 14 = 20. Maintenant, si vous voulez donner à votre personnage une Intelligence de 16 en décimale, écrivez «10» (soit 16 en hexa) deux fois à la place du groupe de deux octets correspondant dans le fichier.

Les objets que possèdent vos personnages...

Il est encore plus facile de donner à un personnage un objet qu'il ne possède pas encore. Vous devez tout d'abord repérer dans la suite d'octets de votre fichier de sauvegarde l'endroit où commence la liste des objets possédés. Cette liste se situe bien après le nom et les composantes dont nous avons déjà parlé. Pour repérer les octets concernés, le mieux est de choisir un personnage et de lui faire déposer tout ce qu'il possède. Laissez-lui seulement un objet dans la main droite, un objet que vous aurez bien sûr repéré dans la liste monstrueuse qui suit. Sauvegardez alors la partie, et éditez de nouveau le fichier de sauvegarde. Vous trouverez tout d'abord le nom de l'un de vos persos et toutes ses composantes, que nous avons vues plus avant. Puis, après une longue série de 00 00, un code de deux octets qui correspond à l'objet que le personnage possède dans la main droite. Attention, ce code est écrit à l'envers par rapport à la liste. Par exemple, si 00 04 indique une « dagger » dans la liste, il y aura 04 00 dans le tableau d'octet de la sauvegarde. Qu'importe, puisque vous savez maintenant où commence la liste d'octets qui correspondent aux objets transportés. Il ne vous reste plus qu'à inscrire ce qui vous plaît :

2 octets pour : ce que l'on porte dans la main droite (c'est ceux que vous venez de repérer)
2 octets pour : ce que l'on porte dans la main gauche
14 groupes de 2 octets pour : les 14 objets du sac
2 octets pour : le nombre de flèches dans le sac à flèches
2 octets pour : armure

2 octets pour : protection du poignet
2 octets pour : casque
2 octets pour : collier de protection
2 octets pour : chaussure
3 groupes de 2 octets pour : 3 objets à la ceinture
2 octets pour : première bague
2 octets pour : deuxième bague
Voilà maintenant la liste de tous les codes des objets. N'oubliez pas d'inverser les deux octets lorsque vous les inscrivez dans le fichier de sauvegarde !

LISTE DES CODES OBJET

00 00 rien
00 01 leather armor
00 02 robe
00 03 staff
00 04 dagger
00 05 short sword
00 06 lock picks
00 07 spellbook
00 08 cleric's holy
00 09 leather boots
00 0A iron ration
00 0B rien
00 0C rien
00 0D rien
00 0E rien
00 0F rien

00 10 rock
00 11 grey key
00 12 copper key
00 13 set of bones
00 14 rien
00 15 rien
00 16 axe
00 17 chain mail
00 18 p. of giant strenght
00 19 rations
00 1A mace
00 1B paladin's holy
00 1C parcmnt
00 1D skull key
00 1E darkmoon key
00 1F shield

00 20 skull
00 21 femur
00 22 long sword
00 23 helmet
00 24 plate mail
00 25 sling
00 26 spider key
00 27 stone gem
00 28 stone dagger
00 29 stone sphere
00 2A stone cross
00 2B stone necklace
00 2C horn
00 2D ring
00 2E ring
00 2F ring of adorment

00 30 glass sphere
00 31 dart
00 32 bow
00 33 bow
00 34 arrow
00 35 bracers of protection
00 36 amulet
00 37 cloak
00 38 scale mail
00 39 tome
00 3A flail
00 3B wand
00 3C
00 3D handed sword (2)
00 3E
00 3F

00 40 bone key
00 41 tuning fork
00 42
00 43
00 44 gem (red)
00 45 gem (green)
00 46 gem (blue)
00 47 gem (purple)
00 48 mantis key
00 49 mantis idol
00 4A polished shield
00 4B amulet
00 4C eye of talon
00 4D crystal key
00 4E shell key
00 4F tooth

00 50 crimson key
00 51 talon's tongue
00 52 hilt of talon
00 53 crystal hammer
00 54 starfire
00 55 Jhoana's cloak
00 56 crimson ring
00 57 spear
00 58 banded armor
00 59 ring of protection
00 5A necklace
00 5B polearm
00 5C spectre kingly might
00 5D khelben's coin
00 5E coin
00 5F amulet of life

00 60 wand
00 61 sticky paper
00 62 amulet of life
00 63 amulet of death
00 64 stone
00 65 stone
00 66 stone
00 67 stone
00 68 stone
00 69 stone
00 6A stone
00 6B stone
00 6C stone
00 6D grey key
00 6E dagger
00 6F skull key

00 70 copper key

00 71 MS of magic missile
00 72 parchment
00 73 CS neutralise poison
00 74 set pof bones
00 75 CS raise dead
00 76 sling
00 77 north wind
00 78 parchment
00 79 mace « thumper »
00 7A long sword
00 7B dagger « yargon »
00 7C rotten food
00 7D leather armor
00 7E MS of blur
00 7F magic dust

00 80 magic dust
00 81 magic dust
00 82 skull key
00 83 dagger
00 84 robe
00 85 axe « the bait »
00 86 short sword « sting »
00 87 leather boots
00 88 helmet
00 89 CS serious wound
00 8A CS serious wound
00 8B iron ration
00 8C iron ration
00 8D Darkmoon key
00 8E CS neutre poison
00 8F P. of cure poison

00 90 P. of vitality
00 91 skull
00 92 femur
00 93 complete set of bones
00 94 spellbook
00 95 plate mail
00 96 shield
00 97 long sword
00 98 helmet
00 99 iron ration
00 9A east wind
00 9B parchment
00 9C parchment
00 9D parchment
00 9E P. of speed
00 9F P. of healing

00 A0 P. of healing
00 A1 rock
00 A2 mace
00 A3 skull
00 A4 MS lighting bolt
00 A5 CS neutre poison
00 A6 set of dwarf bones
00 A7 skull
00 A8 skull
00 A9 femur
00 AA femur
00 AB rock
00 AC spider key
00 AD skull
00 AE femur
00 AF rock

00 B0 rock
00 B1 dagger « sa skull »
00 B2 femur

00 B3 femur
00 B4 P. cure poison
00 B5 plate mail
00 B6 long sword
00 B7 helmet
00 B8 leather boots
00 B9 west wind
00 BA dart
00 BB dart
00 BC dart
00 BD dagger
00 BE dagger
00 BF leather

00 C0 femur
00 C1 shields
00 C2 femur
00 C3 dagger
00 C4 chain mail
00 C5 long sword
00 C6 Darkmoon key
00 C7 helmet
00 C8 skull
00 C9 P. of healing
00 CA skull
00 CB staff
00 CC skull
00 CD long sword « hathbull »
00 CE bracers (-5)
00 CF shield (-2)

00 D0 MS of haste
00 D1 amulet
00 D2 robe
00 D3 spider key
00 D4 iron ration
00 D5 iron ration
00 D6 iron ration
00 D7 axe
00 D8 stone gem
00 D9 spider key
00 DA glass sphere
00 DB glass sphere
00 DC Darkmoon key
00 DD arrow
00 DE arrow
00 DF P. extra healing

00 E0 P. of healing
00 E1 Darkmoon key
00 E2 south wind
00 E3 CS raise dead
00 E4 MS detect magic
00 E5 MS shocking grasp
00 E6 MS fireball
00 E7 cloak « moonshade »
00 E8 arrow
00 E9 arrow
00 EA arrow
00 EB arrow
00 EC arrow
00 ED arrow
00 EE arrow
00 EF arrow

00 F0 bow
00 F1 MS remove curse
00 F2 arrow
00 F3 arrow
00 F4 stone

00 F5 stone
00 F6 stone
00 F7 stone
00 F8 stone
00 F9 MS of true seeing
00 FA talon
00 FB CS create food
00 FC CS create food
00 FD ration
00 FE ration
00 FF copper key

01 00 MS improve identity
01 01 gem (blue)
01 02 gem (green)
01 03 gem (red)
01 04 tropelet seed
01 05 tropelet seed
01 06 tropelet seed
01 07 tropelet seed
01 08 iron ration
01 09 iron ration
01 0A iron ration
01 0B iron ration
01 0C iron ration
01 0D iron ration
01 0E iron ration
01 0F iron ration

01 10 handed sword (2)
01 11 P. of healing
01 12 P. extra healing
01 13 P. of vitality
01 14 P. extra healing
01 15 MS lighting bolt
01 16 wand
01 17 copper key
01 18 handed sword (2)
01 19 CS raise dead
01 1A femur
01 1B skull
01 1C paladin's holy
01 1D ring
01 1E parchment
01 1F plata mail (-10)

01 20 spellbook
01 21 lock picks
01 22 magic dust
01 23 parchment
01 24 set of elf bones
01 25 magic dust
01 26 magic dust
01 27 MS invisibility
01 28 axe
01 29 wand (light bolt)
01 2A long sword « huger »
01 2B mantis key
01 2C MS blur
01 2D MS dispel magic
01 2E iron ration
01 2F copper key

01 30 glass sphere
01 31 mantis idol
01 32 copper key
01 33 femur
01 34 P. cure poison
01 35 rien

01 36 shield
01 37 short sword
01 38 femur
01 39 skull
01 3A gem (red)
01 3B rotten food
01 3C rotten food
01 3D bone key
01 3E P. cure poison
01 3F P. cure poison

01 40 P. cure poison
01 41 short sword
01 42 polearm sword
01 43 banded armor
01 44 leather boots
01 45 shield
01 46 place mail
01 47 helmet
01 48 P. healing
01 49 braceers of protect
01 4A amulet
01 4B glass sphere
01 4C glass sphere
01 4D glass sphere
01 4E bow
01 4F arrow

01 50 arrow
01 51 arrow
01 52 arrow
01 53 arrow
01 54 parchment
01 55 P. extra healing
01 56 CS raise dead
01 57 P. cure poison
01 58 P. cure poison
01 59 P. vitality
01 5A MS desontegrate
01 5B Darkmoon key
01 5C Darkmoon key
01 5D Khelber's coin
01 5E Darkmoon key
01 5F femur

01 60 P. of healing
01 61 P. of healing
01 62 P. of healing
01 63 femur
01 64 dagger
01 65 femur
01 66 femur
01 67 bracers of protect
01 68 robe
01 69 leather boots
01 6A staff
01 6B dagger
01 6C dagger
01 6D P. of healing
01 6E halberd
01 6F crystal hammer

01 70 shield
01 71 iron ration
01 72 rotten ration
01 73 femur
01 74 MS fireball
01 75 mace
01 76 short sword
01 77 short sword

01 78 wand (dispel magic)
01 79 skull
01 7A femur
01 7B ration
01 7C chain mail
01 7D ring
01 7E MS hold monster
01 7F polished shield

01 80 gem (soul)
01 81 gem (heart)
01 82 gem (body)
01 83 MS improve invisibility
01 84 shell key
01 85 amulet of life
01 86 polished shield
01 87 polished shield
01 88 eye of talon
01 89 crimson key
01 8A MS stone to flesh
01 8B star fire
01 8C shell key
01 8D crystal key
01 8E ring
01 8F MS ice storm

01 90 Brahma's boots
01 91 Jhoana's cloak
01 92 parchment
01 93 polished shield
01 94 polished shield
01 95 polished shield
01 96 rock
01 97 amulet of resurection
01 98 sling
01 99 MS wall of force
01 9A stone dagger
01 9B MS invisibility 10'
01 9C hilt of talon
01 9D parchment
01 9E tooth
01 9F femur

01 A0 femur
01 A1 skull
01 A2 femur
01 A3 femur
01 A4 femur
01 A5 skull
01 A6 rock
01 A7 MS cone of cold
01 A8 mappaj
01 A9 The shall rejoice
01 AA Crimson ring
01 AB Crimson ring
01 AC robe
01 AD sticky paper
01 AE MS fear
01 AF plate mail

01 B0 amulet of life
01 B1 amulet of death
01 B2 plate mail
01 B3 short sword (+1)
01 B4 iron ration
01 B5 iron ration
01 B6 P. extra healing
01 B7 Khelben's coin
01 B8 plate mail
01 B9 long sword

01 BA iron ration
01 BB iron ration
01 BC P. extra healing
01 BD spellbook
01 BE MS magic missile
01 BF MS fireball

01 C0 lock picks
01 C1 robe
01 C2 staff
01 C3 iron ration
01 C4 iron ration
01 C5 P. extra healing
01 C6 spellbook
01 C7 MS magic missile
01 C8 MS fireball
01 C9 scale mail (+1)
01 CA shield
01 CB mace (+1)
01 CC iron ration
01 CD iron ration
01 CE P. extra healing

01 CF Cleric's holy
01 D0 CS cure wound
01 D1 femur
01 D2 skull
01 D3 femur
01 D4 femur
01 D5 skull
01 D6 femur
01 D7 femur
01 D8 femur
01 D9 femur
01 DA femur
01 DB skull
01 DC dagger
01 DD dagger
01 DE long sword
01 DF long picks

01 E0 ration
01 E1 grey key
01 FD ration

NIVEAU 5

La difficulté de ce niveau vient de la peur mortelle que suscitent les momies sur les goblins. Lancez un nouveau sortilège magique sur le bout qui dépasse à côté de la main droite du géant, en bas de l'écran. Grimpez, puis frappez l'œil d'un coup de poing. Mettez alors sur la langue le goblin qui porte les objets. Il faut encore user de la magie sur le « S » au dessus du sarcophage. Placez également sur la langue le magicien (attendez dans le tunnel que le squelette passe au dessus). Un nouveau coup de poing dans l'œil... Attendez ensuite que le squelette soit parti et prenez le champignon.

NIVEAU 6

Grimpez par le fil de l'araignée. Il faut maintenant se suspendre au fil de gauche, puis prendre le pistolet et tirer sur l'araignée la plus à gauche. Prenez ensuite l'oreiller et placez-le sous l'araignée du milieu. Usez de magie sur cette araignée. Prenez la fiole qui est tombée sur l'oreiller et tirez sur l'araignée la plus à droite.

NIVEAU 7

Usez de magie sur le sac qui est sur l'arbre (en haut à gauche). Prenez ce sac et utilisez-le sur la terre. Quand les poules arrivent, lancez un coup de poing sur l'éventail pour les faire fuir. Il faudra un peu de magie sur le nuage de droite, en haut de l'arbre, pour faire tomber la pluie. Prenez ensuite la plante qui vient de pousser et allez donner le champignon et la fiole au sorcier.

NIVEAU 8

Lancez un sort sur le squelette, puis sur l'os qu'il a fait tomber. Prenez la flûte et jouez un air devant le serpent qui est caché dans le pot à gauche. Le reptile vous servira de corde... Grimpez, puis mettez le sorcier sur la planche de droite. Il suffira d'un coup de poing dans le tas de cailloux, à droite de l'écran, pour le faire monter... Faites de même pour l'autre goblin et le niveau est complet!

NIVEAU 9

Contournez l'écran pour ne pas passer trop près du chien. Prenez la viande et agitez-la n'importe où sur l'écran.

NIVEAU 10

Utilisez la viande sur le premier trou. Lancez un sort magique sur la branche qui ressemble à une carotte, à droite de l'arbre. Mettez ensuite le sorcier et le goblin l'un après l'autre sur cette branche et faites-les tomber à l'aide du troisième goblin. Un peu de magie sur le bouchon à gauche. Placez maintenant le bouchon sur le trou en haut à droite. Prenez la manche à air en passant par la gauche (il ne faut pas passer devant le trou qui est près de l'échelle la plus à gauche). Faites remonter le goblin et placez-le près du trou du haut. Donnez ensuite un coup de poing dans le trou du bas, là où se trouve un oiseau. Avec la manche à air, vous pouvez alors attraper l'oiseau qui sort du trou du haut!

NIVEAU 11

Contournez sans cesse le chien afin d'être toujours en face de lui. Utilisez l'oiseau (celui-ci doit rester en l'air). Usez de magie sur le chien... Il s'envole! Donnez un coup de poing dans la porte du fond et le tour est joué.

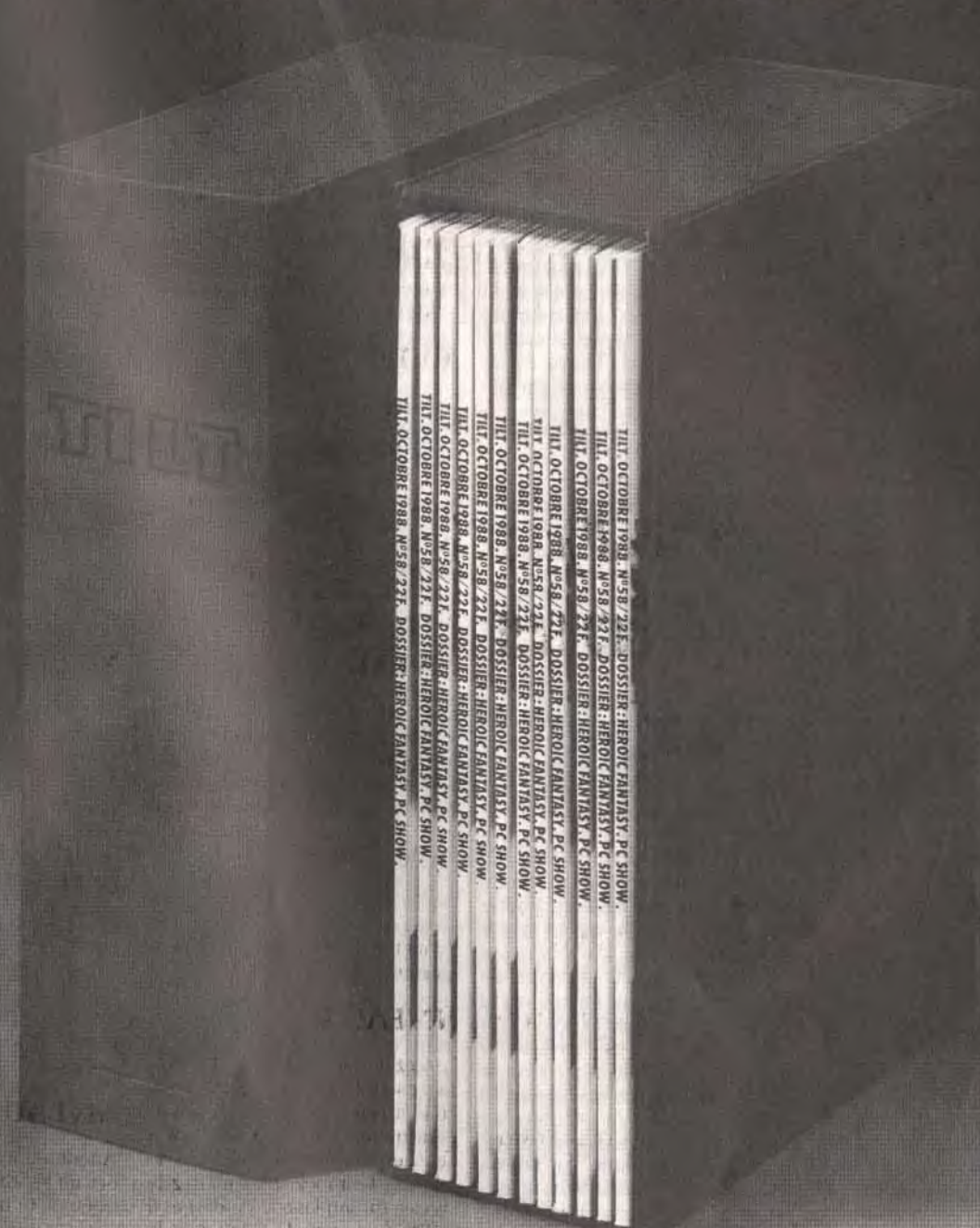
NIVEAU 12

Prenez la plume et chatouillez le pied du squelette. Empochez alors le bilboquet et déposez-le dans la main du squelette. Prenez la clef et donnez-la au prisonnier (dans une cage en haut à droite). Transformez la plume en tapette et prenez-la. Rendez-vous ensuite sur l'étagère du haut. Ecrasez la guêpe et transformez-la en fléchette, avec l'aide du magicien. Lancez la fléchette ainsi confectionnée sur le tableau du sorcier. Le goblin va descendre pour bien se placer et tirer. Prenez enfin l'élixir et la poupée du roi.

NIVEAU 13

Attention, il ne faut jamais passer devant la porte du sorcier, là où se trouve la trompette. Lancez un sort sur les racines de l'arbre et prenez l'appeau. Montez maintenant au dessus des œufs et soufflez dans l'appeau. Quand l'oiseau a fini de couvrir, il faut donner un coup de poing sur l'œuf qui bouge, puis utiliser la magie sur l'œuf et sur la trompette. Pour le goblin qui porte les objets, prenez l'élixir, buvez-le et passez devant la porte invisible. Mettez ensuite la carotte près du trou, en haut à droite. Un peu de

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



GOBLIINS, gagnez sur tous les tableaux

Aureil vient en aide à tous ceux qui luttent dans Goblins. Si Tilt vous a déjà communiqué les codes de ce superbe jeu, vous n'aviez pas encore la solution complète. C'est maintenant chose faite! En route pour le pays goblin...

NIVEAU 1

Commencez par donner un coup de poing dans le pilier droit de la voûte pour faire tomber la corne. Soufflez dans celle-ci. Envoyez ensuite la magie sur le bout de bois qui est tombé. Il suffit maintenant de prendre la pioche.

NIVEAU 2

Lancez un sort magique sur la plus à droite des deux pommes de gauche et choisissez de même manière entre les fruits de droite. Un coup de poing dans ces deux pommes et le tour est joué! Prenez maintenant les fruits qui ont grossi et mettez-les dans le trou au milieu du pont. Un bon coup de pioche fera tomber le diamant qui

brille sur le mur, à gauche. Prenez la pierre.

NIVEAU 3

Rien de bien compliqué à ce niveau : il vous suffit de frapper à la porte. Cette fois-ci, on vous ouvre...

NIVEAU 4

Utilisez la magie sur la plante carnivore de gauche. Utilisez ensuite le pot 1 (sur la gauche de l'écran) sur la plante de droite pour qu'elle mange la mouche. Grimpez sur la plante agrandie et lancez un coup de poing sur le livre qui est à droite du bureau. Donnez enfin le diamant au sorcier en montant sur le livre qui vient de tomber.

BON DE COMMANDE à retourner à TILT/Service Reliures BP 53 77932 Perthes Cedex

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

G-joind mon règlement : par chèque bancaire par mandat à l'ordre de TILT

NOM _____
PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____

VILLE _____

message in a bottle

magie sur la taupe... Attendez enfin que le sorcier tourne la tête pour faire passer le troisième gobelet à droite.

NIVEAU 14

Usez une fois de plus de la magie sur le caillou, à gauche du dolmen. Prenez ensuite le bâton et utilisez-le sur le trou du dolmen, sur la droite. Prenez aussi l'arrosoir et arrosez la plante la plus à gauche, ainsi que la troisième en partant de la droite. Lancez maintenant un sort sur ces deux plantes, puis un coup de poing dans celle de gauche. Empochez la clef et utilisez-la dans la serrure de la plante de droite. L'affaire est dans le sac !

NIVEAU 15

Un coup de poing dans le canon, un autre dans le boulet, en bas à droite... Placez le boulet dans le canon, puis frappez à nouveau du poing dans le canon pour qu'il soit dirigé vers le haut. Prenez alors les allumettes en haut à droite. Le projectile, ce sera une carotte ! Un troisième coup de poing dans le canon pour que, cette fois, il soit dirigé horizontalement. Allumez la mèche... Allumez aussi la marmite à gauche. Refaites un tir de canon vers le haut et usez de magie sur la carotte qui est tombée. Prenez maintenant le cornet et utilisez-le sur le bonhomme qui vient de se réveiller. Prenez le maillet afin de taper sur le gong jaune. Il ne vous reste plus qu'à prendre le pendule du haut pour finir le niveau.

NIVEAU 16

Première manœuvre, mettez le caillou sur la croix verte. Lancez ensuite un sort sur le caillou, et ce deux fois de suite. Usez aussi de magie sur le palmier le plus à gauche. Donnez alors un coup de poing sur la pioche et utilisez le pendule sur la tache vert sombre en plein milieu du bas de l'écran. Creusez avec la pioche quatre fois de suite à cet endroit...

NIVEAU 17

Tout commence par un bon coup de poing sur le tas de bois ! Ensuite, il faut utiliser la bûche sur le piège à loup. Transformez la bûche en désodorisant, puis usez de magie sur le sac qui se trouve plus bas. Méfiez-vous, il ne faut pas rester trop longtemps près du sac car le dragon est un ennemi mortel...

Prenez le sac et utilisez-le sur le haut de l'écran. Quand le pied est à gauche, il faut se dépêcher et utiliser le désodorisant ! Placez maintenant le pied là où se trouvait précédemment le sac, et ce afin que le dragon le cuise. Utilisez ensuite le pied cuit sur le pont. Prenez la dague (l'épée). Faites en sorte que le dragon l'enflamme elle aussi et saisissez-vous de cette nouvelle arme...

NIVEAU 18

Vous allez tout d'abord devoir utiliser la dague sur le rond du bonhomme du milieu. Placez le gobelet qui porte les objets sur la main de droite. Le roi va se transformer en clef. Il faut mettre celle-ci dans l'oreille de gauche. Placez également les trois gobelets sur la main de droite.

NIVEAU 19

Pour ce niveau, utilisez successivement le faux nez, la banane (donner un coup de poing dans les bananes) et le savon devant le monstre à gauche (cela le fera rire). Prenez ensuite le grimoire et usez de magie sur la grille du fond.

NIVEAU 20

Ici, il faut lancer un sort sur le petit bout qui dépasse de la statue de pierre. Un levier apparaît, frappez-le du poing. Appliquez ensuite la magie sur le bouchon dans l'oreille du géant. Vous pourrez alors lire le grimoire près de l'oreille du monstre afin de le faire rire. Prenez maintenant l'appât qui se trouve en haut à gauche, dans la petite tour. Utilisez ensuite cet appât en haut à droite, pour faire sortir le bonhomme. Prenez le bol vide et placez le sous l'œil gauche du géant. Lorsque celui-ci pleurera, le bol se remplira de ses larmes ! Il faut alors relire le grimoire au géant. Prenez le bol plein et utilisez-le sur le bonhomme, en haut à droite. Prenez enfin le lance-pierre.

NIVEAU 21

Commencez par utiliser le lance-pierre sur le fil qui tient les bananes. Lancez ensuite un coup de poing dans la manette et placez les trois gobelets sur le dos du poisson.

NIVEAU 22

Il faut tout d'abord user de magie sur l'os, près du pied droit de

l'oiseau. Utilisez ensuite le lance-pierre sur le haut de la corde et prenez-la. Vous devez accrocher cette corde en haut à droite, sur l'aile droite de l'oiseau. Utilisez maintenant le lance-pierre sur le sorcier, puis la magie sur la chauve-souris. Faites grimper le grimpeur par la corde et vian ! Un coup de poing dans la tortue ! Placez le sac rouge en bas à droite de l'écran. Utilisez le lance-pierre sur le fil de l'araignée et placez le gobelet qui porte les objets près du sac rouge. Il vous suffit dès lors d'user de magie sur l'araignée... Dépêchez-vous de prendre le sac rouge contenant les insectes et agitez ce sac n'importe où...

Voilà, c'est fait : vous êtes venu à bout de cette très belle aventure. Félicitations, aventurier !

Messages en vrac

MIKE

Dans *Advantage Tennis*, il est possible d'avoir un joueur à plusieurs bras (gag !). Il suffit en effet d'éditer votre sauvegarde (extension PLY) et de mettre 78 aux offset 13392, 13394, 13396, 13398, 13400 et 13404. Faites cette bidouille avec n'importe quel éditeur de secteurs.

KIX

Pour Mike, voilà comment je parviens à confectionner la poupée de *LeChuck dans Monkey Island II*. Je prends un crâne, une seringue, une paire de gants, une poupée, des ballons et je vais dans la pièce où se trouve le distributeur de grog. Je pousse un peu partout la machine et je gonfle ainsi les gants et le ballon. Lorsque LeChuck arrive et qu'il prend la pièce par terre, j'en profite pour saisir délicatement ses dessous qui dépassent de son pantalon. Une fois dans l'ascenseur, je donne mon mouchoir à LeChuck. Il me le rend. Je retourne alors dans l'ascenseur et dès que l'ennemi arrive, je tourne le levier et la machine s'élève. Je ramasse alors sa barbe et la met dans un sac, avec le mouchoir, la tête, la poupée et son slip. Je mélange le tout, je redescends et retourne voir LeChuck. Dès qu'il se présente

devant moi, je pique la poupée avec la seringue et... c'est la fin de cette vertigineuse partie. Bonne chance à tous !

AMIGALE

Salut les Tiltés, j'ai des petits problèmes dans *Leander*. Comment passer la grotte du niveau 1/4 ? Merci d'avance.

SKEN

Avis à tous les fans de *Dungeon Master* et de *Chaos Strikes Back*... quelques astuces des plus utiles.

Tout d'abord, pour Chaos, le plan de Droopy paru dans Tilt n° 99 est superbe mais incomplet sur certains détails, comme le reconnaît d'ailleurs son auteur. Voici quelques ajouts pour plus de précision encore.

Dans le niveau de départ, le niveau 4, il existe une salle secrète très pratique puisqu'elle contient des Vorpales, de la nourriture et quelques autres objets utiles. Sur le plan de Droopy, regardez la salle « Supply for the Quick », celle où les trappes s'ouvrent sous vos pas. A droite, il y a deux trappes bien visibles. Regardez maintenant la flèche 4A. Trois cases plus au nord, le mur est faux ! Il s'agit du mur situé entre les deux serrures, et au nord des deux trappes, cherchez bien !

Retournez de même de temps en temps par la salle où vous aviez commencé l'aventure, et par la salle « Supply for the Quick ». On y trouve souvent des objets de grande utilité. Par exemple, après être passé par la salle des dragons et la salles des faux murs juste en-dessus, je suis descendu par une trappe et j'ai trouvé une patte de lapin, une armure de RA complète, une épée à Fireball et l'épée Slide Splitter, la meilleur arme du jeu.

A propos, en ce qui concerne les armes, aux côtés de cette épée Slide Splitter, la hache et les épées à feu ou à éclairs sont intéressantes. Mais utilisez de préférence le coup « shop » (le plus simple), plutôt que des coups comme Melee ou Thrust... Car les coups simples sont bien plus rapides et, le plus souvent, ils causent autant de dommages à l'ennemi que les coups complexes. Essayez sur des momies pour voir ! Les Vorpales ne sont réellement utiles que sur les fan-

tômes. Contre tous les autres monstres, ce ne sont que des épées médiocres.

Attention, les sorts DES EXW ne marchent de même que sur les fantômes. Ils n'ont aucun effet sur les autres adversaires. Le poison (Oh Ven, Des Ven) n'a bien sûr d'effet que sur les êtres vivants. Inutile donc de perdre son temps à en envoyer sur les momies, les squelettes et les chevaliers en armures... Ce sont également des morts-vivants ! En général, la boule de feu est ici très efficace. En ce qui concerne les monstres pas trop dangereux (momies ou screamers par exemple), cognez ! Enfin, les chevaliers en armures sont très faciles à tuer dans Chaos Strikes Back. Utilisez les éclairs puissance 6 (Mon Oh Kath Ra), sachant qu'il faut sept ou huit éclairs pour venir à bout de l'ennemi. Pour Dongeon Master, c'est bien moins facile.

L'un des objets que j'ai trouvé le plus utile, c'est la patte de lapin, aussi bien dans Dungeon Master que dans Chaos Strikes Back. Grâce à elle, j'ai des personnages Master 2 en magie et prêtres à la fin de DM !!! Il faut qu'elle soit

dans la main droite des personnages lorsqu'ils lancent des sorts. Pour faire des potions, placez la fiole dans la main gauche et la patte dans la main droite.

En ce qui concerne l'entraînement de vos personnages, ceux-ci apprendront d'autant plus vite qu'il ne connaissent rien du dit sort. Si vous obtenez un « untel needs more practice... », continuez avec ce sort-là.

Voilà, c'est tout pour mes conseils. Maintenant, il est temps de poser quelques questions. Si quelqu'un est parvenu à pénétrer dans la salle Death Row de Chaos, que ce grand aventurier nous le fasse savoir ! D'autre part, MCST parle de potions dangereuses avec le signe GOR. Pourrait-il m'éclairer un peu plus à ce sujet ? Merci d'avance à tous. Bye !

GILLES PC

Pour Olivier (Tilt 100), sache que les crieurs sont des monstres tout à fait normaux. Tu pourras utiliser contre eux le sort de silence. En ce qui me concerne, je coince dans *Might and Magic III*. Où peut-on trouver la carte de

séquence d'hologramme 001 ? Comment donner l'amour à Trueberry ? Comment délivrer la licorne de son (triste) sort ? Merci à tous, et plus particulièrement à Victor pour ses nombreuses astuces.

CARLES

Pour Olivier, un peu plus de précision sur les crieurs de Might and Magic III. S'il n'existe aucune astuces spéciales comme le dit Gilles PC, je conseille quant à moi l'usage des arcs ou arbalètes magiques pour tuer ce types d'adversaires à distance. Les tirs les éliminent alors deux fois sur trois en moyenne. Bon courage pour la suite.

DON JOHN MASTER

Pour ZED et tous les fans de *Eye of the Beholder II*, dans la salle où l'on trouve les neuf dalles, il faut poser des objets sur cinq de ces dalles, à savoir les quatre qui se trouvent aux quatre angles du carré formé, ainsi que sur la dalle du centre. Alors, la porte s'ouvrira.

MAX

Pour Marie, il semble qu'il n'y ait pas de technique miracle pour échapper au gros requins d'*Operation Stealth*. Voici le rappel de ce qu'il faut faire pour mettre toutes les chances de ton côté. Dès que tu es dans l'eau, descends d'un écran et dirige-toi le plus sur la gauche possible. Tu remarqueras une algue qui bouge. Au pied de l'algue, un tendeur. Dirige-toi maintenant le plus à droite possible, tu seras bientôt bloquée par des rochers. Examine le palmier de droite et actionne le. Rapproche toi ensuite du haut du tronc et actionne le bouton. Tu ouvriras ainsi un passage. Bonne chance.

ZED PC

Pour Elija, dans la salle où se trouve le mot « chwat », examine le pilier central. Il y a un bouton minuscule à actionner pour ouvrir un passage secret. En ce qui me concerne, voilà quelques questions à propos de *Eye of the Beholder II*. Où se trouve Ambre, la personne que l'on doit retrouver ? A quoi

3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle TRANSITY.

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :



TILT minitel

9/13 rue du Colonel Pierre-Avia
75754 Paris cedex 15

disquette Transity au prix de 25 F disquette + câble au prix de 100 F
NOM : _____ Prénom : _____ Age : _____
Adresse : _____
Code Postal : [] [] [] [] [] [] VILLE : _____
MARQUE DE VOTRE MICRO : _____
FORMAT DISQUE : 3"1/2 5"1/4 CABLE : DB 9 DB 25

message in a bottle

servent le « mapaj » et le « shall rejoice » ? Comment annuler le champ magnétique qui bloque la porte au niveau infesté de Mind Flayers et de salamandres ? Enfin, au même niveau, existe-t-il un moyen de se protéger des attaques paralysantes de ces mêmes Mind Flayers ? Merci à tous et salut !

YVES

Bonjour ! Je vous communique les noms de code des missions de **Saboteur 2** sur PC. Je les ai trouvés dans le fichier Sab2.exe...
 N° 2 : JONIN
 N° 3 : KIME
 N° 4 : KUJI KIRI
 N° 5 : SAIMENJITSU
 N° 6 : GENIN
 N° 7 : MILUKATA
 N° 8 : DIM MAK
 N° 9 : SATORI
 Pour moi maintenant, malgré la soluée d'**Ultima VI**, je n'arrive pas à trouver le donjon de Hythloth, ni le Hall du Savoir. Quelqu'un pourrait-il me donner les coordonnées exactes de leur situation ? Indiquez moi aussi S.V.P. le chemin le plus simple pour atteindre le trésor dont je connais les coordonnées (59 S, 50 E). Je creuse, je trouve une ouverture, j'y entre, je vois une tombe et un immense labyrinthe. Mais là, je suis perdu... Help me, please !

ANONYME 3

Pour Anonyme 3 du Tilt 100 (qui, comme moi, ne se nomme pas...) qui lutte dans **Bard's Tale**, voici comment pénétrer dans la tour de Mangar. Tu dois passer par le dernier niveau des catacombes. Mais il faut aussi que tu possèdes le Keystaff.

MAJOR FIREGUN

Salut à tous les lecteurs du Message.
 Pour Jory, dans **Robocop 2**, tape pendant l'écran de chargement « serial interface ». Ensuite : F9 donne de l'énergie, F10 permet de passer au niveau suivant.
 Dans **Bubble Bobble**, je connais deux astuces. Tu peux presser F1, F2 ou F3 en cours de partie pour avancer respectivement de 1, 6 ou 11 niveaux. Sinon, voici un petit programme en GFA :
 OPEN "i", #1, "BUB1.RSC"
 SEEK #1, 583

OUT #1,255
 CLOSE #1

Attention, cette astuce est irréversible. Lance ce programme en ayant placé préalablement ta disquette de jeu déprotégée dans le lecteur. Résultat, des crédits illimités...

Pour **Navy Moves**, le code du second niveau est 786169.
 Pour Azertylt. Prends ta sauvegarde de **Prince of Persia** et édite-la avec un éditeur de sec-teurs.

En offset 1, écrit 00.

En offset 2, tape une valeur comprise entre 02 et 0E (pour choisir le niveau).

En offset 3, écrit 08.

Te voilà reparti avec 60 minutes de jeu et de l'énergie supplémentaire.

Pour Toto le Costaud, dans **Strider 2**. Edite le fichier AUTO\TOR.PRG et cherche la chaîne 04 79 00 01 00 00 84 C4. Replace alors 04 79 00 01 par 60 00 FF CE. Cela donne des vies infinies. Cherche ensuite 04 79 00 05 00 01 43 20 et remplace 04 79 par 60 16. C'est du temps infini. Enfin, cherche la chaîne 04 79 00 02 00 00 D0 22 04 79 00 01 00 00 D0 22 et remplace 04 79 par 60 0E. Voilà de l'énergie infinie !

Enfin, je constate que les codes de **Chary (Tilt 101)** pour **Gobliins** ne cadrent pas avec les miens (j'ai un Atari STF). Je vous communique donc mes résultats :

- 2 = VQVQEDD
 - 3 = ICIEAAW
 - 4 = ECPONCY
 - 5 = FTVIDEI
 - 6 = HPUDRFP
 - 7 = DVLBEBP
 - 8 = JBHAHHF
 - 9 = IBTEAGM
 - 10 = KONASSJM
 - 11 = GLUTEKS
 - 12 = EROITLV
 - 13 = CANJOMY
 - 14 = DUBENNC
 - 15 = TCNEROR
- Bon vent à tous !

TSOMI

Salut à tous. Pour Philippe, dans **Magic Pockets**, il faut que tu gonfles ta poche au maximum, que tu lances ta tornade et que tu places le joystick en diagonale en bas. Tu feras alors un super saut !
 Pour PC Vengeur, dans **Moktar**, une fois en haut, tu trouveras une caisse. Prends-la et monte sur la plate-forme de droite. Place-toi,

baisse-toi... Une fois que l'horrible géant passera au-dessous, fire ! Recommence l'opération jusqu'à ce qu'il meure...

A moi ! Dans **It Came from the Desert**, où trouver le fusil qui pourra démolir ces affreuses fourmis ?

Dernière question, comment diriger plusieurs joueurs en mode 2 players dans **Kick Off 2** ? Merci et à la prochaine.

RAPHAEL

Un petit mot en passant pour ST Super Sonic. Dans **le Manoir de Morteville**, il est impossible de descendre dans le puits. C'est un leurre !

Il me faut aussi rectifier la lettre de Major Firegun Il n'y a pas qu'un seul Dragon dans **Dungeon Master** !!! Celui du niveau 14 est le plus gros, certes, mais il en existe d'autres.

Pour Le Lui maintenant, dans ce même jeu, je tiens à signaler que la couronne Crown of Nerrax donne +10 en sagesse et qu'elle se trouve au niveau 7. D'autre part, le collier Moonstone Necklace donne +3 en Mana.

Je souligne également que dans **Chuck Rock**, pour l'Anonyme Z du Tilt 101, on peut aussi obtenir des vies infinies en faisant ESCAPE puis FAST AINT THE WORD, UNCLE SAMS, LIFE IS MY DREAM, SHE LOVES CLEANING WINDOWS ou ITS FAIRY BOWBELZ.

Un dernier mot... tapez ESTRANO pendant le jeu pour voler !

KIX

Pour Helpcécile qui se bat dans Countdown, pour éviter les gardes qui sillonnent les couloirs de la clinique, il n'y a qu'une solution. Dans chaque salle, sauve ta partie (touche F) puis sort... Si tu te fais prendre, recharge le jeu et attends dans la salle quelques 30 secondes avant de tenter une nouvelle sortie. Bon courage à toi !

Pour Olivier C., dans **l'Arche du Capitaine Blood**, les icônes dont tu parles sont tout simplement des noms. A plus.

SPOKE

Spoke à l'inter pour James T. Kirk (Tilt 100)... Captain, votre message est illogique car le jeu **Captive** bugue comme un

Kling0on au niveau de la mission 2 du level 2. Comment avez vous réussi à ouvrir les portes 200 et les deux contiguës, puisqu'il n'y a pas de clipboard. Etes vous chanceux ou un changement moléculaire s'est-il produit au cours de votre dernière téléportation !?

VERO

Je cherche comment passer le niveau 25 de **PP Hammer**. Il me manque à chaque fois une clef. Y a-t-il un moyen de prendre celle qui se trouve tout en haut de l'échelle ? Merci.

GREG

Pour ST Mad 4 (Tilt 101) dans **Speedball**, les lettres sur les capsules correspondent au type de joueur. Exemple : M pour milieu, D pour défense, etc...
 Je cherche des explication pour Thargan. Merci d'avance.

SMERSH

Dans **Legend of Faerghail**, après avoir sauvé mes personnages dans la ville de Cyndale (accessible par la sortie de secours au niveau -1 des mines à l'entrée desquelles se trouve une pierre gravée de Runes), je me retrouve au point de départ, à savoir Thyn. Les mines sont de plus bouchées par un effondrement... Est-ce normal et, si oui, comment franchir l'ébouli ? Merci d'avance à tous ceux qui connaissent la réponse.

FREDERIC

Pour Fabrice (Tilt 100) : dans le jeu **First Samourai**, au niveau 2, pour avoir le cinquième l'objet qui se trouve dans la pièce du haut, complètement sur la droite, il faut utiliser un transporteur. Si tu trouves le bon, il te conduira directement là où tu le désires...

Tilt remercie tous les participants au Message in the Bottle, et notamment Florian, Dominique, Tran (superbes les plans, parus sur le Message !), Kix, Sébastien, Marc et Philippe, Karadoc le Gnome, Mythix et Cedric, Raphaël, Didier et Julien, Jahann, un anonyme « lecteur assidu et invétéré », Grégoire (superbe mise en scène), Piotr KX, Fred (de TKG) et Christophe pour leurs solutions complètes.

283, rue du Fb Saint-Antoine 75011 Paris
 Tél : (1) 43.70.82.45 (lignes groupées)

Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation

CONFIGURATION DE BASE S.B.I.

Boitier mini tour : 1 Mo de RAM; 1 lecteur haute densité 3/2; disque dur 40 Mo; 2 ports série; 1 port // et 1 port jeux.

BASE	VGA mono	VGA couleur	S-VGA couleur	OPTIONS SUR LES CONFIGURATIONS SBI
286-16	5 690.00 TTC	6 990.00 TTC	7 290.00 TTC	- D. dur 85 Mo (15 Ms) : + 990 F
386 SX 16	5 990.00 TTC	7 390.00 TTC	7 690.00 TTC	- D. dur 130 Mo (15 Ms) : + 1 800 F
386 SX 25	6 290.00 TTC	7 690.00 TTC	7 990.00 TTC	- deuxième lecteur : + 450 F
386 DX 33 C.	7 990.00 TTC	9 390.00 TTC	9 590.00 TTC	- 1 Mo de RAM sup. : + 390 F
486 DX 33 C.	11 390.00 TTC	12 790.00 TTC	12 990.00 TTC	- autres : nous consulter
486 DX 50 C.	14 990.00 TTC	16 390.00 TTC	16 590.00 TTC	

PROMO

SBI 486 SX 33

1 Mo de RAM
 Disque dur 40 Mo
 Un lecteur de disquettes 3/2 (1,44 Mo)
 Carte VGA 512 ko (1024 x 768)
 Ecran S-VGA couleur (1024 x 768)
 Carte Sound Blaster II
 Souris avec tapis
 Un logiciel de dessin et un jeu au choix
 DR DOS 6.0

11 990 F TTC

PERIPHERIQUES

Souris 3 boutons 150 F TTC
 Sound blaster 980 F TTC
 Sound blaster Pro. 1650 F TTC
 CD ROM + S. Blaster Pro. : 3 490 F TTC

Imprimantes :

STAR LC20 1850 F TTC
 STAR LC24-10 2850 F TTC
 Autres nous consulter

Expédition dans TOUTE LA FRANCE
 Demandez nos tarifs revendeurs

DEPOT VENTES

Toutes nos occasions sont garanties 6 mois
 Rachat de votre ancien ordinateur pour l'achat d'un neuf.

PROMO

SBI 386 DX 33

1 Mo de RAM
 Disque dur 40 Mo
 Un lecteur de disquettes 3/2 (1,44 Mo)
 Carte VGA 512 ko (1024 x 768)
 Ecran S-VGA couleur (1024 x 768)
 Carte Sound Blaster II
 Souris avec tapis
 Un logiciel de dessin et un jeu au choix
 DR DOS 6.0

10 590 F TTC

PROMO

SBI 386 SX 25

1 Mo de RAM
 Disque dur de 40 Mo
 Un lecteur de disquettes 3/2 (1,44 Mo)
 Carte VGA 16 bits 256 Ko
 Ecran VGA couleur
 Souris avec tapis
 DR Dos 6.0

8 390 F TTC

FACILITÉS DE PAIEMENT :

Carte Bancaire, Carte Aurore, Crédit Cetelem. Paiement en plusieurs versements sans frais.

LE DROIT À L'ERREUR :

Si, sous 8 jours suivant votre achat, vous n'êtes pas satisfait, Binaire s'engage à vous remplacer le matériel contre un produit équivalent ou supérieur.



Dans vos lettres, vous êtes souvent curieux de connaître la façon dont nous élaborons votre journal préféré. La meilleure réponse que je peux vous faire est : « avec passion ». Je sais que cette explication n'est pas très satisfaisante pour vous mais elle a le mérite de donner un dénominateur commun à la multitude d'événements qui donneront naissance au Tilt du mois. Tous les acteurs (rédac' chef et journalistes, bien sûr, mais aussi maquettistes, correctrice, secrétaire) mettent toute leur énergie pour vous proposer chaque mois le meilleur Tilt possible. Et cela pour la meilleure des récompenses : votre satisfaction, exprimée dans vos lettres, parfois dures, mais justes, et qui donne tout son sens à cette débauche d'énergie collective. Alors, n'hésitez pas : prenez votre plus belle plume pour nous écrire. Tilt, c'est avant tout ses lecteurs.



JLJ

Graphisme sur ST

J'aimerais vous poser quelques questions, car je suis le graphiste du groupe TEAM :

- 1) Quel logiciel me conseillez-vous pour dessiner mes sprites ? Pour l'instant, je possède STOS. J'aimerais un logiciel peu cher mais performant.
- 2) Pouvez-vous me conseiller pour que je dessine mes décors, car je me suis aperçu que c'était le plus difficile à réaliser lorsque l'on fait un jeu ?
- 3) Le musicien du groupe possède un synthétiseur qu'il peut brancher sur son Atari 520 STE (car nous travaillons sur STE). Est-ce un bon instrument pour faire nos musiques de jeu ?
- 4) Lorsque l'on projette de faire un jeu basé sur une BD, faut-il demander l'autorisation au dessinateur ?
- 5) Si nous vous envoyons un scénario, pourriez-vous nous dire ce que vous en pensez ?
- 6) Pourquoi ne réalisez-vous pas une équipe à Tilt pour créer des jeux ?
- 7) Notre équipe est composée de trois membres, un scénariste, un musicien et moi, qui suis le graphiste. Nous recherchons un programmeur, mais cela est dur. Pourriez-vous nous aider SVP ?

Christophe Cherré
2, rue René Chateaubriand
Les ardriens
72000 Le Mans

Christophe

■ 1) et 2) La plupart des programmes de dessin seront satisfaisants. Pour ma part, je trouve Deluxe Paint particulièrement réussi. Pour ce qui est du moins cher, une version de Neochrome est distribuée en freeware, et on peut difficilement faire moins cher que gratuit...

3) Il peut être utile, en plus du clavier Midi et du logiciel adéquat, de disposer d'une extension comme St Replay, qui permettra de digitaliser des sons. Sinon, cela me semble parfait...
4) C'est la moindre des choses (et c'est une obligation légale). Attention, si ce jeu est à destination commerciale, il est probable qu'il vous sera demandé des royalties sur les ventes.

5) Bien sûr ! Nous l'attendons avec impatience.

6) Nous testons des jeux, et de ce fait il nous est impossible d'en faire. Serait-ce le cas, que nous ne serions plus journaliste. Et comme nous adorons ce métier, nous ne

faisons pas de jeu. CQFD.

7) Si des programmeurs sont intéressés, ils peuvent écrire à l'adresse ci-dessus.

ST : Pro !

Il y a longtemps que je voulais vous écrire, étant un fidèle lecteur de Tilt depuis des années. J'anime un club informatique et quand j'étais à Zinder, nous avions gagné un quatrième prix au concours PAO que votre revue avait organisé. De nombreux jeunes viennent d'ailleurs la lire chez moi.

Je me décide à vous écrire car, après la petite guerre entre Amiga et Atari, on prépare maintenant les pelles pour enterrer l'Atari ST. Personnellement sur un Mega ST1 (pas même un Mega STE, je n'ai pas eu les moyens de changer), et je suis parfaitement heureux ! Car cet appareil correspond exactement à ce que j'attends de lui. Je souhaite que les possesseurs d'Amiga et de PC (ou autres) connaissent les mêmes satisfactions. Simplement, j'ai équipé mon ST d'un disque dur Profile de 80 Mo (dans le courrier du numéro 101, vous ne semblez connaître que les disques durs Atari, qui ne sont pas les plus performants, de loin...), j'ai installé le nouveau bureau Neodesk 3 et j'utilise les logiciels suivants : Sigmum (je dois être une exception) à cause de ses qualités d'impression, comme en témoigne la présente lettre, et de la facilité à créer de nouvelles fontes (pour les langues du Niger), mais j'ai aussi Le Rédacteur 3. J'ai également, entre autres, PPM et Calamus pour la mise en page, Superbase comme SGBD et ST Replay pour ma musique avec un petit ampli... C'est Dingue ! Je ne parle pas des jeux, je joue rarement sur l'Atari, je me distrais en fabriquant des mots croisés avec Mocado, une partie d'échecs ou une réussite. Bref, quoi que je lui demande, mon Mega ST est prêt à répondre. J'ai même installé un émulateur PC pour travailler La Bible, qui n'existe pas à ma connaissance sur l'Atari. Les jeunes de mon club travaillent actuellement dans la pièce à côté sur un PC 386sx, 2 Mo de RAM et un disque dur de 40 Mo avec Windows et les plus grands logiciels sur PC... C'est ce que je leur ai conseillé, car c'est le type d'appareils le plus répandu ici au Niger. Je l'utilise aussi parfois, mais franchement, quand on a goûté à la convivialité d'Atari, on a du mal à changer. Un seul regret, j'ai tou-

jours désiré compléter mon installation par une imprimante laser... Faute d'argent, je me contente d'une matricielle. Les résultats sont d'ailleurs satisfaisants. Pour conclure, je dirai aux fossoyeurs de ranger leur pelle. D'ailleurs, à voir l'accueil que l'Atari Mega connaît chez nos amis allemands notamment, je suis sûr qu'il a encore de beaux jours devant lui.

Michel

■ Merci de nous envoyer ces réflexions, qui montrent bien que le ST n'est pas mort. L'utilisation « semi-professionnelle » de la gamme Atari ST est une réalité, et cela entraîne de nombreuses réflexions. En premier lieu, si c'est vrai pour cette utilisation, cela l'est aussi pour le côté ludique de cette machine, et ce malgré la sous-utilisation du STE. Il suffit de regarder Epic ou Robocop III pour s'en convaincre. Cela dit, l'essoufflement de cette machine est une réalité, et ce aussi bien dans le jeu que dans le domaine professionnel. La lettre suivante donne peut-être quelques explications sur cet état de fait. Le problème des applications professionnelles sur ST est épineux. En effet, il y a seulement quelques mois, un Mega ST + logiciels (comme Calamus pour la PAO, par exemple) + imprimante laser Atari était concurrentielle : les PC et autres Macintosh étaient particulièrement chers. Depuis quelques mois, les PC et les Mac ont fortement baissé, la différence entre un Mega ST + disque dur + laser et un PC + laser s'est fortement réduite, et la réputation des Big Blue et autres Apple a fait la différence. Ce n'est pas que les ST soient inférieurs, simplement les « décideurs » préfèrent prendre un PC ou un Mac plutôt qu'un ST. Cela a empêché la diffusion importante de ces machines, et par conséquent a limité la production de logiciels de haut niveau (oui, je sais, il y en a de très bonne qualité, comme ceux que vous citez, mais rien d'équivalent à ce qui règne chez les deux grands). Désolé, si le ST a encore un bel avenir pour ce qui est du jeu, son application professionnelle restera limitée.

Le ST est mort !

Permettez-moi, en premier lieu, de vous féliciter pour votre excellente revue, qui distance, il faut le dire, les autres magazines, tant au niveau qualité d'expression que qualité d'information. Après cette

"pommade", qui est méritée, je souhaiterais soulever une question d'actualité des plus importantes. En effet, depuis quelques mois, j'ai pu remarquer la montée en flèche des PC, et la chute libre du ST. Je possède un 1040 STE, et j'ai peur, très peur, que le ST tombe en désuétude, comme avant lui beaucoup d'autres machines.

Atari se laisse peu à peu distancer, et bientôt il disparaîtra (peut-être plus vite que l'on ne le pense !!!). Veuillez m'excuser de ma franchise, mais il ne faut pas se leurrer. Mais le pire, c'est que selon vous, il faut garder son ST, alors que quelques pages auparavant, on peut lire : « la version ST de Falcon 3.0 n'est pas prévue » ; ce n'est pas tout, d'autres superbes jeux ne seront pas adaptés (Monkey Island II, etc.). Comment voulez-vous garder une machine qui freine et restreint son champ d'activité ?

Atari a voulu gagner sur tous les tableaux, ils ont voulu élargir leur marché avec le STE, et couper les ressources du STF. Cela ne s'est pas fait, ils n'ont pas osé ; c'est ce qui causera leur perte. En effet, nous, malheureux possesseurs de STE, sommes obligés de supporter la compatibilité avec le STF, d'où la sous-exploitation des possibilités du STE. En bref, on s'est fait avoir, ne nous faites pas croire le contraire.

Pour être plus clair, c'est comme si l'on achetait une Ferrari dernier modèle, et que l'on supprimait les autoroutes. Je vais donc vendre mon ST, et acheter un PC. La politique d'Atari ne m'a pas satisfait, donc je change !

Stéphane

■ Après la lettre pro-ST, voici donc la lettre anti-ST. En premier lieu, cette vision de la situation est très exagérée, et il est improbable que le ST finisse rapidement, comme vous le décrivez. L'exaspération est importante chez de nombreux possesseurs de ST, mais lancer la pierre à Atari n'arrangera rien. En effet, le STE était à priori une bonne idée, et seuls les éditeurs sont responsables du manque de jeux tirant parti de ses spécificités. Atari a rapidement arrêté la distribution de STF, et cela aurait dû provoquer une motivation suffisante pour les créateurs de jeux. Malheureusement, le parc installé (et donc le succès) des STF est tel, que ces derniers ont préféré « assurer », ils se sont contentés de programmer pour le STF, tablant sur la compatibilité avec le modèle supérieur.

Cela dit, le triste univers que vous décrivez (plus de jeux, etc.) ne correspond pas à la réalité, et les jeux de qualité arrivent toujours sur ST. Que les jeux transposés du PC soient absents vous évite les affres des possesseurs d'Amiga, qui par l'utilisation des « n » disquettes des jeux d'aventure Sierra et Lucasfilm attrapent des crampes au lecteur de disquette. De bons jeux sur ST, comme Epic ou Vroom, montrent bien que le ST n'est pas mort.

Incroyable mais vrai !

Au mois de janvier dernier, j'ai passé commande de disquettes de jeu par l'intermédiaire de votre revue, à une personne qui avait passé une annonce dans Tilt.....

...

■ Je ne passe que la première phrase de cette lettre, le reste méritant un petit résumé et quelques explications. Les jeux proposés dans cette annonce l'étaient aux alentours de 10 F. La réponse reçue précisait qu'il s'agissait de « jeux de très bonne qualité, copiés par CopyllPC ou Copywrit, vérifiés par Virscan et testés ». Incroyable, non ? Pour rafraîchir un peu les mémoires, rappelons que le piratage est PROHIBÉ par la loi, que des peines de prison et de lourdes amendes sont les peines encourues. Qu'une annonce proposant des jeux à 10 F est déjà douteuse, mais qu'en l'occurrence la lettre du pirate ne laissait planer aucun doute sur la provenance de ces logiciels. Et que je trouve culotté de nous écrire pour se plaindre des agissements de tels pirates, l'auteur insistant sur le fait qu'il a commandé une vingtaine de ces jeux, et qu'il n'a rien reçu. Il a été arnaqué. Ce sont des choses qui arrivent dans ce milieu ! Le piratage est l'un des pires maux de l'informatique. Que nous recevions de telles lettres montre bien que cette pratique est pourtant passée dans les mœurs. Je trouve cela désolant.

Pour ce qui est des petites annonces douteuses, et pour éviter les remarques sur le fait qu'elles puissent passer dans Tilt, il en passe plusieurs milliers chaque mois dans notre journal. Nous essayons d'être vigilants, mais les « purger » des annonces douteuses est une mission qui frise l'impossible. Alors, à vous d'être honnêtes.

Prix

Bonjour, j'ai quelques questions à te poser :

1) Pourrais-tu me rappeler à quelles fourchettes de prix correspondent les prix (en lettre) des pages Hits, SOS Aventure, etc. ?

2) Je voudrais acheter un PC. Lequel me conseilles-tu entre ces quatre ordinateurs :

- PC 286 16 MHz SVGA couleur 1 Mo

- PC AT 386 sx 16 MHz VGA couleur 2 Mo

- PC SBI 386 sx 16 MHz VGA couleur 1 Mo

- Atari 520 STE

- ou bien ferais-je mieux de m'absenter ?

PS : si tu connais un PC « mieux » à à peu près 7 000 F, fais-moi un petit signe de la main.

3) J'ai gagné Maupiti Island sur PC. Lequel de ces PC puis-je utiliser pour faire fonctionner ce logiciel ?

4) Est-ce que Works II, Word, Publisher pour Windows sont compatibles avec ces ordinateurs ?

Un nouveau Fan

■ 1) Reporte-toi plutôt au sommaire de n'importe quel numéro. Les correspondances y sont indiquées.

2) Difficile de choisir entre les différentes machines (ta lettre indiquait les pubs qui les proposaient), puisque nous ne les avons pas testés. Pour jouer, un 386sx 16 MHz me semble un minimum, et 2 Mo permettent d'utiliser les options supplémentaires que proposent, par exemple, les jeux Origin. Avant d'acheter, je te conseille de prendre quelques semaines pour réfléchir à tes besoins et pour chercher la meilleure configuration. Regarde dans les magazines spécialisés (SVM, PC Expert, etc.), les prix proposés sont souvent plus intéressants. Reporte-toi au dossier du n° précédent pour plus de renseignements sur les différents types de PC.

3) Il marchera correctement sur tous les PC, et plus rapidement sur les 386sx que sur le 286.

4) Works II fonctionnera sans problème sur tous les PC. En revanche, les produits sous Windows tirent parti d'un 386sx (ou +) et sont difficilement utilisables sur un 286.

Bas de gamme

J'ai quelques questions à poser à propos de mon PC. Comme Rémi

(dans le numéro 101), je possède un PC cadencé à 10 MHz, avec une carte EGA. Problème : j'aimerais bien m'éclater avec des jeux comme Wing Commander II, etc. Aussi, comment augmenter la cadence de mon PC (on m'a parlé d'un coprocesseur arithmétique : inconnu au bataillon !), et, si c'est possible, à quel prix ? (votre fidèle lecteur a des trous dans son budget !!!). De plus, qui parle de WC // parle de carte VGA. Laquelle choisir ? VGA, MCGA, VGA étendue ? Et à quel prix (en gros) ?

Ah, j'allais oublier ! Je rejoins le point de vue d'Alex (et je suis loin d'être le seul, très loin...) dans le numéro 101, à propos des cartouches de jeu hors de prix. Je possède une console Nintendo NES depuis moins d'un an. Je compte la vendre, car je n'ai pas les moyens d'acheter des jeux. Je sais qu'ils vendent la console à prix dérisoire, et qu'ils se rattrapent sur les jeux (ils, c'est les « vautours de vendeurs »... non, j'exagère), mais un jeu NES à 450 F, ça fait plutôt cher. Aussi, je voulais savoir si ces grandes firmes comptaient baisser les prix des jeux et des consoles (concurrence oblige).

Adrian

■ Augmenter la puissance d'un PC, c'est possible, mais assez cher. Certaines cartes d'extension, comme les SX Now !, permettent de transformer un 286 en 386sx, pour environ 4 000 F. C'est un pis-aller, le disque dur et la mémoire restent lents. Transformer un 8088 ou 8086 en 386sx est nettement plus difficile, puisqu'il est nécessaire de changer la carte mère. Le plus simple est de t'adresser à un revendeur, mais sachant que de toute façon c'est cher... Les cartes VGA « classiques » sont parfaitement suffisantes pour utiliser tous les jeux existants, tu peux en trouver pour moins de 800 F TTC. Vérifie que ton écran permet d'afficher ce mode (si tu as un écran EGA, cette carte ne te servira à rien), et prévois éventuellement l'achat d'un écran VGA (au moins 2 000 F). Désolé, il n'y a pas de formule magique, ce sera de toute façon cher. Les prix des cartouches pour consoles, en particulier pour NES, sont excessifs. Cela dit, certaines sociétés américaines et anglaises sont en train de rassembler leurs forces pour contrer l'hégémonie de Bandai, et l'on peut espérer que cette concurrence fera, dans les prochains mois, baisser quelque peu les prix.

Téléchargement

Comme je me doute que vous passez vos journées à lire et à répondre à des lettres (enfin quelqu'un qui nous comprend ! ndj), je ne vais pas vous faire perdre votre temps par le bla-bla habituel. Dans le *Tilt* 101, pages 48 à 51, vous présentez la démo *Odyssey*. Là, boum, coup de foudre, et me voilà grillé comme une saucisse ayant fait un séjour prolongé sur un barbecue. J'ai donc fait le 36 15 code Tilt, et je n'ai pas trouvé la rubrique qui me permet de commander cette démo.

Alors, voilà ma question : comment dois-je faire pour me la procurer ?

Jérôme

Tu ne peux pas commander cette démo, il te faut la télécharger. Cela signifie que, via ton minitel, le programme sera directement transféré de notre serveur vers ta machine.

Il te faut pour cela un câble de liaison entre ton Minitel et ton ST, et un logiciel de téléchargement, les deux étant disponibles pour 100 F (un bon de commande est situé dans les dernières pages de *Tilt*). Cela te permettra de télécharger des démos, des jeux, des utilitaires, etc.

PS/1

Je possède un PS/1 286 à 10 MHz, et je me pose quelques questions :

1) Est-il possible d'augmenter la vitesse de mon PS à 12 MHz ou plus, ou l'achat d'un autre PC s'impose-t-il ?

2) J'ai décidé d'acheter *Monkey Island II*, mais j'ai un petit problème : ne disposant plus de suffisamment de place sur mon disque dur, puis-je sauvegarder ce qui m'intéresse sur disquettes, formater mon disque dur et tout réinstaller ensuite ?

3) J'hésite entre l'achat de *Bat II* et de *Monkey Island II*. Que pouvez-vous me conseiller ?

4) Que pensez-vous de l'animation de *WCII* sur un 286 à 10 MHz ?

5) Est-il prévu une date pour la sortie d'*Epic* sur PC ?

Puis-je avoir votre avis sur sa réalisation ?

Pensez-vous qu'il serait capable de détrôner *WC II* ?

6) Quelle est la différence entre un 386, un 386sx et un 386dx ?

7) Que veut dire MIDI (une chaîne MIDI, par exemple) ?

Benjamin

1) Comme je le signalais un peu plus haut, *SX Now!* permet de faire évoluer un peu les 286. Ce type d'extension est la seule solution qui me semble « raisonnable ». Un test très prochainement...

2) Il me semble plus simple d'effacer tout simplement les fichiers de ton disque dur (par *FORMAT /S C:*) et les réinstaller. C'est simplement plus compliqué.

3) *Monkey II* est superbe, et sans aucun doute supérieur à *Bat II*.

4)... poussez est un euphémisme. À mon avis, ce n'est même pas la peine d'essayer.

5) Nous venons d'en recevoir une bêta à Tilt, il ne devrait pas tarder à sortir en magasin. Il est superbe, supérieur, même, à la version ST. Je l'ai vu tourner sur un 386sx, la vitesse et la fluidité de l'animation est impressionnante. Il devrait tourner correctement sur 286. C'est vraiment un très bon jeu, tout à fait du niveau de *WC II*.

6) 386 = 386dx. Le 386sx est une version « limitée » du 386, qui est plus lente mais permet d'utiliser les mêmes programmes.

7) Il n'y a strictement aucun rapport entre les chaînes audio MIDI et le standard informatique de fichiers musicaux MIDI. Dans le premier cas, il s'agit de chaînes compactes, dans le second d'un format de fichier codant les « événements musicaux » (la musique, quoi!).

Sans voix !

Je vous écris car j'ai cru lire dans mon journal préféré (*Tilt* en l'occurrence) que la carte *Sound Master* ne fonctionne pas sur *WC II* (pas de digits vocales), et je voudrais savoir si c'est exact. D'autre part, je voudrais connaître l'adresse de la firme qui fait la *PC Soundman*, pour commander la doc comme je l'ai déjà fait pour la *Sound Master*. Je voudrais aussi savoir si elle présente le même défaut que la *Sound Master* (pas de digits dans *WC II*).

Jean

La *Sound Master* étant compatible *AdLib* mais pas *Sound Blaster*, elle ne permet pas la restitution des digitalisations vocales au format de cette dernière. Cela dit, la seule limitation qui en découle est l'absence des voix digit dans *WC II*, qui sont loin d'être indispensables. Elles sont certes agréables, mais je trouve énervant qu'on ne puisse

pas interrompre les scènes intermédiaires quand les « speeches » sont utilisés. Une fois ça dit, si cela semble réellement très important, sache que seule la *Sound Blaster* et les cartes 100 % compatibles permettent de profiter de ces digits.

Amiga 600

Je possède depuis 4 ans un *CPC 6128*. Mais j'envisage l'achat d'un *Amiga* (alléché par les jeux de qualité présentés dans votre revue). Avant de me décider, j'aimerais avoir votre avis sur :

1) son avenir

2) n'est-il pas trop tard, car je n'ai pas envie que, dans un ou deux ans, les éditeurs abandonnent l'*Amiga* au profit des consoles, PC ou CD-I...

3) Que vaut-il mieux acheter ? Un *A500*, un *A500+* ou encore un *A600*? L'*A600* est-il entièrement compatible avec le 500 ou le 500+? Est-il supérieur ?

4) L'*Amiga* peut se connecter sur un téléviseur. Mais la qualité de l'image est-elle aussi bonne que sur un moniteur couleur (1084 P) ?

5) En matière de jeux, les programmes que je préfère sont surtout les shoot-them-up, les jeux de sport futuristes et les wargames/action. Quels sont les meilleurs sur *Amiga* ?

6) Quel câble faut-il se procurer pour pouvoir relier deux machines (prix et où se le procurer) ?

7) Je pense que les challenges devraient être renouvelés. En effet, je remarque que le dernier challenge comparant les shoot-them-up se trouve dans le n° 76 de *Tilt*, or il y a eu beaucoup de (très) bons shoot-them-up depuis (je pense à *Battlestorm*, *SWIV*, *Starrush*, etc.).

Dav

1) L'avenir de l'*Amiga* semble assuré pour encore quelques années. C'est à mon avis un bon choix.

2) Le CD-I ne semble pas vouloir déchaîner des passions aux USA, mais son arrivée en France (il intégrera la vidéo temps réel plein écran) à la rentrée est très attendue. Son avenir est difficilement prévisible. Les *Amiga* ont, jusqu'à présent, parfaitement résisté aussi bien aux consoles qu'aux PC.

3) Que voilà une bonne question ! Entre l'*A500* et l'*A500+*, le choix sera déterminé par la compatibilité avec ce dernier des jeux que tu désires utiliser. L'*A600* plaira à certains, moins à d'autres. Sa taille

réduite est un point important, mais son clavier en est réduit d'autant. La présence du disque dur optionnel à un prix avantageux et la possibilité de l'étendre vers le CDTV feront peut-être la différence. De la bouche même de *Commodore France*, l'*A600* est « plus compatible avec le 500 que le 500+ », mais n'est parfaitement compatible avec aucun des deux.

4) La qualité de l'image sera supérieure sur un moniteur, mais elle est tout à fait excellente sur une télévision, surtout aux résolutions utilisées par les jeux. Si tu veux faire du pros, tu pourras toujours t'acheter un moniteur.

5) *Project X* est superbe, et m'apparaît comme le meilleur shoot-them-up. Le sport futuriste est dominé, depuis déjà pas mal de temps, par *Speedball II*, le wargame par *Battle Isle*, et plus récemment par *The Perfect General* (qui est aussi laid que sur PC, mais aussi passionnant!).

6) Si les deux machines sont disposées dans la même pièce, tu peux utiliser un simple câble NUL MODEM (100 F dans toutes les boutiques d'informatique), que tu branches simplement sur les prises RS 232.

7) C'est une excellente remarque, on y pense très fort et on voit ce que l'on peut faire...

PC : IBM ou pas

Salut, je suis un fana de *Tilt*, et je vous écris avec une machine à écrire car j'écris comme un pied. Voici quelques questions que j'aimerais vous soumettre.

1) Je compte m'acheter un PC, et voici mon choix : PC 386sx Edipac. Est-ce une bonne configuration pour jouer à la plupart des jeux disponibles ?

2) Le jeu *Wing Commander II* sera-t-il jouable sur mon zordi ?

3) Le MS DOS (dernière version) est-il suffisant pour jouer à ce jeu ?

4) J'ai joué à *WC II* chez un copain, et il est dit dans le manuel qu'avec une mémoire additionnelle (???) on peut obtenir de méga-effets comme des grosses explosions, des débris, etc.

Avec 4 Mo de RAM, aurai-je ces effets ?

5) *WC II* existe-t-il en version francisée ?

6) Quelles sont les différences entre un PC IBM et un PC Edipac ? Sont-ils 100 % compatibles ?

7) A quoi diable peut bien servir un écran Super VGA si l'on ne dispose que d'une « simple » carte VGA ?

8) Quelles sont les différences entre PC XT, PC AT, PC AG ?

9) Où peut-on trouver les « fameux » modems sur PC pour jouer à deux à certains jeux, à quoi ressemblent-ils, à quelle distance peut-on être séparé de son coéquipier ? Peut-on utiliser le minitel comme modem ? Dans le cas contraire, vous devriez mettre un tel programme sur le 36 15 Tilt.

Stéphan

1) N'ayant pas testé la machine, je ne sais pas ce qu'elle vaut. En revanche, un 386sx 16 correspond à une configuration suffisante pour jouer à la plupart des jeux. Certains seront lents, comme *WC II*, *Underworld*, *Might and Magic III*, mais cela reste supportable.

2) Cf 1)

3) Aucun problème, le MS DOS 5.0 (ou le DR DOS 6.0) est parfait pour jouer.

4) C'est largement suffisant, et tu auras droit à toutes les animations. En revanche, cela ralentit un peu le jeu.

5) Pas encore, mais elle est prévue et devrait être disponible avant la rentrée.

6) A moins d'être identiques, deux machines peuvent difficilement être « 100 % compatibles ». Mais je doute que tu trouves jamais la moindre différence pour l'exécution des programmes...

7) A rien. En revanche, si dans la pub pour le PC Edipac, il est marqué : « Carte VGA 512 (ou 1024) Ko », cela signifie que cette carte est en fait une Super VGA. Renseigne-toi.

8) Le PC XT est basé sur un 8088, le PC AT sur un 286 ou +, le PC AG m'est inconnu.

9) Un modem est un dispositif (en général une carte à insérer dans le PC) qui permet de communiquer entre deux machines via le téléphone. Ils sont disponibles chez la plupart des revendeurs de PC, les moins chers pouvant se trouver aux alentours de 1 500 F.

L'utilisation du téléphone élimine toute limitation de distance. En théorie, il est possible d'utiliser le minitel. Sa lenteur en limite en revanche l'utilité.

Innommable

Propriétaire depuis deux ans et demie d'un Atari 1040 STF dont je suis très content (mis à part l'emplacement INNOMMABLE des

prises joystick et souris), je me permets de vous poser en vrac quelques questions :

1) Grand passionné de *Prince of Persia* (quelle merveille !) et de *Another World* (très bien, mais vraiment trop court - à ce sujet, vous auriez pu le signaler dans vos commentaires !), existe-t-il des softs combinant avec autant de talent animation, réflexion, action et bonne jouabilité ? Y a-t-il des projets sur le point de sortir ?

2) Pourquoi les disques durs sur ST sont-ils aussi chers, comparativement à ceux des PC ? Ce n'est pas avec des prix élevés qu'ils inonderont le marché des 520 et des 1040, déjà que ce ne sont pas vraiment des machines professionnelles...

3) Quel est le meilleur langage de programmation sur ST ? (meilleur dans le sens accessibilité, puissance, etc.)

4) Possédant une TV Péritel couleur et un écran monochrome haute résolution, je suis à chaque fois obligé de débrancher l'un pour brancher l'autre (au niveau de l'unité centrale, bien sûr). Y a-t-il un remède possible (on m'a répondu non à la FNAC), et à quel prix ?

Christian

1) Ma foi, s'il en existait d'autres, cela se saurait ! Non, ces deux jeux sont de très loin les meilleurs dans ce genre. *Prince of Persia II* est très attendu, mais il n'arrivera pas avant la rentrée - peut-être même Noël.

2) Difficile à dire. Plusieurs raisons peuvent être avancées. La première tient au nombre d'unités vendues. Si un fabricant de disques durs en vend un million, il peut le proposer moins cher que s'il n'en vend que 10 000. A l'inverse, plus ils sont vendus cher, moins ils se vendent. C'est un cercle vicieux...

La seconde raison que l'on peut avancer tient au marché des PC et des ST. Sur PC, de très nombreuses sociétés sont en concurrence, ce qui fait évidemment baisser les prix. Ce n'est pas le cas sur ST. La dernière hypothèse est que les disques durs pour Atari proviennent de disques PC modifiés. Ces modifications coûtant cher, cela augmente le prix d'autant. Cela dit, si cette dernière supposition s'applique probablement à certains disques, ce n'est pas le cas pour tous...

3) Simples et puissants, les Basic du ST ont tout pour plaire. Le GFA et l'Omikron sont équivalents, et permettent de résoudre la plupart des problèmes. Si tu veux aller plus

loin, l'Assembleur devient nécessaire, mais c'est une autre paire de manches...

4) Le vendeur de la FNAC est un âne. La plupart des petits revendeurs te proposeront pour une somme modique des « switchers d'écrans », qui te permettront de passer d'un écran à l'autre en appuyant seulement sur un bouton.

SOS aventure, c'est super !

1) Est-ce que certains jeux ne marchent pas si l'on ne possède pas de carte son ? Si oui, lesquels ?

2) Les jeux qui sont en Super VGA marchent-ils en VGA tout court ?

3) Est-ce que certains jeux ne marchent pas sur 286 ?

4) Pour *Micro Kid's*, pourriez-vous laisser les démos plus longtemps ?

5) Que me conseillez-vous entre : *Another World*, *Gobliins* et *Les Aventures de Moktar* ?

6) Un grand bravo pour SOS Aventure, c'est super.

7) Je suis désolé de vous dire ça, mais les Hits et les Rolling Softs ne sont pas toujours très clairs.

Julien

1) A ma connaissance, aucun jeu ne nécessite de carte sonore. Cela ajoute simplement au plaisir que l'on peut y trouver.

2) Le seul jeu en Super VGA qui soit annoncé est *Guest*, qui nécessite en outre un lecteur de CD-ROM. Il ne fonctionnera pas sur une « banale » carte VGA. En revanche, les jeux en VGA marchent parfaitement sur une carte Super VGA.

3) Pas pour l'instant, mais il est évident que des jeux réservés aux 386 vont arriver un de ces jours. Pour l'instant, la seule chose que tu risques, c'est de trouver certains jeux très lents...

4) Difficile, car cela rognerait sur le reste de l'émission...

5) *Another World* est le meilleur, mais certains lui reprochent d'être trop court. *Gobliins* privilégie l'aventure et la réflexion, et *Moktar* l'action. Fais ton choix en fonction de tes goûts.

6) Merci, cela nous fait très plaisir.

7) Ne sois pas désolé, chacun ses goûts, et ce n'est que grâce à vos critiques que l'on peut s'améliorer.

Racisme (2)

Toutes mes félicitations pour votre 100^e numéro, il est grandiose. Le

101 aussi, d'ailleurs. Je vous écris une lettre tapée, car je ne pense pas que vous ayez de traducteur de hiéroglyphes à votre disposition...

Le but de cette lettre est de donner mon avis à propos de la lettre de Super VD du numéro 101. Il me semble bien qu'il ne s'agit pas de Lucasfilm qui fait du racisme envers les vieux PC, mais de SuperVD qui en fait contre le progrès. En effet, les éditeurs de jeux pourraient concevoir des produits pour tous les PC, mais ils ont plusieurs raisons de ne pas le faire. Déjà, ils tiennent à leur image de marque.

C'est sans doute la moins bonne raison, mais même si un testeur de jeux professionnel (je fais allusion à ceux de *Tilt*) trouvait un jeu intéressant malgré le CGA, la plupart des consommateurs n'accrocheraient pas à cause du peu de couleurs de ce mode. Par contre, un jeu VGA qui ressemble à s'y méprendre à ce qui se fait sur Atari ou sur Amiga attire les foules. Il est peut-être vrai qu'il existe plus de possesseurs de PC CGA que de PC VGA, mais cet argument ne fera sans doute pas changer d'avis les éditeurs. Ensuite, les progrès techniques réalisés depuis trois ou quatre ans permettent aux programmeurs de faire des jeux qui n'auraient pas pu voir le jour sur un 8088, et peut-on leur reprocher d'être créatifs ? Enfin, il est intéressant de remarquer que cela crée un cercle vicieux entre les constructeurs de PC et les programmeurs.

En effet, partons du début de la chaîne : un constructeur sort un nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine. Les gens achètent ce nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine. Les gens achètent ce nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine. Les gens achètent ce nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine.

En effet, partons du début de la chaîne : un constructeur sort un nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine. Les gens achètent ce nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine.

En effet, partons du début de la chaîne : un constructeur sort un nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine. Les gens achètent ce nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine.

En effet, partons du début de la chaîne : un constructeur sort un nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine. Les gens achètent ce nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine.

En effet, partons du début de la chaîne : un constructeur sort un nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine. Les gens achètent ce nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine.

En effet, partons du début de la chaîne : un constructeur sort un nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine. Les gens achètent ce nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine.

En effet, partons du début de la chaîne : un constructeur sort un nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine. Les gens achètent ce nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine.

En effet, partons du début de la chaîne : un constructeur sort un nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine. Les gens achètent ce nouveau PC. Les programmeurs créent alors des jeux qui exploitent toutes les possibilités de cette machine.

En premier lieu, si dans le fond tu as raison, je me mets tout à fait à la place des possesseurs de 8088 (ou même de 286) qui trouvent que les programmes sont inutilisables sur leurs machines. Car, contrairement à ce que tu penses, les programmeurs ne tirent pas du tout parti des possibilités offertes par les PC. Cela fait déjà un bout de temps que les 80386 sont disponibles, et c'est seulement maintenant qu'un système d'exploitation 32 bits arrive sur le marché. Pendant tout ce temps, aucun jeu n'a tiré parti de l'extraordinaire puissance de ses processeurs. Et il est probable que ce n'est pas demain que l'on va en voir un arriver. Contrairement à ce qui se passe sur ST et Amiga, où de nombreux programmeurs vont de l'extrême limite de leur machine, sur PC les programmes sont mal conçus et lents. Très lents. Plusieurs raisons à cela. La première, ce sont les mauvaises habitudes de programmation des développeurs sur PC. Pourquoi se casser la tête à utiliser l'Assembleur quand le C est plus simple et quand les machines sont si puissantes? Effet pervers, les programmes demandent de plus en plus de puissance, donc les constructeurs en fabriquent, et il est donc de moins en moins nécessaire d'optimiser! Comme tu le fais très bien remarquer, les éditeurs et les constructeurs se soutiennent. Par exemple, les systèmes d'exploitation graphiques, qui viennent d'arriver (Windows, OS/2, etc.), demandent beaucoup de puissance pour fonctionner. Tu peux deviner que les constructeurs sont ravis de cette aubaine, et soutiendront ce type d'initiative de toutes leurs forces... Ce qui me fait un peu peur, c'est qu'avec OS/2, IBM risque de dominer la totalité du marché, aussi bien du côté logiciel que matériel. Qui pourra alors l'empêcher d'augmenter la puissance nécessaire aux applications dans l'objectif de vendre des machines plus puissantes? Pour ce qui est du VGA, c'est un peu différent. Le CGA est vraiment moche, et il est parfaitement justifié (à mon avis, tout du moins) que les programmeurs abandonnent ce mode graphique, qui disparaît rapidement.

Bidouilles

1) j'ai un PC bas de gamme, pas un 1512 mais presque. Serait-il possible de se servir d'une TV comme écran, sans risquer de les

abîmer (la TV et l'unité centrale)? 2) Ayant appris il y a quelques temps que les disquettes 720 Ko et 1,44 Mo étaient les mêmes au trou près, n'en serait-il pas de même pour les lecteurs? En effet, j'ai repéré à l'arrière de mon lecteur 720 Ko l'inscription SD avec en dessous les chiffres 3, 2, 1 et 0, la connection se faisant sur le numéro 0. Est-ce que déplacer cette connexion pourrait transformer mon lecteur en haute densité? (Cela me paraît un peu trop facile, tout de même...)

3) Etant possesseur d'une Lynx, je me demandais s'il ne serait pas possible d'utiliser une seule cartouche pour deux consoles, grâce à une espèce de «dédoublleur», sans risquer de griller la cartouche.

Pierre

■ Mon Dieu, tu vas tout casser! 1) Pour l'écran, si tu arrives à trouver un adaptateur carte vidéo-TV, il n'y a pas de problème. Au début des PC, il y en avait plusieurs modèles, mais cela fait des années que je n'en ai pas vu. De toute façon, il faut que ta carte graphique permette un affichage meilleur que ton écran actuel pour que cela soit intéressant.

2) Contrairement à ce que de nombreuses personnes affirment, les disquettes 720 Ko et 1,44 Mo ne sont pas identiques. Je peux même affirmer, de par mon expérience, qu'une disquette 720 Ko transformée en 1,44 Mo ne dure jamais très longtemps. Pour ce qui est du lecteur, si je te suis bien, sur 0 il offre 720 Ko, sur 1 1,44 Mo, sur 2 3 Mo, etc.? A moins de savoir très précisément ce que tu fais, je te déconseille formellement de bidouiller ton PC, il ne peut t'arriver que des déboires.

3) Même remarque, ne va pas trifouiller dans ta Lynx si tu ne veux pas qu'elle tombe en panne trop vite.

De la difficulté d'être journaliste

Je lis Tilt depuis cinq ans, ce qui indique mon âge vénérable... Et j'ai parfois le sentiment que le testeur porte un jugement sans être allé bien loin dans l'exploration du jeu. Est-il raisonnable d'encourager les lecteurs à acheter, ou au contraire à y renoncer, à la seule vue de l'intro et de quelques (?) heures d'exploration? Le fait de le confier à trois testeurs n'est pas un

gage qu'ils y passeront le temps nécessaire... Si bien des conclusions reflètent un travail au-dessus de tout soupçon, d'autres semblent un peu hâtives. Je n'en veux pour preuve que l'existence de bugs - parfois énormes - non évoqués. Je ne parle que des versions PC. Des exemples? Ils ne sont pris que parmi les jeux que vous avez encensés. Pirates est un jeu qui m'a effectivement passionné de par son scénario. Mais si l'on pille une ville riche, il devient pratiquement impossible de terminer le jeu, le programme gérait incorrectement votre fortune au-delà d'un certain seuil., introduisant des bugs en série : irritant au possible!

Legend of Faerghail commence bien. Mais les auteurs ont tout simplement oublié d'activer les monstres de la caverne des nains, dans le château... Ils sont pourtant bien présents dans le code du programme. Quant à l'expérience du prêtre, elle peut devenir négative, ce qui lui permet de monter de niveau anormalement vite. La séquence finale de Eye of the Beholder est minable, un simple texte, pas à la hauteur du reste. Plus récemment, dans le numéro 95, vous encouragez à acheter Might and Magic III, et j'ai suivi vos conseils. Seule la version francisée est en vente. Louable initiative, au demeurant. Mais certains textes se superposent et sont illisibles! Cela donne « Harnois de plate of explosion d'énergie », « armure de cuir en cuir », « brutaliser lapis »... De qui se moque-t-on?

Vous me direz que vous n'avez pas assez de temps, que vous testez des bêta-versions (c'est la version anglaise de MMIII que Tilt a testée). Mais, vu le tirage du journal, votre responsabilité est grande, et il faut assumer, les copains. Au besoin, faites-vous aider par les lecteurs qui, bénévolement, se prêteraient sûrement au jeu (c'est le cas de le dire). Il est inadmissible de ne pas indiquer les bugs. D'ailleurs, vous en convenez, puisqu'ils font l'objet d'une allusion lorsqu'ils sont détectés. Inévitables, les bugs dans un gros programme? Non, je refuse cette facilité, si l'on veut que le jeu sur micro parvienne à acquérir ses lettres de noblesse.

Un (vieux) lecteur de Tilt

■ Le procès que vous nous faites n'est pas le bon. Il nous est impossible de détecter tous les bugs d'un programme, aurions-nous dix ans pour le tester. Un exemple? Underworld est buggé. J'ai joué quelques

centaines (CENTAINES!) d'heures dessus, sans aucun problème. Et puis, tout d'un coup, comme j'arrivais tout à la fin, mes objets ont commencé à disparaître... Il va de soi que ces centaines d'heures se sont étalées sur plusieurs semaines, et qu'il nous est impossible d'inclure de telles informations quelques mois après la sortie du journal! De plus, ces bugs ne sont pas toujours reproductibles, et par exemple à Legend of Faerghail, je n'ai rencontré aucun des problèmes que vous décrivez. Voyez-vous, tous les journalistes de Tilt sont des passionnés de jeu, et si nous pouvions passer plus de temps sur chaque jeu (en théorie, 20 ou 30 heures seraient nécessaires pour avoir une bonne chance de détecter les principaux bugs), nous le ferions. Mais nous sommes aussi là pour vous informer, et pas seulement pour traquer le bug. Je pense que tous s'accordent à dire que Tilt est un journal sérieux. Nous essayons de l'être toujours plus, mais à l'impossible nul n'est tenu.

Petit lexique à l'usage des utilisateurs anglophobes

Chaque mois, plusieurs lettres demandent la signification de tel ou tel terme d'informatique. Nous vous rappelons que le dossier de Tilt de mai 92 (« PC : portrait d'un standard ») comporte un glossaire très complet. Cependant, voici la définition de quelques termes particuliers :

- Sound Tracker : extension (matériel + logiciel) permettant de faire du « sound track », c'est-à-dire de la digitalisation de sons pour une utilisation musicale. Par exemple, on digitalise le son d'un violon, et on utilise ce son pour jouer un morceau. Cela permet d'avoir des musiques superbes et d'économiser de la place.
- Bug (de l'anglais bug : cafard) : défaut d'un programme qui a des effets indésirables. Chercher, pendant la phase de développement, les bugs d'un programme, s'appelle déboguer.
- Backup : sauvegarde de tout ou partie d'un disque dur sur des disquettes ou sur un autre support.
- Freeboot : petit accessoire pour l'Atari ST permettant de booter sur la face 2 d'une disquette.
- Oldies : ancienneté, vieux truc...

Parrainer un enfant du-bout-du-monde



Aliou a 7 ans et toute la vie devant lui...

Il y a quelques mois encore, il faisait partie des milliers de petits Sénégalais qui ne sont pas scolarisés.

Mais aujourd'hui, il est inscrit à l'école près de son village. Très bientôt il aura un parrain en France. Un parrain qui lui permettra de suivre une scolarité dans de meilleures conditions. Un parrain à qui il racontera, son pays, son école, sa vie, au travers de dessins et même plus tard de petites lettres.

Un parrain qui lui enverra très certainement des cartes postales, des photos...

Oui, Aliou rejoindra bientôt les 4500 enfants Sénégalais qui à ce jour bénéficient d'un parrainage personnalisé avec Aide et Action.

A l'origine de cette association, Pierre-Bernard Le Bas qui en 1981 lance en France le système du parrainage personnalisé.

Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois le temps de la scolarité primaire de son filleul. Il reçoit alors le dossier de présentation de son filleul, avec sa photo et quelques mots sur l'histoire de sa famille. Puis 3 fois par an, l'enfant et son parrain échangent alors de leurs nouvelles.

Grâce à cette formule, plus de 42 000 enfants sont désormais parrainés en Inde, au Rwanda, au Togo, au Niger et, depuis 1989, au Sénégal et à Haïti.

Chaque parrain contribue à la construction, à la rénovation, à l'équipement des écoles, et à la formation des institu-

teurs... Le parrainage permet également d'aller plus loin en agissant sur l'environnement direct de l'enfant : alphabétisation des parents, eau potable, santé, petits maraîchages...



Pour eux aussi, les chemins de la vie passent par l'école.

Dans l'école d'Aliou et dans les 20 autres écoles de la Préfecture de Kolda, on compte aujourd'hui 1486 enfants qui ont un parrain en France. Grâce à ces parrains, on a construit des classes neuves. D'autres classes sont en cours de réhabilitation. Pour Aliou, avoir un parrain, c'est l'assurance de pouvoir suivre une scolarité dans de bonnes conditions. C'est surtout l'espoir d'un avenir meilleur...

Mais Aliou n'est pas seul. Dans sa famille, dans son école, dans son pays, des centaines d'enfants attendent encore avec impatience ce quelqu'un - vous peut-être! - qui les aidera à prendre le chemin de l'école.

Bruno MEURA

Si vous acceptez vous aussi de parrainer un enfant du-bout-du-monde, merci de remplir le bon ci-dessous et le renvoyer à :

Aide et Action
L'ÉCOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

67, boulevard Soult
75012 PARIS - Tél. (1) 40.19.04.14

AIDE ET ACTION A OBTENU
LE PRIX CRISTAL 1990 POUR
LA TRANSPARENCE DE SA
GESTION FINANCIERE

AIDE ET ACTION est une association à but humanitaire, apolitique et non-confessionnelle. Vos dons sont à ce titre déductibles de vos revenus imposables, dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Les comptes d'Aide et Action sont certifiés chaque année par le cabinet de commissariat aux comptes Guy Barbier et Associés, membre de l'organisation mondiale Arthur Andersen.

Cet emplacement a été offert gracieusement par le support.

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS

OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :

150 F 300 F
 500 F ou plus.

Mme Mlle M. _____
En majuscules S.V.P.

Prénom _____
N° _____ Rue _____

Code Postal _____ Ville _____

Tél. _____

Profession (facultatif) _____

HELP!!

Ou le courrier du programmeur

Sésame est à l'écoute! Vous avez remarqué le changement de maquette et rédactionnel dans TILT. Figurez-vous que, malgré mes modestes moyens (mes dix doigts), je vais essayer de rendre le Sésame plus convivial. Dès à présent, je vais répondre à des lettres techniques. Si vous avez des problèmes sentimentaux avec votre PC, Atari, Amiga, je serai là pour vous réconcilier. Alors ce mois-ci, j'ai pris au hasard (presque) une lettre. La voici:

Salut TILT,

J'écris en fait à JUJU et Clarckette. Voilà, j'ai un ATARI MEGA STE avec un disque dur, et j'ai un petit problème le voici: Quand je dois changer ou enlever un ACC ou un programme dans le dossier AUTO, je suis obligé de faire cela sous le GEM.

Alors voilà, aurais-tu une solution, du style, y sélectionner les ACC et PRG avant le BOOT.

Merci,

Philippe Boitrou

Et voici ma réponse (attention!):

Mon cher Philippe (me permets-tu de te tutoyer?). Ton problème est en fait très simple à résoudre. Malgré le fait qu'Atari n'ai point réalisé un programme qui permette de sélectionner les ACC et PRG (et je me demande pourquoi, car les .CPX sont gérés avec XCONTROL). Il suffit de taper ce listing avec le GFA BASIC. Non je rigole, je vais te donner des explications sur le fonctionnement de ce programme (si j'arrive à comprendre ce que j'ai écrit!).

DES EXPLICATIONS

Ou un message personnel...

Le plus difficile dans ce genre de programme, c'est de chercher les noms de fichiers. Il n'existe pas de fonction en GFA pour réaliser cela. Donc on va devoir utiliser le GEMDOS. Les fonctions GEMDOS \$2F, \$4E et \$4F vont nous être utiles.

La fonction \$2F nous transmet l'adresse mémoire d'un tampon où seront rangées les données de notre recherche. Pour cela on tape ceci:

DTA%=GEMDOS(&H2F)

ou

DTA%=FGTDTA()

Donc à l'adresse mémoire que contient la variable DTA% on trouve:

Octets de 0-13 Réservés à GEMDOS

Octet 21 Attribut du fichier

Octet 22-23 Heure de la création du fichier

Octet 24-25 Date de création du fichier

Octet 26-29 Taille du fichier en octets

Octet 30-43 Nom et extension du fichier

Ensuite on appelle la fonction \$4E (FSFIRST) pour chercher le premier fichier. Les paramètres sont les suivants:

RESULT%=GEMDOS(&H4E,L:V:DRIVE\$,W:ATR&)

la variable DRIVE\$ contient le PATH et le nom du fichier:

DRIVE\$="C:\AUTO*.PR?"

et ATR& contient le numéro d'attribut qui est:

&h00 Accès normal, lecture/écriture

&h01 Accès normal, protégé contre l'écriture

&h02 Entrée cachée

&h04 Entrée système cachée

&h08 Volume Label

&h10 Sous-répertoire

&h20 Fichier fermé après qu'on y ait écrit

Après avoir lancé cette fonction on trouve à DTA%+30 le nom du fichier (un octet nul signal la fin du nom)

La fonction GEMDOS &h4F répète la même action que &h4E, mais reprend les paramètres de la fonction &h4E.

RESULT& est négatif s'il y a plus de fichier correspond.

RESULT%=GEMDOS(&h4F)

Voici le listing: (suivez la flèche!)

```
CLS
PRINT "Boot Selector?"
i%=TIMER
REPEAT
  u$=INKEYS
UNTIL LEN(u$) OR TIMER>1%+200
IF u$=""
  END
ENDIF
INIT
iirauto
iiracc
CLS
DO
  selee
LOOP
PROCEDURE init
  DIM fauto$(15)
  DIM facc$(15)
  x&=0
  y&=5
  HIDE M
  SETCOLOR 0 1911
  SETCOLOR 3 0
  SETCOLOR 15 0
RETURN
PROCEDURE iirauto
  LOCAL dta% resul& atrl i% c& ok&
  FOR i&=0 TO 15
    facc$(i&)=""
    fauto$(i&)=""
  NEXT i&
  CLR nfauto&
  drive$="C:\AUTO\*.PR?"
  dta%=GEMDOS(&H2F)
  resul&=GEMDOS(&H4E,L:V:drive$,16)
  IF resul&=0
    REPEAT
      atrl=BYTE(dta%+21)
      IF atrl=32
        FOR i%=dta%+30 TO dta%+43
          c&=BYTE(i%)
          EXIT IF c&=0
          fauto$(nfauto&)=fauto$(nfauto&)+CHR$(BYTE(i%))
          NEXT i%
          INC nfauto&
        ENDIF
        ok&=GEMDOS(&H4F)
        UNTIL ok&<=0 OR nfauto&=15
      ENDIF
    RETURN
  PROCEDURE iiracc
    LOCAL dta% resul& atrl i% c& ok&
    CLR nfacc&
    drive$="C:\*.AC?"
    dta%=GEMDOS(&H2F)
    resul&=GEMDOS(&H4E,L:V:drive$,16)
    IF resul&=0
      REPEAT
        atrl=BYTE(dta%+21)
        IF atrl=32
          FOR i%=dta%+30 TO dta%+43
```

```
          c&=BYTE(i%)
          EXIT IF c&=0
          facc$(nfacc&)=facc$(nfacc&)+CHR$(BYTE(i%))
          NEXT i%
          INC nfacc&
        ENDIF
        ok&=GEMDOS(&H4F)
        UNTIL ok&<=0 OR nfacc&=15
      ENDIF
    RETURN
  PROCEDURE affi
    PRINT AT(1,1) "Boot Selector V1.0"
    PRINT AT(1,2) "STRINGS(33) "
    PRINT AT(1,3) "I Accessoires I Dossier"
    AUTO "
    PRINT AT(1,4) "STRINGS(33) "
    FOR i&=0 TO 15
      PRINT AT(1,5+i&) "I"
      PRINT AT(1,7,5+i&) "I"
      PRINT AT(1,3,5+i&) "I"
    NEXT i&
    PRINT STRINGS(33) "
    FOR i&=0 TO nfacc&
      PRINT AT(1,3,5+i&);facc$(i&)
    NEXT i&
    FOR i&=0 TO nfauto&
      PRINT AT(1,9,5+i&);fauto$(i&)
    NEXT i&
    PRINT AT(1,22) "ON/OFF " CHR$(27) "pEspace" CHR$(27) "q"
    PRINT AT(1,23) "Deplace " CHR$(27) "pFlèches" CHR$(27) "q"
    PRINT AT(1,24) "80 colonnes " CHR$(27) "p+" CHR$(27) "q"
    PRINT AT(1,40) "140 colonnes " CHR$(27) "p-q"
  ENDIF
  RETURN
PROCEDURE selee
  affi
  IF x&=1
    PRINT AT((x&*16)+3,y&);CHR$(27) "p";fauto$(y&-5);CHR$(27) "q"
  ELSE
    PRINT AT((x&*15)+3,y&);CHR$(27) "p";facc$(y&-5);CHR$(27) "q"
  ENDIF
  t&=INP(2)
  IF t&=43
    moyenne
  ENDIF
  IF t&=45
    basse
  ENDIF
  IF t&=200
    DEC y&
    IF y&=4
      y&=5
    ENDIF
  ENDIF
  IF t&=208
    INC y&
    IF y&=21
      y&=20
    ENDIF
  ENDIF
  IF t&=203
    x&=0
  ENDIF
  IF t&=205
    x&=1
  ENDIF
  IF t&=32
    onoff
  ENDIF
  IF t&=27
    fin
  ENDIF
  RETURN
PROCEDURE onoff
  LOCAL i& c& sufixe$ old$ new$ i$ er&
  CLR i&
  IF (x&=1 AND fauto$(y&-5)<>"") OR (x&=0
```

```
AND facc$(y&-5)<>"")
  IF x&=1
    i$="c:auto\'+fauto$(y&-5)
  ELSE
    i$="c'+facc$(y&-5)
  ENDIF
  REPEAT
    INC i&
    c&=MID$(i$,i&+1)
    UNTIL c&=""
    sufixe$=MID$(i$,i&+1,3)
    IF sufixe$="PRG"
      old$=i$
      new$=MID$(i$,0,i&)+".PRX"
    ELSE
      er&=GEMDOS(&H56,W:0:L:V:old$:L:V:new$)
      ENDIF
      IF sufixe$="PRX"
        old$=i$
        new$=MID$(i$,0,i&)+".PRG"
      ELSE
        er&=GEMDOS(&H56,W:0:L:V:old$:L:V:new$)
      ENDIF
      IF sufixe$="ACC"
        old$=i$
        new$=MID$(i$,0,i&)+".ACX"
      ELSE
        er&=GEMDOS(&H56,W:0:L:V:old$:L:V:new$)
      ENDIF
      IF sufixe$="ACX"
        old$=i$
        new$=MID$(i$,0,i&)+".ACC"
      ELSE
        er&=GEMDOS(&H56,W:0:L:V:old$:L:V:new$)
      ENDIF
      IF er&<=0
        CLS
        PRINT "ERROR SYSTEM (RESET)"
        DO
          LOOP
        ENDIF
        iirauto
        iiracc
      ENDIF
    RETURN
  PROCEDURE resolution
  RETURN
PROCEDURE fin
  SHOW M
  CLS
  END
RETURN
PROCEDURE moyenne
  r&=XBIO$(4)
  IF i&=0
    VOID XBIO$(5,L:-1:L:-1,W:1)
  ENDIF
  RETURN
PROCEDURE basse
  r&=XBIO$(4)
  IF i&=1
    VOID XBIO$(5,L:-1:L:-1,W:0)
  ENDIF
  RETURN
```

FIN.

Vous avez deux lignes dans ce listing qui sont en gras. Elles doivent être modifiées si vous n'avez pas de disque dur comme ceci:

DRIVE\$="A:*.AC?" et DRIVE\$="A:\AUTO*.PR?"

J'attends vos lettres. Sinon, vous demandez si le Sésame peut avoir plus de pages, alors je suis en pleine discussion avec la personne qui donne ces pages (Paf, Boummmm !... Arghhh !... Non !...).

A bientôt.

JUJU

Comme vous avez pu le constater le mois dernier, cette rubrique est divisée en trois parties : brèves sur les remous du milieu, infos générales de dernière minute sur les nouveaux produits et les nouvelles sociétés, et agenda. N'hésitez pas à me communiquer vos remarques et suggestions (en particulier si vous avez connaissance de salons informatiques qui se tiennent à l'étranger), vos critiques et compliments (surtout !), afin de rendre l'agenda le plus exhaustif possible. Merci.

David Téné

Protégez en copiant

Une nouvelle version du logiciel Backup de Central Point Software pour PC vient de voir le jour. Cet utilitaire permet la sauvegarde du disque dur sur cartouches ou disquettes, par exemple lorsque ledit disque dur donne des signes de fatigue en raison de son âge avancé ou qu'il a été contaminé par un vilain virus. Sur disquettes, la vitesse de transfert annoncée est de l'ordre de 3,5 Mo/minute. De plus, ce programme est livré avec deux versions, DOS et Windows, totalement compatibles entre elles. Si bien qu'il est possible de sauvegarder sous DOS et de restaurer sous Windows -et réciproquement. D'autre part, la version Windows a la particularité de travailler en tâche de fond, c'est-à-dire que la sauvegarde s'effectue pendant que l'utilisateur continue de travailler sur une autre application. Backup est actuellement disponible en version anglaise et son prix tourne aux alentours de 1 500 F.

Anti-typo-pirates

C'est sous cette appellation que se sont réunis plusieurs éditeurs de polices d'impression pour faire face au piratage : Adobe, Agfa Gevaert, Bitstream, Linotype France, Mono-

type et AM Varityper ont décidé d'adopter une attitude ferme devant le piratage des fontes. Celles-ci sont l'œuvre de graphistes qui vivent des royalties qui leur sont versées, et ont besoin d'être protégées au même titre que tout autre logiciel. Dans un premier temps, chaque utilisateur aura l'opportunité de régulariser sa situation : un courrier lui sera envoyé pour lui proposer la mise à niveau de sa ou ses licences d'utilisation. Dans un deuxième temps, Anti-typo-pirates se réserve le droit de demander l'intervention des tribunaux compétents. Finalement, la police vous sera envoyée, même si vous ne l'aviez pas demandée !

EMAP fait le ménage

L'éditeur britannique Emap Images possède de nombreux titres d'informatique ludique outre-Manche, mais co-édite également plusieurs autres revues européennes : *Consoles* + en France, *Computer + Video Giochi* en Italie et *PC Review* dans ces mêmes pays, en Allemagne et en Espagne. Il vient de faire subir un lifting à son titre-phare anglais : *Computer plus Video Games (C+VG)*, qui devient par la même occasion *CVG* tout court, voit son format agrandi, mis au service d'une nouvelle maquette, refonte qui réussit à « rajeunir » ce titre, à peine plus âgé que *Tilt*. Mais on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs : la parution du magazine *ACE* est suspendue, ce dernier, selon la direction, n'étant plus rentable. De plus, *The One*, scindé en deux versions depuis quelques mois (*The One for ST* et *The One for Amiga*), redevient un. La version *ST* est remplacée par un nouveau titre, moins ludique, dédié aux artistes : *Atari ST Review*. Ce lancement fait suite à l'excellent accueil réservé par les amigaïstes à *CU Amiga*, moins ludique que *The One for Amiga*, sorti depuis moins d'un an.

Des lettres adhésives à faire soi-même

Plus la micro-informatique se démocratise, plus il est possible de réaliser simplement des travaux qui demandent habituellement temps, argent et outillage. La découpe des lettres adhésives est maintenant à votre portée. Nous vous avons déjà présenté dans nos colonnes la *Stika* de Roland, une machine à découper des lettres adhésives en plusieurs tailles qui, couplée à un micro-ordinateur compatible PC, permet de récupérer des informations en provenance d'un logiciel de dessin ou d'un éditeur de texte. Un autre modèle vient de voir le jour : *MCS (Micro Cutter System)*, distribué en France par MCS (Micro Cutter Soludique). Cette « imprimante » est vendue avec un logiciel de pilotage qui propose plusieurs fonctions de manipulation

Agenda

Spring Computer Shopper Show

Matériels, logiciels, périphériques et domaine public principalement pour PC. Configurations maxi à prix mini. Organisateur : Blenheim. Du 28 au 31 mai 1992 à l'Olympia de Londres.

Summer Consumer Electronics Show

Toute l'industrie électronique grand public, avec notamment les jeux sur micro. Ouvert pour la première fois au public les deux derniers jours. Organisateur : Electronic Industries Association. Du 28 au 31 mai 1992 au McCormick Place de Chicago.

All Formats Computer Fair

Une micro-foire de la micro. Périphériques, occasions, domaine public, de tout et à tous les prix. Organisateur : Bruce Everiss. Le 7 juin 1992 au City Hall de Glasgow, Ecosse.

Multimedia'92

Un point sur l'univers des techniques qui mêlent graphismes, vidéo, musique, parole et texte... Organisateur : Blenheim. Du 9 au 11 juin 1992 à l'Olympia de Londres. Tél. (19) 81.742.2828.

International 16 Bit Computer Show.

Comme son nom l'indique, du 16 bits et rien que du 16 bits. Organisateur : Westminster Exhibitions. Du 10 au 12 juillet 1992 au Wembley Conference Center de Londres.

Atari Messe

Colossal ! Tout l'univers Atari sur des centaines de mètres carrés. Sans oublier la présentation du *Falcon*... Organisateur : Atari Allemagne. Du 21 au 23 août 1992 à Düsseldorf.

de texte : effet miroir, rotation, italique. La forme du texte découpé n'est pas figée dans la mesure où le logiciel contient dix polices standard différentes. L'utilisation d'un scanner est possible afin de numériser un dessin ou un logo. Son prix tourne aux alentours de 10 000 F. MCS : 16. 47.32.16.19. Fax : 16. 47.51.09.62.

Quand l'informatique se met au vert

Si les mouvements écolos sont à la mode en France depuis quelque temps, nos voisins allemands semblent concernés depuis belle lurette. Pour preuve, une réflexion menée au dernier CeBIT de Hanovre -le plus grand salon informatique du monde, qui a reçu cette année 644 000 visiteurs- sur le thème : « L'industrie informatique et le recyclage ». On y a bien entendu parlé du traitement des déchets, mais aussi de la réinsertion des produits et matériaux usagés (les vieux micros par exemple) dans les circuits commerciaux. Idée force : songer, dès la mise au point de l'appareil, à son recyclage ou à son évacuation dès la fin de sa vie utile. En attendant que le premier micro recyclable voit le jour -il « vivra » de toute façon au moins jusqu'à l'an 2000-, il s'agit de prendre en charge les machines actuelles. Voici donc le scénario qui pourrait être imaginé. Un système commun de reprise et de récupération auquel adhérerait un grand nombre de sociétés pourrait être envisagé. Des points de collecte répartis sur tout le territoire (détaillants, grossistes) récupérerait les ordinateurs usagés sans distinction de marque. Les machines seraient ventilées par groupes d'appareils, désassemblées, débarrassées de leurs éléments nocifs (notamment les condensateurs, qui contiennent du PCB) et à nouveau triées par composants récupérables (métaux, matières plastiques, verre, piles et batteries, bois et papier, cartes à circuits imprimés, prises mâles, etc.). Enfin, les parties ou composants non récupérables — les véritables déchets en quelque sorte —, soit parce qu'il n'existe pas de procédé technique approprié, soit parce que l'opération est trop onéreuse, seraient évacués. Pour couvrir les frais de la collecte, du désassemblage et de l'évacuation, il faudrait prévoir un système de financement impliquant tous les intervenants (constructeurs, importateurs, distributeurs et acheteurs). Un système de taxe entraînant alors l'augmentation du prix des produits neufs — pourrait également être envisagé. En bref, ce scénario se révèle fort intéressant, et dénote une réelle volonté écologique de la part de certains organismes et gouvernements, mais il n'en reste pas moins à l'état de projet pour l'instant. Vous pouvez continuer à « joysticker » tranquille, on aura l'occasion de vous en reparler si tout cela aboutit...

Des trophées sur Macintosh

Le mardi 21 mars 1992 s'est déroulée la cinquième cérémonie des Icônes d'or, au Press Club de France. A l'issue d'un vote, les lecteurs du magazine *Icônes* ont récompensé les logiciels Mac le plus appréciés. On ne sera

pas étonné de trouver des noms prestigieux parmi les lauréats. Ce qui nous permet de tirer les conclusions suivantes : soit le choix des lecteurs ne fait que conforter celui de la profession, et ils sont alors complètement d'accord avec elle, soit ils achètent les yeux fermés en se fiant totalement aux critiques établies par les différents journalistes. En tout cas, la palme du traitement de texte revient à *Word*, celle du tableur à *Excel*, la base de données à *4e Dimension* et la mise en page à *XPress*, qui l'emporte d'ailleurs largement devant *PageMaker*. Le logiciel de dessin préféré des lecteurs d'*Icônes* est *Illustrator 3* -devant *FreeHand*- et, enfin, dans la catégorie jeux, *Sim City* remporte tous les suffrages devant *Flight Simulator*, *Shanghai* et *Tetris*.

Télex

● Thierry Braille, directeur général de Delphine Software et de PPS (Publishers Pool System), vient de quitter ses fonctions. Il est chargé de monter la filiale française de Virgin Games, dont les produits micro sont actuellement distribués par Ubi Soft. Virgin Games s'occupera également de la distribution de cartouches pour *Sega Master System* et *Megadrive*. Tél. : (1) 46.23.09.82.

● Le rédacteur en chef adjoint nouveau de *Consoles* + est arrivé ! Robert Barbe, dit Robby, était précédemment rédacteur en chef d'*Amstrad 100 %*, édité par Média Système Edition. Il a également participé aux lancements de *Player One* et de *Nintendo Player*, du même éditeur.

● Daniel Hammaoui, directeur général d'Atari France, a envoyé le 10 avril dernier à la presse un communiqué dans lequel il dévoile, au compte-gouttes, certaines informations sur le *Falcon*. On y apprend notamment que *Falcon* est un nom de code et que le microprocesseur utilisé est un 68030 cadencé à 16 MHz. La direction d'Atari France refuse d'en dire plus pour l'instant.

● La bataille fait rage en Angleterre autour des magazines spécialisés sur les consoles. Trois titres

existent déjà pour Sega : *Sega Power*, *Sega Pro* et *Sega Force*. En revanche, seul *Total!* est consacré à l'univers Nintendo. Mais pas pour longtemps : le frère de *Sega Force*, *N'Force*, sort en juin avec un tirage exceptionnel de 150 000 exemplaires et un soutien promotionnel de 1,5 million de francs ! Et c'est Emap Images qui aurait été choisi par Nintendo pour publier son magazine officiel. Le premier numéro est attendu pour juillet...

● C'est dans le courant du mois d'avril — riche en poissons — que nous avons reçu le *Lubrrique Ludique*, un « journal » télécopié assez original. Les plus grands éditeurs français de jeux et de magazines micros-consoles y sont « égratignés » plus ou moins gentiment... Le niveau d'information de ses rédacteurs est d'ailleurs assez impressionnant. Pour plus d'informations, 3614 code CHEZ'LLL.

● *Quasar*, késako ? Il s'agit dans la réalité d'un astre très lumineux, à des milliards d'années-lumière de la Terre. Mais dans le cas qui nous intéresse, c'est tout simplement le nom d'un nouveau jeu qui vient de faire son apparition en plein cœur de Londres. *Quasar* vous met dans la peau d'un tireur armé d'un pistolet laser, chargé d'abattre le maximum d'ennemis qui lui font face. Cela se passe dans une salle d'arcades, ça dure une demi-heure et le ticket d'entrée coûte 50 F...



N°1 FRANÇAIS DU LOISIR MICRO

Super... Super !!!

A vos plumes les 80 premiers lecteurs de TILT qui retourneront le bon ci-dessous, recevront gratuitement la démo jouable du tableau n° 1 de JIM POWER. (pour AMIGA)

A retourner à :
Opération JIM POWER
LORICIEL

81 rue de la Processoin 92500 RUEIL MALMAISON

Nom _____

Prénom _____

N° _____ Rue _____

CP [] [] [] [] VILLE _____

petites annonces

VENTES

AMSTRAD

Amstrad CPC 6128 coul., nbx jx, 2 joys cop., très bon état. Maxime SABOURIN, 13, rue Moreau-Vauthier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél.: (16-1) 48.25.47.99 (le soir).

Vds Amstrad 464 mono. lect. K7, TBE + manuel + log. orig. T. Teste, Budget, compta + jx + outill: 650 F. Paul ALMAIRAC, 3, Square de Santerre, 78310 Maurepas. Tél.: (16-1) 30.50.03.30 (ap. 19 h).

Vds CPC 464 mono + MP 2F + DDI neuf, 3 joys + nbx jx: 1 500 F ou éch. Faire offre Lynx, etc. Christian BAILLY, 22, rue Alphonse-Karr, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 40.38.11.29 (le soir).

Pour Amst. D7: vds origx de 50 à 80 F. Opération Wolf, Street Fighter, Vigilante, Compilations, etc. Grégory LENOIR, Rte de Mirabel, 84110 Villeneuve. Tél.: (16-1) 30.50.03.30 (ap. 19 h).

Vds CPC 6128 coul. + 3 joys + manuel + 250 jx news (liste sur dem.) : 3 400 F + 1 man. de. Urgent! Christophe MOUNIER, 23, rue Sainte-Marie, 07100 Annonay. Tél.: 75.32.35.07.

Vds Superbe CPC 6128 coul. + nbx jx + housse + Tuner T.V. + meuble, le tt: 3 500 F avec revues, Sébastien FRANCESCOGUINO, 23, rue Eugène-Derrien, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: (16-1) 46.87.55.64.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joys + jx + outill + D7 vierges + manuel + nbsses revues, px: 2 000 F exécuté état. Pascal PELERIN, 36, rue de la Fraternité, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: (16-1) 48.69.35.03.

Stopt vds Amstrad 464 + 84 K + lect. 3° + 5 1/4 + Hacker V.7.0 + Fo, Dos + revues + jx: 1 500 F. Maxime BOURNET, 1, allée du Pasten, résid. Orion, 33190 Saint-Médard-en-Jalles. Tél.: 56.34.46.50.

Vds Amstrad 6128 mono 1 500 F, adapt. TV: 400 F, 2 joys + double: 200 F, 60 jx origx: 3 000 F ou le tt: 3 000 F. TBE. Philippe DUPOUE, 20, rue des Herondelles, 44470 Carquefou. Tél.: 40.50.93.33.

Vds Amstrad coul. 464 avec 100 jx + 1 pist. et 2 man. + 1 guide, px: 2 000 F. Jean-Pierre OSMANI, Bois de l'Aune, bât. C, Jas de Bouffan, 13090 Aix-en-Provence. Tél.: 42.20.87.01.

Vds CPC 6128 coul. + Tuner TV + jx + prise magnéto + dbleur de joy + manual: 3 500 F. Cédric LOUPEPE, Senecourt, 55220 Souilly. Tél.: 29.80.51.39.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + joys + bureau: 2 000 F à déb. Joffrey SWITA, Le haras du Lusigney, 27390 Montreuil-L'Argillé. Tél.: 32.44.73.32.

Vds Amstrad 464 + joys + nbx jx + mon. mono + livres de prog.: 700 F à 500 F. Jérémie CANDAS, 20, rue du 19-Mars, 62840 Laventie. Tél.: 21.66.26.03 (ap. 18 h).

Pour CPC vds radio-réveil: 200 F, K7 orig., D7 orig. 20 à 70 F, liste contre env. tbrée, revues 88-91: 10 F. VANNIER, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 42.52.45.47.

Vds 6128 coul. + man. + livres + nbx jx (Robocop, Golden Axe) TBE. Px: 2 500 F. Lionel ALENDA, 28, allée des Bocages, bât. D, esc. 2, 77177 Brou-sur-Chanteraine. Tél.: (16-1) 60.08.37.14.

Vds CPC 464 coul. + nbx jx orig. + cart. multiface 2. Px: 1 000 F. Alexandre GILBERT, rue du Stade, rés. Ledoux, 57400 Sarrebourg. Tél.: 87.23.62.98.

TBE, CPC 6128 coul. imprim. DMP 2000, + joys + Textomat, Calculmat, Disks, manuel, microbrevet franç. Px: 1 900 F. Hugo JONCA, 10, rue Montbaureon, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 30.21.20.19.

Vds 6128 + coul. + Kit téléch. + jx (Héro-Quest, Bat. Mortville Manor, Les Stars...) + revues (rég. Aix/Marseille): 2 000 F. Corinne HERVE, Beau Séjour, Chemin de l'Olivette, Repentance, 13100 Aix-en-Provence. Tél.: 42.21.91.41.

Vds Amstrad CPC 464 K7 + moni. coul. + 2 joys + 100 jx + manuel + revues + btes rangt. Px: 1 800 F. Didier AMBIALET, 3, rue Grèce-Kelly, Hameau de Borie, 47480 Pont-du-Casse. Tél.: 53.67.99.29 (h. rep. uniq.).

Vds CPC 464 + moni. coul. + lect. D7 + 2 joys + nbx jx + 1 kit télécharge + adapt. TV: 1 500 F à déb. Dominique PALIS, 37, rue de la Haute-Borne, 77500 Chelles. Tél.: (16-1) 60.20.13.52 (de 18 à 21 h).

Vds Amstrad 6128 Plus + lect. 3° + lect. cart. + Disk System + moni. stéréo coul.: 2 000 F. Kamel MALEK, 2, rue Ampère, 02100 St-Quentin. Tél.: 23.08.14.08.

CPC 6128 + moni. coul. + 2 joys + souris AMSX + nbx jx + 2 btes de rangt + manuels + meuble TBE: 3 500 F. Mickael MONNIER, chez Mme Hervé, 12 bis, rue Leqocq. Tél.: 45.46.40.00.

Vds Amstrad 6128 coul. + nbx disks dont 20 origx + dbleur + 3 joys + bte + revues, px: 2 700 F. William SOMBER, 41, rue Kléber, 93400 Saint-Ouen. Tél.: (16-1) 40.11.98.98.

Vds jx CPC: Bloodwych, Compil NRJ, New Zealand: 50 F pce. Disk vierges: 5 F pce, pist. + 6 jx: 100 F. Fabrice CAUDAL, 26, rue M.-Bertheaux, 78380 Montesson. Tél.: (16-1) 39.52.27.37.

Vds Amstrad CPC 6128 + moni. coul. + 100 jx (Rick Dangerous I et II) + 1 joys + outill. (Wordstar et Ch-Paint): 2 200 F. Sylvain MONTIER, 4, rue de l'Ourcq, 95610 Eragny. Tél.: (16-1) 30.37.37.44.

Vds Adapt. télé pour Amstrad CPC 6128, px: 300 F. Renaud ETEVENARD, 12, clos Péralut, 91200 Athlismons. Tél.: (16-1) 69.38.03.69.

Vds pour C64/128, imprim. MPS 801 + disk d'utilisation + papier bon état, px à déb. Ludovic BOUCHART, 3, cité Floris, 62350 St-Venant. Tél.: 21.27.38.63.

Vds AMS CPC 464 mon. mono + lect. disks + adapt. TV + joys + 100 jx + nbsses revues, le tt, TBE: 1 400 F. Patrick JABELIN, 20, allée de la Belle-Feuille, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél.: (16-1) 60.13.33.87.

Vds Amstrad CPC 6128 noir et blanc, 50 jx, 1 man. de jx, 1 prise péritel: 2 000 F. Nicolas VIOUT, impasse Beauvieu, 74200 Anthy-sur-Léman. Tél.: 50.70.38.33.

Amstrad CPC 6128 + des jx (Gryzor, Zaxx, Zorro, M. Pingo, etc.) le tt: 3 500 F + 1 man. de. Alain FOUBERT, Bocasse-Valmartin, 76690 Clères. Tél.: 35.32.54.93.

Stopt vds CPC 6128 coul. TBE + nbx jx + manuel: 900 F. Yann FERROTTE, 31, bd de la République, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél.: (16-1) 46.61.47.48.

Vds 6128 + moni. coul. + Tuner TV + man. + housse + disks utile + jx + livres + meuble le tt: 3 500 F. Guillaume FORTIN, 26, bd de la Forêt, 28170 Chateaufeu-en-Thymerais. Tél.: 37.51.68.95.

Vds CPC 464 + DDI 1 (D7 + K7) + revues + jx + joys + Light-Phaser, TBE, val. neuf: 7 960 F, cédé: 3 000 F. Arnaud DEGRANGE, Mouillargues, 71600 Paray-le-Monial. Tél.: 85.81.01.51.

Exception. CPC 6128 + DMP 2160 + DD 5/4 + Scanner + 160 jx + mble + 3 joys, cédé: 5 500 F ou sép. Val: 11 000 F à saisir. Olivier FOURNIER, La Pinade, 30120 Le Vigan. Tél.: 67.81.88.05.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. 2 manuel + 4 joys + 110 jx le tt en TBE: 3 000 F. Frédéric BROYARD, 99, rue des Orfèvres, esc. 21, 10e étage, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 43.56.67.83.

Vds CPC 6128 coul. 90 jx + revues + livres, état neuf. ach. en 1989, le tt: 2 000 F. Lionel VIGUOINE, 462, av. de Claret, 63000 Toulon. Tél.: 94.24.33.74.

Vds Amstrad 6128 + nbx jx + revues + joys + câbles, px: 2 200 F ou vds Nes, px: 350 F à déb. Franck BECKER, 6, rue de l'écoute s'il pleut, 91070 Bondoufle. Tél.: (16-1) 60.86.65.11.

Vds CPC 6128 + moni. coul. + joy + TBE + 100 jx + manuel + revues + disks vierges + bte de rangt, le tt neuf, vendr: 2 200 F. Michaël DADOUN, 18, bd Massena, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.86.62.60.

Vds Amstrad 6128 + kit téléchargement + livre + nbx jx. Val. approx.: 7 000 F, vendr: 2 500 F. Denis HERBIN, 42 bis, av. Gabriel-Péri, 94170 Le Perreux. Tél.: (16-1) 48.72.90.80.

CPC 6128 coul. + lect. K7 et disk + 2 joys + 35 disks + revues + manuel, px: 2 200 F. Stéphane CHAUWIN, 12, sentier des Gilletains, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél.: (16-1) 45.97.80.31.

Vds Amstrad CPC 464 + moni. coul. + souris + jx + 3 livres + 1 joys. Loïc RITOU, Vallon de Hayol, Quartier Malloeuze, 13080 Luynes. Tél.: 42.60.96.01.

Vds jx pour CPC (bas px) et Lemmings sur PC avec codes. Fabien PINON, 9, rue du dr. Lesueur, 41000 Blois. Tél.: 54.78.64.49.

Vds Amstrad CPC 6128 + moni. coul. + impr. + 2e lect. de disk + rev. + nbx jx + joys, le tt cédé à 4 400 F. Julien URBAUER, 30, av. Gaugué, 78220 Viroflay. Tél.: (16-1) 30.24.08.45.

Vds CPC 6128 + moni. coul. + 200 jx. Bon état, le tt: 1 700 F. Fabrice DEGOS, 38, av. Félix-Faure, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 45.54.25.13.

Vds CPC 6128 + 85 jx + access. (val.: 10 000 F) faire offres (pas - de 2 000 F). Pierrick LECOMTE, 4, rue du Fort, 80250 Hallivillers. Tél.: 22.42.71.29.

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2160 + nbx logis. Px: 3 000 F. Pascal LAVOCAT, 42, rue des Pliades, 93160 Noisy-le-Grand. Tél.: (16-1) 43.03.25.24.

Vds CPC 6128 PLUS, coul. nbx jx, Multi 2., Disco 8.0, D7 videos, Educatifs, It en TBE, val. (91): 17 000 F, px: 7 000 F. Julien COLAS, La Bruyères, 28340 Rohaire. Tél.: 37.37.66.33.

Vds jx Amstrad origx: E-Motion et Chuck Yeager's, Advanced, Flight Trainer au px de 99 et 140 F. Julien GRASSOT, Les Chaneton, 26120 Uple. Tél.: 75.84.45.54.

Amstrad 2086 WGA coul. + 2 lect. 3 1/2 + DD 32 Mo + Works + Word + multiplan + jx divers. Px: 4 000 F. Michel

BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél.: (16-1) 30.50.08.06.

Vds disks 3° pr 6128, disks remplis de jx, utils, Demos, etc.: 20 F pce (env. tbré, liste). Sébastien BOURGHELLE, 72, rue de Neuilly, 92110 Clichy. Tél.: (16-1) 47.37.31.46.

Vds Hacker V. 7.0 en panne pour CPC. Vdu ss not.: 40 F, faire très vite. Urgent. Sébastien BOURGHELLE, 72, rue de Neuilly, 92110 Clichy.

Vds pr Amstrad CPC 6128 PLUS, jx (Moon Blaster: Combat sur la Lune) px: 100 F. Alexandre THOMAS, 45, bd de Belfort, 90100 Delle. Tél.: 84.36.04.24.

TBE. CPC 6128, coul. + imprim. DMP 2000 + Textomat + Calculmat CPC + microbrevet franç. + hits 3 + joys + disks + manuel: 1 900 F. Hugo JONCA, 10, rue Montbaureon, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 30.21.20.19.

Vds pour Amstrad Maxam disks 6128, avec not. c'est l'originale. Px: 70 F. T. Urg. Sébastien BOURGHELLE, 72, rue de Neuilly, 92110 Clichy. Tél.: (16-1) 47.37.31.46.

Vds Amstrad CPC + 6128 + mon. coul. + nbx jx + bte rangt + mag. + doc. + cartouc. + filtres écran le tt: 3 500 F. Laurent CORVISIER, 152, rue Louis-Plana, 31500 Toulouse. Tél.: 61.58.37.28.

Vds Amstrad 6128 coul. TBE + Tuner (TV) + 100 jx + radio-réveil + utils + joys, le tt cédé à: 2 500 F. Benoît DREUIL, 6, chemin de Halage-Haut, 47550 Boe. Tél.: 53.96.32.47.

Stopt vds Amstrad CPC 6128, disks + 69 jx + bte de rgt + manuel + joys + housse de protec., parfait état: 2 500 F. Sébastien BARNIER, 57, rte des Grandes Vallées, 77123 Noisy-sur-Ecole. Tél.: (16-1) 64.24.70.19.

Vds CPC 6128 coul. + 1 joys + bte de rgt + jx (Paiza, Kick Off 2, etc.) TBE, px: 1 450 F. Thomas VARESI, 25, rue de la Ferme Seigneuriale, 95690 Presles. Tél.: (16-1) 30.34.17.43.

Vds impr. Amstrad DMP 3250 Di pr PC/Atari, etc. 2 ans, T. peu servie. TBE: 1 100 F. Michaël DANIAUX, 12, rue Tavelle, 59400 Cambral. Tél.: 27.81.43.45.

Vds CPC 464 + mon. coul. + livre util. + joys, Quik Shot 2, Turbo + nbx jx (Chase HQ, Top Gun, 3D G.Px) px: 2 100 F. Azline REHABI, 9, rue de la Fontaine-aux-Ecus, 77160 Provins. Tél.: (16-1) 60.67.80.41 (ap. 19 h).

Vds cons. Amstrad + 2 man. + péritel + 2 jx (Barbarian II et Burnin Rubber) px: 750 F. Loïc MASSONNAT, 16, rue de Touraine, 41150 Onzain. Tél.: 54.20.80.93 (ap. 18 h).

Vds CPC 6128 + jx: 800 F ou avec moni.: 1 500 F. Laurent JEANNER, 788, bd des Mimosas, 06550 La Roque-sur-Siagne. Tél.: 47.34.19.97.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. avec orig. + 100 D7 + joys + lect. K7 + revues, px: 2 500 F (livres PC et CPC) à déb. Patrick BATTERY, 2, allée Gracchus-Baboef, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél.: (16-1) 48.44.86.05.

Vds CPC 464 coul., jx, joys, Tuner TV, Radio-Réveil, ext. 64K, Jacko-Leon, SynthéVocal, TBE, achat: 7 000 F, px: 3 500 F. Christophe VINCENT, 6, rue de la Touraine, 62160 Grenay. Tél.: 21.29.68.57.

Amstrad 6128 coul. + nbx jx + joys + éléments de joys + util. px: 1 500 F. Rémi ABAT, Les Baroques, 88240 Fontenoy-le-Château. Tél.: 29.36.22.56.

Vds Amstrad 2086, 3 1/2 (720), 5 1/4 (360) PVGA coul. + souris + Winz + Work + jx: 4 000 F. Arash PARANDIAN, 28, rue de la Justice, 92310 Sèvres. Tél.: (16-1) 46.26.28.26 (ap. 18 h).

Urgent! vds CPC 464 + nbx jx + manuel TBE, px: 1 300 F. Akram ATIF, 21, rue Armand-Thibaut, 21300 Chenôve. Tél.: 80.52.22.03.

Vds Amstrad CPC 128 mono. + manuels + disks nbx logis. Px à déb. Marc. Tél.: 47.37.06.60 (le soir).

Vds Amstrad CPC 464 + lect. disk DDI 1, écr. coul. + joys + 50 disks + 15 jx origx en K7, TBE: 2 000 F. Stéphane GERBY, 28, rue du Foyer, 94190 Villeneuve Saint-Georges. Tél.: (16-1) 43.89.47.51.

Vds CPC 6128 coul. + 80 jx dont New (Iron Lung, Mercs, Challengers, etc.). Px: 1 600 F. Arnould WITTOUCK, 169, rue Joliot-Curie, 69005 Lyon. Tél.: 78.25.71.52.

Vds CPC 464 moni. coul. lect. cas. + DD 1 + impr. DMP 2000 + papier + interface TV + joys + 60 disks avec btes: 2 000 F. Karine RUFFROY, 1, rue Isabey, 91200 Athlismons. Tél.: (16-1) 69.38.73.50.

Vds CPC 6128 PLUS + 80 jx origx + 2 cart. + moni. coul. + bte pour rang, disks: 4 500 F. Charles DEVE, 1, chemin de la Vaurie, 50910 Blainville-sur-Mer. Tél.: 33.47.25.28.

Vds CPC 6128 coul. + impr. + Hacker + Housse + joys + 30 disks, px: 5 800 F, livraison grat. Olivier JACQUES, 14, rue Blaise-Pascal, 52000 Chaumont. Tél.: 25.03.16.94.

Amstrad 2086S PVGA coul. 640 Ko, lect. 3 1/2 et 5 1/4 + util. + jx, souris: 4 000 F. Arash PARANDIAN, 28, rue de la Justice, 92310 Sèvres. Tél.: (16-1) 46.26.28.26 (ap. 18 h).

Vds Amstrad 6128 coul. + impr. DMP 2160 + nbx jx + Textomat + souris AMX + utils + manuels, px: 2 500 F. Cyril BRECHETEAU, Le Villa Ronde, 13, rue Pasteur, 91120 Palaiseau. Tél.: (16-1) 60.14.19.09.

Vds 6128 coul. + 40 disk + rev. CPC + orig.: 2 200 F à déb. TBE, urg. Matthieu CAILLET, 23, rue René-Albert, 78260 Achères. Tél.: (16-1) 39.11.04.98.

Amstrad, vds CPC 464 coul. 60 jx, Cray, opt., Pist. TBE: 1 300 F. Charles SAOUAF, 6, rue St-Martin, 95300 Pontoise. Tél.: (16-1) 30.30.39.45.

Vds CPC 6128 avec 200 jx avec Monit. coul. Px: 3 000 F. Laurent GIOT, Espace Duchamp-Villon, BP. 9033, 76171 Rouen-Cedex. Tél.: 35.72.10.75.

Vds 6128 coul. + joys. + jx + journaux. le tt en TBE: 2 100 F. Julien ROS, 3, rue Pierre-de-Courbertin, 95160 Montmorency. Tél.: (16-1) 39.89.97.56 (ap. 17 h).

Vds Amstrad CPC 6128 + moni. coul. + 200 jx + joys + disks vierges + dbleur + TTexte orig. + impr. + manuel, TBE, px: 3 700 F. Frédéric, 44000 Nantes. Tél.: 40.35.79.12.

Vds Amstrad CPC 464 avec moni. coul. + 65 jx, px: 2 000 F. à déb. Nicolas NORMAND, 28, bd Périer, 13008 Marseille. Tél.: 91.53.06.82.

Vds AMS CPC 6128 TBE + moni. coul. + imprim. DMP 2160 + nbx jx + livres sur graphiques, le tt: 3 000 F. Gonzague PENNEL, 470, chemin du Nouveau Monde, 58250 Halluin. Tél.: 20.37.27.52.

Vds CPC 6128 coul. + 13 jx + joys + manuel et disks services, le tt en TBE: 1 000 F. Matthieu DUFOUANEAU, 16A, rue des 3 meules, 42100 St-Etienne. Tél.: 77.59.11.90.

Vds Amstrad 6128 + carte Hardware + impr. Moustagy V24 + CD Rom + Sampler 2 Mo + carte Acc. 30-XXZ: 1 800 F. Frank Hans-Peter NEUSHWANDER-SCHNEIDER, 8, bd Charront, 71700 Meaux. Tél.: (16-1) 60.09.58.06.

Amstrad CPC 464 K7 + 30 jx + joys. + livre + moni. coul. Px: 900 F. Jean-Charles HERVIAUX, La Chapelle-Gaceline, 56200 La Gacilly. Tél.: (16-1) 99.06.18.02.

Vds CPC 464 coul. + nbx jx origx, px: 1 500 F et échange jx sur CPC 464. Jérôme GERVEZ, 28, bd de la Gare 44390 Nort-sur-Erdre. Tél.: 40.72.14.80.

Vds pour CPC, neuf origx: 250 F le tt! Passager du Temps, Passager du Vent, Fer & Flammes, Sapiens, Meurtres en série, etc. Pascal LECLERC, 12, rue Calvin, 95420 Wy-dit-Joil-Village. Tél.: (16-1) 34.87.36.27.

Vds CPC 464 mono, pist., nbx jx, nbsses revues: 2 000 F. Rég. Nord. Thierry SENECHAL, 32, rue Victor-Hugo, 59111 Bouchain. Tél.: 47.34.19.97.

APPLE

Vds Apple II GS + Imagewriter 2, coul., 3 lect., souris, écran. Px: 6 500 F. Marc CAPPE, Lot la Tour, 01420 Seyssel. Tél.: 50.56.15.89.

Vds Apple IIe, 2 lect. disk, mono., 128 K, 80 coul., 280-CPM, Super série, jx, docs: 1 500 F. Alain GROENEVELD, 53, rue Gambetta, 92800 Puteaux. Tél.: (16-1) 49.01.08.48.

XL-XE, vds Logs origx Atari, liste sur dem, Disk, ou cartouche de jeu. Michel PRADIER, 4, Square Vitruve, 75020 Paris.

Vds 520 STF (91) + joy + souris + 20 jx (Another World, Kick off 2, Rick 2) + manuels + revues: 2 300 F, bur: 550 F. Justin LEROLLE, 255, bd Saint-Denis, 92000 Courbevoie. Tél.: (16-1) 47.88.41.47.

Vds News à bas px, pr Atari 520 ou 1040. Poss. Populus 2. Rép. ass. et rap. Laurent GOSSET, 83, rue de Tournelle, 76600 Le Havre. Tél.: 35.43.52.53.

Vds Atari 520 STF + mon. coul. SC 1224 + lect. 5 1/4 + souris + joys + revues + utils + 30 jx (Kick off, D.Dragon II, Indy 3): 3 000 F. Etienne ARDOUIN, 6, rue des Anges, 17470 Villemarin. Tél.: 46.33.12.52.

520 STF DF + Péritel + 2 joys + Freeboot + 60 jx + souris + utils et de nbx axes. Jx super: 1 500 F. Grégoire EKSERCIYAN, Rés. Stamu 2, allée Maurice-Audin, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél.: (16-1) 43.30.69.25.

Vds Atari STE + nbx jx + man. + souris + utils, très bon état, px: 2 000 F à déb. Yehoram ABITBOL, 47, av. Paul-Valéry, 95200 Sarcelles. Tél.: (16-1) 39.90.75.38.

Vds origx sur ST de 85 à 150 F, Falcon Midwinter 2, Flight of Intruder, Another World, Disc Maupiti, etc. François NAZABAL, 32, chemin de Pins, 31600 Saubens. Tél.: 61.56.87.03.

Vds 520 STE + mon. coul. + imp. Epsilon + 2 joys + nbx jx: 4 800 F. Christophe SAILLIART, 8184, allée Anatole-France, 92220 Bagneux. Tél.: (16-1) 46.85.09.49.

Vds 1040 STF + joys + souris + 30 super jx + livres + pistolet: 1 Mo de Ram + Prgs, vieux 1 an; px: 3 500 F. Matthieu LANCRY, 1, rue Rouget-de-l'Isle, 62580 Vimy. Tél.: 21.58.29.84.

Vds

petites annonces

Vds Atari 520 1 Mo, 2 lct. 720 Ko, écrans coul. et mono, cart. St Replay, Multif., 150 D7: 4 000 F. Dominique LORIOT, 23, rue des Pins, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.21.52.

Vds Atari 520 STF + 3 jx origx (Final Fight, Power Monger). Le tt (sans monit.): 2 800 F. Laurian ROUX, Quartier St-Martin, 84860 Caderousse. Tél. : 90.51.97.25.

Vds 520 STF + 60 jx: Bat, Croisière, Moktar, etc.: 2 000 F ou éch. ctre A500 seul. Eric COMPIEGNE, 83, bd du Redon, E3, La Rouvière, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.65.92.

Vds Atari 520 STF + 70 jx + manette, px: 1 700 F. Ach.: Amiga 500 + (1 Mo + Horl) 512 K, px: 1 500 F. Ach. Megadrive: 500 F. Daniel NUNES, 28, rue Satory, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.09.46.

Vds 1040 STF + écran coul. + 10 hits + souris + 3 500 F, avec impr. graphique Citizen: 4 800 F. Olivier BOISDRON, 32, rue Robert-Lindet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.09.23 (ap. 20 h).

Vds Atari 1040 STE + moni. coul. + souris optique + 100 jx (Robocop 3, Pop, 2, Silent Serv, 2, Foti, F 29, F 19, Nicolas MIQUEL, App. 609C, 10, rue du Moulin, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.82.92.67.

Vds + éch. (ST) Bat Drakein, Ron Virtual, Cher, Maupit, Passagers Temps, etc., Tête imprim. Citizen usagée. Eric MARTINEZ, Rés. Arago 1, ent. 14, bt D, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.52.48.

Vds Atari STE 520 1 Mo + imprim. Epson 800 LX + nbx logs + revues divers. Px: 3 500 F. Michel PEREZ, La Charina, 38150 Assieu. Tél. : 74.04.46.78.

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1425 + souris + joy + nbx jx origx + bte rangt.: 1 800 F. Laurent BAUDENS, 183, av du Gal-de-Gaulle, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.38.39.56.

Vds 520 STF DF, TBE + souris + 3 joys + nbx jx origx + 85 D7 + revues + câbles. Px: 2 800 F. Guillaume BAILLEAU, 704, bd des Belles-Portes, 14200 Hérouville-St-Clair. Tél. : 31.47.50.38.

Vds Atari 520 STE, 1 Méga + moni. coul., 50 Disks, etc.: 4 200 F, imprim. Citizen 124D, 24 aig.: 1 500 F. Patrice PLAA, Chem. du Saïga, 64890 Mirepeix. Tél. : 58.61.17.17.

Stopl vds 520 ST/DF coul. + 2 joys + 180 jx + util + Demos + docs + Free-Boot + etc. à - de 50 % du px neuf. Alain NIEDERFANG, 32, pavillons de l'III, 68890 Réguheim. Tél. : 89.81.16.12.

Vds jx TBE sur Atari ST: 50 F, btes de 80 disks: 80 F. Ach. DD pour ST: 48 Mo ou +. Grégory THIERRY, 63, rue Servan, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.08.15.

Atari 520 STE + Prise périt. + Amstrad 464 + écran coul. + lect. de Disk + Tuner TV, le tt: 2 500 F. Jean-Michel CORDIER, 3, allée des Hautes-Terre, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.06.36.

Vds 520 STF + 60 jx dont origx + câbles + joys: 2 000 F. Vds 520 STF en panne (clavier): 500 F (sur Paris). Cédric BARRIERE, 58, rue des Souvats, 77400 Dampmart. Tél. : (16-1) 60.07.47.24.

Vds Atari 1040 STF + écran Moni SM 124 + nbx jx origx, val.: 7 000 F, vdu: 4 000 F. Lucien KORZECZEK, 4, rue Claude-Monet, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.49.28.

Impr. DMP 2160 + 2 logs: 1 500 F et CBS + Turbo + adapt. Atari 2600 + 10 jx: 1 000 F. Jx Mega. Hervé SEGUIRAN, Traverse Moulin à Vent. Tél. : 91.83.43.47.

Vds 520 STE + 50 jx + 2 man. + souris + utils, TBE, année 91: 2 200 F, mercil Guillaume PUGGIONI, Puit de la Figuière, 82, imp. des Lilas, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.50.99.

Vds Atari STE + moni. coul. SC 1224 + 65 jx (origx) + gar. 5 mois: 6 500 F c'est pas cher! Gilles POMMEY, Domaine du Sarrot, 18, av. Rausky, 04110 Jurançon. Tél. : 58.06.57.16.

Vds 520 STF/DF + ext. mém. 512 Ko + écran coul. et nb + impr. NB, SM 084 + joys + jx: 3 000 F. Baptiste MORAINE, 2 c, chemin de Maupertuis, 38240 Meylan. Tél. : 76.41.81.70.

Vds Atari STE 2 Mo + DD 30 Mo + moni. HR + imprim. 120 D + nbx log. Px: 6 000 F. Ach. Jx Megadrive, SFG. Jérôme BARRIERE, 16, place du Commandant Bouchet, 78200 Mante-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.30.51.

Vds jx 520 ST origx: Mortev., Bob W., Barbar 2, Red. Heat: 60 F pce. Loom, Maniac M., Zak: 90 F pce ou 400 F le tt. Raphaël BORNARD, 16, rue François-Moreau, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.83.19.41.

Supaffé vds Atari 520 STF + 2e lect. ext. + 4 sup. joys + souris + tapis + nbx disks et docs, px: 2 500 F. Jo SANKOVIC, 13, rue Marcadet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.35.99.

Vds sur STE jx, utils, Dompub, Demo, Px int. cher. Rymar sur STE et Tilt hours série, Micro-jx n°. Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tileuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49.

520 STF + moni. coul. CM 8832: état neuf + souris + 70

Disks dont GFA 3 et 4.0 et autres utils. avec jx: 3 500 F. Pascal FORET, 1, place le Vau, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.99.15.35.

Vds Atari 520 ST + 500 jx + 50 origx + lect. ext. + 3 joys + souris + 5 btes de rangt + doc.: 5 500 F. Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-s-s-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.

Vds Atari 520 STE + moni. coul. + jx + journaux + joys. TBE, px: 4 500 F. Thomas CASSUTO, 808, chemin du Bord de l'Eau, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.75.75.

Vds origx pr ST: Powermonger, Ultima V, Gauntlet 2, Great Courts 2, Fire & Brimstone, 1 jeu: 100 F. Emmanuel ROBERT, 19, rue du Ricm, 13628 Aix. Tél. : 42.17.32.41.

Vds 520 STF/DF + moni. coul. + lect. ext. + souris + joys + 80 jx et util.: 3 700 F, imprim. Amstrad DMP 2160 + Ruban: 1 000 F. Dominique DE BLASI, 12, rue de la Courneuve, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.11.05.

Vds Atari 520 STF, dble face + moni. coul. T. Texte, copieurs, jx: 2 000 F. Benjamin FLECHE, 3, rue Pasteur, 78620 Etang-la-Ville. Tél. : (16-1) 39.16.33.54 (ap. 18 h).

Vds origx pr ST Another World, Shadow of Beast, Vroom, Lemmings, Turbo ch. 2, Infestation, Print Master + Laurent GAGNIERE, 96, av. Mozart, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.63.65.

Vds Atari 520 STE (1 Méga), monit., copieur, 2 joys, 2e lect., Ultimatt, t ten TBE, px: 7 500 F. Lilian PARENTIER, 2, rue de Normandie, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.25.31.

Vds 520 STE (gonflé 1 Méga) + joys + souris + Freeboot + disks le tt: 2 700 F à déb. Fabrice NOLIN, 11, rue de l'Acqueduc, 77470 Poigny. Tél. : (16-1) 60.25.48.87.

Vds imprim. Mannesmann 81: 1 200 F, moni. mono: 400 F, origx ST, 3D Const. Kit, Falcon, Bomber, Realms, Ultima 2: 100 F pce. Thierry BELLUT, 7, allée St-Hubert, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.89.37.44.

Vds monit. SC 1435: 1 700 F, cart. ST Replay: 100 F, Joyst. Topstar: 100 F, lect. Interne Atari: 400 F (neuf), Pascal, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.64.32.

Vds sur Atari ST: ST Dragon, Gods, Supercars II, Legend of Faerghall, Italy 90: 100 F le jx ou éch. ctre Epic. Patrice VIOTTI, 103, rue Paul-Doumer, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.82.55.

Vds Atari 520 STE, déc. 91, gonflé à 2 Mo + moni. coul. SC 1425, N et B, SM125 + 2e lect. Px: + 2 000 F, jx: 5 500 F. Michel SZYMCZAK, 1, allée Clément-Marot, appt. 32, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.45.51.

Vds 520 STE + ext. + jx + Demo + util. + 1 man. + souris, le tt: 2 990 F, dépechez-vous! Christophe PEROUZEL, 22, rés. de la Petite Mauldre, 78650 Beynes. Tél. : (16-1) 34.89.09.03.

Vds Atari 520 STF + moni. SC 1425 coul. + nbx jx démentiels et utils (GFA 3.0 + Meth. Program.), Romain PETIAUL, 16, rue F. Couperin, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.16.40.

Vds Atari 520 STF + moni. coul. SC 1425 + nbx jx déments + utils (IGA 3.0 + Meth. Progra.), Romain PETIAUL, 16, rue F. Couperin, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.16.40.

Vds Atari 520 STF + 1 lect. 514, nbx jx, utils, 2 joys, souris: 1 500 F. Samuel SALAVERT, 9, rue Raspail, 95620 Beaumont. Tél. : (16-1) 34.70.96.63.

Atari 520 STF + env. 50 jx + joys + bte de rangt le tt: 1 500 F. Xavier FONS, 6, allée Berthelot, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.61.31.62.

Vds Atari 1040 STF + moni. coul. + jx (Falcon, Dungeon, Master, Populous): 3 500 F, Urgent! Félix ORSINI, 5, rue Lebon, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.91.74 (ap. 20 h).

Vds Atari 520 STF DF + nbx jx + log. (Vroom, M. Island, etc.) + souris + moni. coul. 1424, val.: 5 500 F, vendù: 3 900 F à déb. Patrick HOUY, 29, rue du District, 45230 Chailillon-Coligny. Tél. : 38.92.65.28.

Vds Atari 520 STE (neuf, 5 mois, gar. 2 ans) gonflé 1 Mo + 1 joy + souris + nbx jx (Vroom): 2 300 F. Frédéric JESSAT, 164, rue de Paris, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.78.96.59.

Vds Atari 1040 STE garanti oct. 92, lect. ext. 3 5, moni. coul., jx + logis, px: 3 500 F. Michel, 77127 Melun. Tél. : (16-1) 64.88.42.87 (ap. 18 h).

Vds Atari 520 STE (neuf, 5 mois, gar. 2 ans) gonflé 1 Mo + 1 joy + souris + nbx jx (Vroom): 2 300 F. Frédéric JESSAT, 164, rue de Paris, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.78.96.59.

Vds Atari 1040 STE garanti oct. 92, lect. ext. 3 5, moni. coul., jx + logis, px: 3 500 F. Michel, 77127 Melun. Tél. : (16-1) 64.88.42.87 (ap. 18 h).

Vds Atari 520 STE gonflé à 2 Mo + écran coul. + souris + joyst. + nbx jx et livres, le tt: 4 000 F. Rami DUFFAUD, 36, bd Maxime-Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.63.75 (le soir).

Orig. pour STE 80 F pce (Ads, Stealth, Voyageur du Temps, Fascination, Kick Off, Macadam Bumper, etc.). Pascal LECLERC, 12, rue Calvin, 95420 Wy Dit Joli Village. Tél. : (16-1) 34.67.36.27.

Vds 520 STE 1 Méga + souris Imagem + joys + bte rangt + env. 100 disc. Bon état, le tt: 3 500 F à déb. Marc TODOROFF, 15, promenade des Terrasses, 94200 Ivry. Tél. : (16-1) 46.58.56.82.

Salut! STE vds Midwinter II en orig.: 150 F, p. comp. + meuble inform.: 400 F (neuf), Damzen DUQUESNE, 24, rue R-Schuman, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.74.87.80.

Vds pour Atari ST moni. coul. SC 1224, TBE, px à déb. Sébastien LOMINE, 6, rue Théophile-le-Tiel, 91520 Egly. Tél. : (16-1) 60.83.34.99.

Salut Atariens! vds Super jx (Tip off, etc.) à des px généralement inférieurs (r.p. ass. st titre). Sébastien GOURGUES, Lot. de la Gare, 40420 Brocas.

Vds nbx Demos, ST (Pym, Dentre, NTM, etc.) pr 10 F + port. Disk founi, poss. liste. Ch. aussi jx Lymx, bon px! Olivier SEGALLA, 67, rue Lamarine, 59200 Tourcoing.

Vds jx Atari 520 STF entre 10 et 20 F (Simpsons, Bluesbrothers) (Moktar, Baseball 2, Greatcourt 2), Emmanuel ALCARAZ, chez Maestro, 18 Le Collet Blanc, 13119 St-Savournin. Tél. : 42.04.61.71.

Vds 520 STF + mon. coul. + joys + souris + 150 jx (News) + 25 disks origx, le tt en P. état: 3 500 F. Cyril ETIENNE, 49, rue Louise-Chenu, 94470 Boissy-lez-Léger. Tél. : (16-1) 45.89.00.09.

Vds pr Atari ST, Langages de Prog. Lattice C, MCC Assembler, Fast Basic avec Rom Cartouche. Vers. anglaise. Kuy Lim THONG, 72, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.02.74.

Vds 25 jx sur ST (F29, 12, Mdw 2, Seuck, TMNT, Gant 2, GP500 2): 1 000 F, le tt (+ adaptateur 4 joueurs), Tristan MARTIN, 3, rue Claude-Debussy, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.11.65.

520 STE gonflé 2 Méga + 100 disks + 2e lect. + origx + Hard Copieur + Mouse Master, le tt: 3 000 F. Stéphane LEVASTOIS, 12 bis, av. de la Paix, 77400 Thorygn-sur-Marne.

Vds jx sur ST, 2 000 titres, pas cher et en plus c'est sérieux. Bruno DUGAS, rue du 18-Juin, 82350 Albias.

Vds Atari 1040 STE + écran coul. + souris + dbleur + joys + rbases disks, très bon état: 3 700 F. Cheng WANG, 18, rue Lepic, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.42.48.

Vds 520 STF, TBE + écran + lect. ext. + 500 jx dont 50 origx + impr. Citizen + 3 joys + souris + docs + btes de rg: 6 000 F. Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-s-s-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.

Vds jx sur ST (E) (Croisière pr un Cadavre, Another World, Vroom, etc.) à 1. bas px. Liste ctre 2 titres. Christophe JESSET, 32, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.65.08.

Vds nbx jx origx sur Atari STE de 50 à 100 F sur Nice et sa rég. Michèle FAURE, 13, av. des orangers, 06000 Nice. Tél. : 93.72.33.43.

Vds le livre du Geabasic ST: 100 F, synthé Yamaha PSS: 680: 1 800 F, lect. ext. Amiga d'1 an: 400 F. David BERICIER, 4, impasse Saint-Simon, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.38.19.

Vds 520 STE + moni. coul. TBE + souris + 2 joys + 15 origx (Vroom) + disks + péritel, état neuf (1 an) écrié: 4 500 F. Nicolas MAILLOCHAUD, 9, rue Théodore-Richard, 12100 Creissels. Tél. : 65.61.32.89.

Vds 14 jx origx Atari: 60 F pce ou 700 F le tt, port comp. Su place 50 F ou 600 F, tt comp. Stéphane LUTIER, 17, rue du Château-d'Eau, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.43.25.

Atari 520 STF DF px: 1 500 F + divers pr C64 et ZX Spectrum + déb. Marcel LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.52.

Vds Atari 520 STE 1 Mo + souris + joys + 100 disks + Ultima Ripper + revues, le tt en TBE, cédé: 2 490 F. Philippe LECAT, 15, rue Grange Dame-Rose, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.58.92.

Vds jx origx sur ST (Vroom, DD 3, L'Aigle d'Or II, A.W., Shadow Dancer, Croisière, etc.) entre 100 et 200 F. Nicolas DONASCIMENTO, 236, rue Danton, 60250 Bury. Tél. : 44.69.20.48.

Atari 130 XE, 1050, 1010, 1020, T.Tactile, A.Arist. T.Basic, Pascal, Utils, Dessin, jx, cause STE: 800 F + port. Christian FILIPIAK, 17, rue Montgolfier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.55.79.

Super Affaire! vds Atari 520 STF DF + moni. coul. Philips + ext. à poser + souris + juy + GFA + nbx jx. TBE: 2 500 F. Xavier PLOIX, 2, rue de la Botte aux Mères, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.13.61.73.

Vds éch. jx sur ST poss. nbsses news. Jean-Christophe DUMAS, 4, bd Philippin, 13004 Marseille.

Vds origx Croisière pr 1 Cad. + nbx jx sur Atari 520/1040 STF/E à px très bas. Dem. liste, rép. ass. Xavier PAN-CHEVRE, Les Mauvrettes, 49800 Brain-sur-L'Autthon.

Vds Atari 520 STE + moni. coul. SC 1425 + nbx logs + joys, le tt: 3 850 F. Arnaud BOUVRESSE, 89, rue de la Thalie, 71530 Champfrogeuil. Tél. : 85.41.16.90.

Atari 1040 ST + écran coul. SC 1425 + 70 disks. Px: 4 000 F. Tél. : 75.40.40.21.

Vds jx Atari 520-1040 STF/E sur discs 3.5 et 5 1/4, petit px.

Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas-Edison, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.18.21.

Vds Scan. A4 Silver-R: 2 200 F, souris Cameron (Atari) 200 F, joys. Jyoпад Quick, Sh. Atari, etc.: 600 F, logs origx. Robert VIGEAN, 11420 Belpech. Tél. : 68.60.67.13.

Atari 1040 STF + SM 124, moni. mono + souris + 80 jx + tableur + T.Texte orig. + joy. Px: 2 900 F. Jean-Manuel SANCHEZ. Tél. : 43.33.22.05.

Vds Atari 1040 STF + SM 124 + SC 1224 + DD Megafile 30 + Drive Cumana 3 1/2: 8 500 F + 1 joys + revues. Xavier JOANNE, 25, rue Hermet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.08.85.

Vds Atari 520 STE, 2 Mega + 30 disks + 1 joys. Px: 2 700 F, imprim. Citizen, 124 D, 24 aig. + 3 rubans: 1 600 F. Patrice PLAA. Tél. : 59.61.17.17.

Vds Atari 1040 STF DF + coul. + joys + disks divers. Px à déb. Claude DIEUTRE, 93400 St-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.95.99.

XL/XE, vds lot. de + 50 logs origx sur Disks et cart., le tt: 1 000 F, liste sur dem., rép. ass. poss. av. dét. Michel PRADIER, 4, Square-Vitruve, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.43.32.

Vds 6 origx ST entre 80 et 150 F. Vds jx MS Golden Axe Warrior: 150 F. Sacha SRDANOVIC, Impasse 19, RN 734, Bonnemie, 17310 St-Pierre-D'Oisieres. Tél. : 46.47.48.65.

1040 STF + monit. SC 1425 + joys + 30 jx et util. Orig. + 70 disks: 4 000 F. Olivier MORIZOT, 6, av. George-Sand, 95660 Baillet-en-France. Tél. : (16-1) 34.69.85.71.

Affaire! vds pour 520 STE nbx jx, 1. bas px. Tip Off, Dble Dragon 3, Mega TWINS, Fabien VIGNERON, 26 bis, av. de la Mairie, 70000 Vesoul FROTEY-les-Vesoul. Tél. : 84.75.80.51.

Vds nbx jx sur ST, 2 000 titres, pas cher et en plus c'est sérieux. Bruno DUGAS, rue du 18-Juin, 82350 Albias.

Vds Atari 1040 STE + écran coul. + souris + dbleur + joys + rbases disks, très bon état: 3 700 F. Cheng WANG, 18, rue Lepic, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.42.48.

Vds 520 STF, TBE + écran + lect. ext. + 500 jx dont 50 origx + impr. Citizen + 3 joys + souris + docs + btes de rg: 6 000 F. Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-s-s-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.

Vds jx sur ST (E) (Croisière pr un Cadavre, Another World, Vroom, etc.) à 1. bas px. Liste ctre 2 titres. Christophe JESSET, 32, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.65.08.

Vds nbx jx origx sur Atari STE de 50 à 100 F sur Nice et sa rég. Michèle FAURE, 13, av. des orangers, 06000 Nice. Tél. : 93.72.33.43.

Vds le livre du Geabasic ST: 100 F, synthé Yamaha PSS: 680: 1 800 F, lect. ext. Amiga d'1 an: 400 F. David BERICIER, 4, impasse Saint-Simon, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.38.19.

Vds 520 STE + moni. coul. TBE + souris + 2 joys + 15 origx (Vroom) + disks + péritel, état neuf (1 an) écrié: 4 500 F. Nicolas MAILLOCHAUD, 9, rue Théodore-Richard, 12100 Creissels. Tél. : 65.61.32.89.

Vds 14 jx origx Atari: 60 F pce ou 700 F le tt, port comp. Su place 50 F ou 600 F, tt comp. Stéphane LUTIER, 17, rue du Château-d'Eau, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.43.25.

Atari 520 STF DF px: 1 500 F + divers pr C64 et ZX Spectrum + déb. Marcel LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.52.

Vds Atari 520 STE 1 Mo + souris + joys + 100 disks + Ultima Ripper + revues, le tt en TBE, cédé: 2 490 F. Philippe LECAT, 15, rue Grange Dame-Rose, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.58.92.

Vds jx origx sur ST (Vroom, DD 3, L'Aigle d'Or II, A.W., Shadow Dancer, Croisière, etc.) entre 100 et 200 F. Nicolas DONASCIMENTO, 236, rue Danton, 60250 Bury. Tél. : 44.69.20.48.

Atari 130 XE, 1050, 1010, 1020, T.Tactile, A.Arist. T.Basic, Pascal, Utils, Dessin, jx, cause STE: 800 F + port. Christian FILIPIAK, 17, rue Montgolfier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.55.79.

Super Affaire! vds Atari 520 STF DF + moni. coul. Philips + ext. à poser + souris + juy + GFA + nbx jx. TBE: 2 500 F. Xavier PLOIX, 2, rue de la Botte aux Mères, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.13.61.73.

Vds éch. jx sur ST poss. nbsses news. Jean-Christophe DUMAS, 4, bd Philippin, 13004 Marseille.

Vds origx Croisière pr 1 Cad. + nbx jx sur Atari 520/1040 STF/E à px très bas. Dem. liste, rép. ass. Xavier PAN-CHEVRE, Les Mauvrettes, 49800 Brain-sur-L'Autthon.

Vds Atari 520 STE + moni. coul. SC 1425 + nbx logs + joys, le tt: 3 850 F. Arnaud BOUVRESSE, 89, rue de la Thalie, 71530 Champfrogeuil. Tél. : 85.41.16.90.

Atari

petites annonces

Rép. rapide et sérieuse. Philippe MAZARS, rte de Glandes, 46130 Bretenoux.

Vds nbases revues 1 livre. Christophe COTTE, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans.

Vds bien débuter lex. Data, Cal. (doc. + D7) + lot. GFA Basic + auto Basic, Stos (orig.) pr Atari ST, STE: 580 F. Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues. Tél.: 67.85.29.74.

Vds 520 STF + 1 joy + souris + nbx jx (fortunes Ninja, Barbarian, etc.) + 32 disks vierges, le tt: 2 000 F. Frédéric MONTAGNE, 33, rue Romain-Rolland, 95600 Eauboune. Tél.: (16-1) 34.16.10.13.

Vds Atari 520 STF (DF) + monit. coul. + jx + 100 disk + tapis + souris + manet. + revues. Pcx 3 500 F. Martinho ANTUNES, 7, rue de Lille, 93000 Bobigny. Tél.: (16-1) 48.49.02.

Vds 520 ST + écran + souris + tapis + 2 joys + bte + 200 D7 (Vroom, Robocop 3, Lotus 2, Magic Pockets): 3 500 F. Sylvain FROMWILLER, 10, rue de la Gde-Chalade, 54112 Yannes-le-Chatel. Tél.: 83.25.40.94.

Vds pour ST et PC nbx livres bas px + logs origx et divers accessoires. Rémy LEPESCHEUX, 2 bis, place de l'Eglise, 53390 St-Aignan-sur-Roë.

Vds Oldies sur Atari ST: 25 F pce ou 300 F les 12. Vds Thomson TO 8D (état de marche): 500 F. Antonin PAVIL, 3, quai Fernand-Pouillon, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél.: (16-1) 30.43.10.53.

Vds Atari STE 520 (mars 91) TBE + 2 joys + 50 D7 (jx et util.) val.: 5 200 F, vdu: 2 000 F (rég. Cher). Sébastien KEIME, 3, cité HLM, 18320 Marseillien-sur-Aubigny. Tél.: 48.76.04.12.

Vds origx ST/STE: 100 à 150 F pce: Bat, Maupiti, Cadaver, Speedball, Midnight, résistances, etc. Nicolas MAURY, lot. Bosc, av. de Fareyres, 12300 Decazeville. Tél.: 65.63.36.92.

Vds 1040 STF + SC 1224 + SM 124 H. Res + 3 joys + 170 disks + btes + souris + docs: 4 500 F. Goran TRAJKOVIC, 46, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 42.09.12.57.

520/1040 ST, éch. ou vds Demos, Compils, etc. Dem. liste, rép. ass. Masta la Vista Baby. Mickaël PELOTTE, Le Petit Champ, 22400 Noyal.

Vds pour Atari STF/E, lect. ext. 3 1/2, DF Cumana: 400 F, origx à b. px (jx et util.) ports en +. Sylvain BAIL, 5, av. Louis-Biérot, 44340 Bouguenais.

Vds Robocop, The Blues Brothers, Baby JO, Les Justiciers 3, Beast II, Lagat entre 120 F et 220 F sur ST. Thomas GEORGES, Le Bourg, les Leches, 24400 Mussidan. Tél.: 53.80.13.09.

Vds jx origx sur STF: Wallstreet: 90 F, Wargame Constr. Kitt: 95 F, Populus Datedisk 1: 50 F. Bertrand MERLIER, 15A, rue du Pont-d'Ardennes, 62700 Wizernes. Tél.: 21.93.24.35 (W.E.).

Vds Console Atari 2600: 390 F + 1 jeu + 4 jx: Pole position, Moon Patrol, Crosbow, Planet Patrol: 80 F pce. Guillaume DEBIZE, 5, rue Montgolfier, 07100 Annonay. Tél.: 75.87.51.22.

Vds Atari 800 XL + 2 lect. 1050 avec Happy + Tabi. Tactile + interf. ABSO + imp. 1027 + btes rangt avec DK + livres + doc. Norbert TOULIS, La Drouillière, 14290 Saint-Pierre-de-Mailloc. Tél.: 31.63.73.55.

Vds Atari 520 STE + 1 Mo + monit. coul. + lect. ext. + nbases disk (100 + origx: 4 500 F, TBE. Philippe ROELENS, 7, rue Wallerand, 59223 Roncq. Tél.: 20.46.84.07.

Vds Atari 1040 STE + nbx jx + logs, imp. + Freeboot + joys + lect. ext. + Blitz Turbo + obieur joys: 4 000 F. Cyril MASON, 1, allée des Violettes, 91460 Marcoussis. Tél.: (16-1) 69.80.63.93.

Vds pr Atari ST jx origx ds embal. orig.: Battle Chess, Lotus Turbo 2, Superski 2: 150 F. Daniel PERRIERE, 9, rue des Arzillières, 77410 Claye-SOUILLY. Tél.: (16-1) 60.26.33.61.

Vds Atari 520 ST + nbx jx + disks + souris + 2 joys: 3 500 F (laissez 1 message). Romain VERNHES, 35, bd Montaigne, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 42.07.60.44.

Vds jx 1040/520 STE à b. px (état sur dem.) che. un lect. ext. 3 1/2, faire offre. Pierre SCHNEIDER, 26, rte de Rouen, 60360 Vierfvillers. Tél.: 44.48.92.62.

Vds 520 STE 1 Mo + monit. coul. + lect. ext. + 100 disks + bouquins, le tt en TBE: 4 500 F. Alexandre BAUTERS. Tél.: 20.92.01.83.

Vds Atari 520 STF SF + Freeboot: 500 F (sur Lyon) et vds origx de 50 à 100 F le jeu. Nicolas GASCON, 15, rue Saint-Antoine, 69003 Lyon. Tél.: 78.54.09.97.

Atari, Stop, vds extens. de mém. Barrettes Sim 2 X 256 K, neuf: 200 F. Virginie COLELLA, Bat. Avignon, 125, av. Gal.-Leclerc, 38200 Vienne. Tél.: 74.78.02.11.

Vds Atari 520 STF DF + souris + nbx jx: 2 500 F. Patrick HOUY, 29, rue du Distric, 45230 Châtillon-Coligny. Tél.: 38.92.65.28.

Stop! vds Atari 520 STF DF 1 Mo + lect. ext. 3 1/2 neuf + souris neuve + 500 disks + Box + 8 livres + 50 ST mag. + joys: 3 500 F. Thierry DRUEZ, 5, allée des Marcières, 77370 Nangis. Tél.: (16-1) 64.08.23.65 (ap. 19 h 30).

Vds 520 STF + monit. coul. 1425 + joys + souris + impr. Epson LX-800 + nbx jx: pce: 4 500 F, TBE. Nordine RAS-SOUL, plateau de Guinette, apt. 642, bt. C6, 91150 Etampes. Tél.: (16-1) 69.92.00.38.

Vds Atari 520 STF + câble Péritel. Pcx: 1 200 F. Thomas BAZALGETTE, 71, bd Franklin-Roosevelt, 33400 Talence. Tél.: 56.04.49.49.

Vds Atari 520 1 M, Ram 2e lect. éch. mono H. Resol. Super charger (émul. PC) nbx jx, logs: 4 000 F à déb. Chi-TY PHU, 14-16, passage de la Croix-Blanche, 93120 La Courneuve. Tél.: (16-1) 48.38.55.90.

Vds 520 STE (4 Mo) + mon. coul. + mon. mono. + nbx jx et util. + Lang. + nbases docs et manuels, pce: 4 500 F. Olivier MAURY, 58, allée Mare L'Oiseau, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél.: (16-1) 60.12.31.77.

Vds Atari 520 STE, 1 Mega + lect. ext. + nbx jx et util., Populus 2, Magic, Pok., Gods, Fascination. Pierrick LAFARGUE, 5, cours Berriat, 38000 Grenoble. Tél.: 76.87.72.68.

Vds G.G. + 2 jx: 190 F. Vds Atari 520 E + nbx jx + souris le tt en Excel. Etat + man.: 4 500 F. Wei Bin HSU, 20, rue des Vertus, 75003 Paris. Tél.: (16-1) 40.27.96.02.

Vds Atari 1040 STE + 2 souris + tapis + 2 joys et 2 rall. + Péritel + docs Basic + 60 origx (jx, logs) pce: 3 900 F. Fabien ROCHER, 27, rue du Val-Vert, 74600 Seynod. Tél.: 50.51.77.48.

Liquidation totale! 520 STF + 30 disks + 7 origx + 3 liv. + 2 rall. + mon. coul.: 3 000 F! Guillaume HAXAIRE, BP 11, 92977 Fleury-en-Cis. Tél.: 27.37.00.37.

Vds 520 STF (2.5 Mo avec Simm, 1 Mo) + coul. SC 1224 + DF ext. 3 1/2 + 2 joys + Bibliothèque + Logithèque: 5 500 F. Yvan ALBERT, 1590, allée du Vieux Pont-de-Sèvres, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél.: (16-1) 46.06.02.12.

Salut! vds et ach. jx util. demos, etc. un jeu gratuit pour les 100 prem. Atari only! Frédéric SICHLER, 3, rue des Aubépines, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél.: 84.40.06.07.

Vds Mega STE 4 Mo DD 48 Mo, mon. mono HR Prgs garantie 1 an: 8 000 F à déb. Charly MARTIN, Qua Lt Moyne, 84100 Orange.

Vds Atari 520 STE + monit. coul. + joys + souris + nbx jx origx, le tt: 3 500 F. daniel BERNARD, Cauret, 22530 Mûr-de-Bretagne. Tél.: 98.26.02.24.

Vds Atari 520 STE, étendu 1 Mo, encore 6 mois de garantie + 20 jx origx. Pce à déb. Karl LÉFILLIATRE, 1, place de l'Orgerie, 44400 Reze. Tél.: 40.75.76.14 (je soir).

Vds Atari 520 STE + 2 joy + souris + rgt + orig. (Cadaver, Op. Stealth) + Disks, le tt TBE, vdu: 2 400 F. Sofiane BOU-MAZA, 7, Square Durcis, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.70.97.44.

Vds origx ST à part. de 50 à 150 F (N & S Populus India, etc.) et 3614 Gestoompte: 300 F, ST World: 400 F. Christel BOULAY, 888, rue Philippe-Triane, 92000 Nanterre. Tél.: (16-1) 47.24.31.37.

Vds 520 STE + 2 Mo + télé + mono SM 124 + Scanner + 200 disks à récupérer: 4 000 F à déb. Charly BINGA, 7, allée de la Voûte, 95130 Franconville. Tél.: (16-1) 34.13.59.20.

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. + jx (Sim City, Railway, Tycoon, FS II, etc.): 4 000 F. Jacques LEJEUNE, 7, allée des Sardiniers, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél.: 51.21.16.47 (de 18 à 20 h).

Vds Atari 520 STE + man. + souris + nbx jx, pce: 2 800 F à déb. Fabrice FOUGERET, Traverse Emeric, Camp Major, 13400 Aubagne. Tél.: 42.03.56.55.

AMIGA

A500 + A501 + souris, pce: 1 900 F et vds jx origx: 150 F pce. Marc DESCOURTIS, 6, allée Jean-Moulin, cité égalité, 94340 Joinville-le-Pont. Tél.: (16-1) 43.97.20.29.

Vds jx pour Amiga, Populus II: 170 F. Thunder's + Rike: 100 F, Lotus II: 150 F, Ioeman: 150 F (négoç. poss.). Anthony BROUARD, 10, rue des Gauchetières, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél.: 37.52.25.95.

Vds Amiga 500 + (achat 1/92) + 5 jx + 10 disks: 2 500 F. Denis JOLIBERT, Haut-Rouzin, 47200 Ste-Bazille. Tél.: 53.94.81.10.

Occasions, vds imprim. Star LC10, coul. + trait, de texte Kinondis VJ (pour Amiga) pce: 1 650 F. Vincent FRISON, 22, rue du Sergent-Bauchat, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 43.45.58.66.

Vds jx util. Demos sur Amiga, éch. poss. l'imp. ass. à 100 %! Déb. bienvenus. Salut. François BOQUET, 38, rue de Rousies, 59600 Maubeuge.

Vds A500 + écran 1084 + filtre écran + Ram 1 Mo + souris + joy + 200 disks + câbles + livres prog. + revues: TBE, pce

4 400 F. Raphaël CHEVALLIER, rés. les Lignéres, bât. J1, 95150 Taverny. Tél.: (16-1) 39.60.49.87.

Vds jx Amiga neufs Heart of China, Powermonger, Data Disk, Fire and Brimstone, urgent, pce: 399 F. Sylvain CAMACHO, 3, impasse de la Grande Ferme, 59139 Noyelles-les-Éclat. Tél.: 20.32.27.36.

Vds A500 + monit. Coul. + disks origx (utils + jx) + joys + souris + tapis + bte rgt, etc. TBE. Pce: 3 500 F à déb. Sébastien MARRO, 7, allée Debussy, 93430 Villetaneuse. Tél.: (16-1) 48.27.98.99.

Vds A500 + 1084 + ext. + lect. ext. + 250 disks + bte de rgt + joys, le tt TBE, val.: 8 000 F, vdu: 5 000 F. Renaud SOU-DER, 53, rue de Montreuil, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 39.51.18.77.

Vds A500 (gar. 2 ans), 1 mega + lect. ext. + 2 joys + 3d Kit + Pro Sound: 3 000 F. Vincent AUBERT, Les Aigues douces, bât. K16, 13110 Port-de-Bouc. Tél.: 42.06.09.82.

Vds A500 + ext. 1, 5 Mo + 2 souris + 1 man. + 20 jx + revue. Pce: 2 000 F. Sylvain ROSTIN-MAGNIN. Tél.: 92.79.55.59.

Vds Commodore 64 + lect. 5 1/4 + nbx jx pce: 1 000 F env. Guoñael FLAT, 39, rue du Port, 63000 Clermont-Ferrand.

Vds A500 + ext. mém. + souris + joys + nbx jx util. Demos + prise Péritel, pce: 2 500 F. Christophe CAILLON, 9, allée Paul-Verlaine, 69330 Jonage. Tél.: 78.31.06.72.

Vds A500 + monit. 1084S (son ST) ss gar. + périt. + revues + 2 joys + souris + nbx jx (100 disks). Pce: 6 000 F. Hervé PIROT, 5, allée des Gineurs, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél.: (16-1) 30.37.39.31.

Vds monit. coul. stéréo pr Amiga, excel. état, comme neuf: 1 300 F. Stéphane FRAMMERY, 24, rue Paul-Éluard, 39100 Dolé. Tél.: 84.72.05.57.

Vds jx sur Amiga: Eyes of the Beholder, Monkeys Island, Captive, Baseball, Celtics, etc. Walter DAVID, 8, rue des Mésanges, 95200 Sancelles. Tél.: (16-1) 39.90.10.11.

Vds A500 + ext. 1 Mo + monit. coul. 1083S + 1 jeu (another World) + 10 disks vierges + joy: 4 200 F. Antoine-Hubert, 35, rue de la République Minerne 3, apt. 609, 92800 Puteaux. Tél.: (16-1) 47.78.14.19.

Vds A2000 + 1083S (7 mois) ss gar. + Heimdall + Crois. pr Cadaver, Eye, Beholder, Stealth + F15 ST, EA 2, le tt: 4 700 F. Stéphane HAUTIN, 124, av. de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél.: (16-1) 47.80.57.51.

Vds jx A500 dem. liste, rép. ass.: 100 %, vite! Le Jan K, 10, rue M.-Bouladoux, 22000 Saint-Brieuc.

Vds A1000 + écran + clavier + souris + joys + lect. disk ext. + ext. mém. 2 Mo + jx + docs: 4 500 F. Fabien BOLE-FEY-SOT, 95, av. Gal-Leclerc, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 43.95.67.48.

Amiga, vds Eye of the B. Hunter, disk Lemmings, Great Britain, Monkey Island, silent Service, etc.: 100 F pce. Yann CARIOU, 44, av. des Quatre-Pavés du Roy, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél.: (16-1) 30.43.19.71.

Vds 3D construction Kit version Amiga avec K7, vidéo pr: 250 F et intersept., Kick Off, Indy Action: 200 F. David DI GIORGIO, 9, allée du jardin, 35930 Betton. Tél.: 99.55.70.52.

Vds jx origx: 60 F (Amiga) ou de 10 F (CPC) R. Islands, Afterburner, etc.) dépt. 08 et 51 seul. Renaud GUERIN, 30, rue des Marizys, 08400 Vouziers. Tél.: 24.71.76.35.

Vds A500 + 1084 + lect. ext. + ext. 512K + 2 joys + 60 origx + bte + nbx util. Demos, le tt, TBE: 5 500 F. Hugues DROMART, 12, rue d'Artaignan, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 43.45.35.56.

Vds A500, état neuf, Clavier + écran + 1 Mo, ram logs et doc. + jx: 3 800 F. Thierry MAZERI, Bt. A6, rés. Bellevue, 35, av. Philippe Solari, 13090 Aix-en-Provence. Tél.: 42.63.15.88.

Vds jx Amiga neufs: Lotus 2, Another World, Justiciers 2, Sport. Best. Collectors, Robozone. Paul RIBEIRO, 53, rue de l'Orme, 91580 Villeneuve-sur-Auvers. Tél.: (16-1) 60.80.54.34.

Vds A500 + ext. 512 Ko avec Horloge + jx et util. origx + livres impr. Pce: 2 200 F. Cyrille FRERE, 12-18, rue des Bateliers, 92110 Cligny. Tél.: (16-1) 47.31.67.66.

Vds jx A500 Super Ski 2, Vroom, Betum of Europe, F1, Grand Prix Giants of Europe, Manchester. Carlos BANISTA, 79, rue Penwyty, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 43.22.26.26 (ap. 20 h).

Vds A2000 monit. coul. ext. 2 Mo + carte PCXT + lec. 3 1/2 + 100 disks + revues, pce: 7 000 F. Philippe MOUTTE, 46, rue de Dourdan, 91470 Angervilliers. Tél.: (16-1) 84.59.09.67.

Vds A500 + 1084S + prgs et jx: 3 500 F. A2000 + monit. + 4 Mo, Ram + DD, 45 Mo, etc.: 8 000 F. Giraud, 83, rue d'Alsace, 92110 Cligny. Tél.: (16-1) 47.39.21.59.

: 88.27.09.74.

Perfect Sound: 350 F, Digiview neuf, new model + écran + Caméra: 3 000 F, Minignt: 500 F, 1 000 disks sur Amigal Super px! Patrice. Tél.: 93.61.91.83.

C64 Pack I: 25 Progt du dom. public, sélect. et expl. en franç.: 25 F (+ 15 F port) Gatal. W. PIROTH, Datahouse, 6, av. de l'aigle, 93310 Le Pré-St-Gervais.

Vds 102 mag. franç. + Etrangers à part. de 8 F pce. Livres CP/M sur C128 + astuces C. 128: 100 F (val.: 250 F). Cyril CHAST, 7, rue Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél.: (16-1) 48.06.13.88.

Vds A500 avec ext. + impr. pce + jx (ach. en janv. 91) pce: 4 500 F. Laurent SCHEFFBUCH, 33, rue Ernest-Rennan, 62000 Arras. Tél.: 21.58.46.65.

Vds jx pr A500. Poss. Demos, util. rép. ass. 100 %. David CHEREL, 14, rue Fardel, 22120 Pommeret. Tél.: 96.34.36.78.

Vds monit. coul. 1084S pr Amiga, pce: 1 200 F + port. Vds jx pr A500 + util. (350 disks): 10 F pce + port. Marie-Ange BILYK, 34, rue de la Pêcheurie, 71120 Coulommiers. Tél.: (16-1) 64.03.05.73 (ap. 19 h 30).

Vds pr A. D. 5. Studio: 750 F NF, complet, profil: 250 F. Excel. 2.0.: 800 F. Rech. Digit. Paint 3. Jean SADOINE, 76, rue d'Hurlupin, 59560 Comines. Tél.: 20.39.11.52.

A500 + ext. + imp. Jet d'encre + jx orig. + D.Paint IV + PSet II + excellence + Kindwors + Abon. le t. ou sép. Olivier LANRIVAIN, 27, bd G.-Guist'Haou, 44000 Nantes. Tél.: 40.12.13.56.

A2000 + lect. int. 3 1/2 + DD 52 Mo + 2 Mo, Ram, ss gar. Pce: 6 000 F. Hubert DUBOIS-DEBORDE, 6, rue Pestalozzi, 75005 Paris. Tél.: (16-1) 43.86.93.26.

Vds A500 avec 512 Ko (1 an 1/2): 3 500 F à déb. Vds Megadrive, 3 mois: 1 500 F et deux jx. Rémi NOCERA. Tél.: 91.85.11.96.

Vds A500 + monit. 1084 + lect. ext. + nbx jx, le tt: 4 500 F. Yann PREGOIST, 13, Square de Guyenne, 95470 Fosses. Tél.: (16-1) 34.72.46.79.

Vds jx et autres astres, bas px pour Amiga. Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél.: (16-1) 43.88.09.01.

Genial! vds A500 + neuf ach. 02/92 ss gar. + 3 jx origx (Battle Isle, C. Legend, Heimdall): 3 500 F. Lionel SLEZAK, 7, av. Salvador-Allendé, 93420 Villepinte. Tél.: (16-1) 43.85.68.84.

Vds A500, Gar. 7/92 + ext. 1 Mo + Drive ext. + monit. 1084 le tt: 4 000 F CBS: 120 F, Cadaver: 120 F. Philippe QUE-VAUVILLIERS, 6, clos Saint-Michel, 27000 Evreux. Tél.: 32.33.63.16.

Vds alim. Amiga tt neuf: 300 F, GP 5002, orig.: 50 F, câble péritel: 50 F. Vds Demo liste tbre 2 50 F. Frédéric BOISIER, Omex pers-Jussy, 74930 Reignier. Tél.: 50.94.40.40.

Vds A500 1 Mo + monit. coul. + joys + nbx jx (140 disks), le tt: 3 700 F. Rodolphe MUSINOV, 6, bd des Filles du Calvaire, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 48.05.97.30.

Vds Amiga 500, 1 Mega, Qwertz + lect. ext. + joys + 30 jx + util.: 3 000 F, port comp. Loïc CHARPENTIER, Les Fougères, 77210 Avon. Tél.: (16-1) 60.72.24.49.

Vds origx Amiga: Utopia, interphase, Croisière pr un Cadaver, Armour Geddon, Pinball Magic: 150 F pce. Jérôme VENEREAU, 6, rue Curie, 44000 Nantes. Tél.: 40.50.51.64.

A500 1 mega + horloge + monit. coul. + drive ext. + 2 joys + 50 jx origx, récents pce: 5 000 F. Thierry BIGAND, 1-3, rue Haute, 92500 Ruell-Malmaison. Tél.: (16-1) 47.52.09.38.

Vds A500 + ext. 512 Ko + nbx jx + util. + livre + prog. anti-virus + disk vierge + joys + souris, pce: 3 500 F. Yann VAC-CERY-RADOT, 2, rue Danton, 77184. Tél.: (16-1) 64.61.74.69.

Vds Genlock Secam pr Amiga avec logs ss gar.: 3 000 F. Vds nbx sur A500, liste ctre disk. Philippe LARIVEN, 22, rue Théophile-Letiec, 91520 Egly.

Vds pr Amiga: Agony (orig.): 120 F, tt frais comp. Eric PIVET, Aérodrome de Boug, 01250 Cezyeriat. Tél.: 74.45.16.77.

Vds origx pr Amiga: Lemmings et Switchblade II: 300 F les 2 ou 150 F pce. Stéphane RYCKEBUSCH, 26, rue de Rohan, 59100 Roubaix. Tél.: 20.70.51.82 (ap. 18 h).

Vds jx Amiga: First Samura: 160 F, Rise of the Dragon: 190 F, Silence Service 2: 190 F, etc. Fabien ROUSSEL, 11, rue Auguste-Houzeau, 76000 Rouen. Tél.: 35.07.74.19 (ap. 19 h).

Vds jx Amiga à bas px. Env. 1 disk pr liste. Vds aussi Nec Coregraphx + 4 jx: 1 000 F. Gabriel SOUBIES, Cantelauzette, 47350 Escassefort. Tél.: 53.20.11.17.

Vds orig. Amiga, TBE (bte rangt) TBE: 100 F pce (Budokan, Toki, F29, Maupiti, Tennis Cup, TV. Sport. Basket, Arborea, etc.). Tél.: (16-1) 43.76.41.21.

Vds Amiga 500 Plus + souris + joys + nbases disks + manuel le tt: 3 100 F. Julien DUPUIS, 33, rue de l'Église, 77000 Vaux-le-Pénit. Tél.: (16-1) 60.68.37.65.

Amiga 2000B + monit. 1084 + Genlock A2031 + 1 lect. 3 1/2 + digiview + Sampler + nbx jx util. + Midi + imp. coul.: 8 500 F. Philippe DUVERGE, 137, av

petites annonces

1 bis, rue du Boverlot, 59870 Warlaing.

Vds A500 avec 2 lect. 3 1/2 + 1 lect. 5 1/4 + souris + 2 man. + 9 jx + 4 utilis : 3 600 F. Rémy PERDERSET, Rés. Pascal-Triat, av. Charles-de-Gaulle, 33520 Bruges. Tél. : 56.28.35.43 (18 h 30).

Jx origx C64, 20 jx: 800 F ou 10 jx: 450 F + jx A500. (14 jx: 1 400 F ou 7 jx: 900 F) + joys pr 14 jx ach. Jérôme CHANDELIER, 10, rue du Quesnoy, 59530 Beaudrimés. Tél. : 27.49.53.21.

Vds origx Amiga (Lutus 2, et Silent Service 2) : 270 F. Nicolas PUCHOUAU, 33, rue des Northons, 40230 St-Vincent-de-Tyrosse. Tél. : 58.77.02.38.

Vds pr A500 nbx jx origx, liste ctre env. trbrée. Laurent LE BILLAN, Cédimat, quartier Drouot, 78013 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.92.35 (pt 21-94).

Vds ou éch. MD + man. + jx + adapt. jap. ctre A500 ou Neo-Geo ou Famicon (jx MD R3000, Hit). Nicolas MILADINOVIC, Bl. 25, La Rouve, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.73.48.

Vds A500 + ext. + drive 3 1/2 + 1084 + bte + joy + souris + nbx disks, TBE: 4 000 F. Eric DUGUE, rue Croix-Nivert. Tél. : 45.67.19.86 (pt 20 h).

C64, lect. K7 + disk, 200 jx, bte à disks, joys: 950 F. Jacob GYLLENSTIERA, 9, av. Frédéric-le-Play, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.26.91.

Vds jx sur C64 disk, à px déris. pas d'armaç., sér. et rapi., dem. liste ctre Tbre. David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.

Vds A2000 état neuf, DD 45 Mo, moni. 1084S, 9 Mega mem, vvel: px: 9 000 F. Orque élect PSR 90 + Pro 12: 3 500 F. Ramon RUIZ-ALMENER, 89, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.18.48.37.70.

Vds A500 + ext. 512 Ko + mon. coul. 1084S + nbx utilis et jx + tapis + souris et joys: 4 000 F. Vincent BONNIER, 10 bis, voie de Gela, 70300 Froideconche. Tél. : 84.40.35.35.

Vds A500 + péril et aliment. + 2 man. + souris + nbx jx: 2 500 F. Stéphane DAURE, av. de l'Isle, Stade munic., 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.89.08.87.

Vds jx Amiga, bas px, nbse nvtés. Sébastien. Tél. : 74.94.03.18 (ap. 18 h 30).

Vds jx A500 Grand Px, Formula One, Vroom, F16, World Cup, Rugby, Interceptor orig. etc. Nicolas PERROT, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.34.03.

Vds Wargames Amiga: Fire Brigade, Waterloo, Conflict Europe, Austerlitz, Sorcererlord, Powermonger: origx. David BASSENGHI, 48, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.

Vds jx sur Amiga, t. bas px. Pierre NURDIN, 1, place du Commerce, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.84.41.

Vds A500 + jx, ext. 512 Ko, utilis, ss gar. 2 500 F. Anthony SIMON, 36, rue du Clos Sévigné, 35010 Cesson-Sevigné. Tél. : 99.83.38.41.

Vds, ach., éch., jx sur A500, env. liste. Nicolas DESNEUX, rue du Lavoir, 37250 Veigne. Tél. : 47.26.25.85.

Vds jx, utilis, VP A. 200: 100 F, 50D: 200 F, 1 disk + tbre pr liste. écriv. vite! Guillaume LAMBERT, 36, av. J.-d'Arc, 38100 Grenoble.

Vds jx Demos utilis, rech. utilis 3D, et La Saga des ultima (Amiga). Kévin DEMAISON, 160, rés. N.A.-Lete, 88500 Mirecourt.

Vds A500 + lect. ext. + ext. + nbx jx + btes + docs + joys, le tt: 5 000 F. Gérard ARRAZAT, 2, rue des Primevères, 77515 Faremoutiers. Tél. : (16-1) 64.03.93.38.

Vds A500 + ext. mém. + cab. péril et + 300 prg. orig. utilis + jx dont Deluxe Paint IV, excellence, etc.) px: 4 500 F. Pierre DELISLE, 4, square Paul-Verlaine, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.50.17.82.

Vds A500 + ext. + 11 origx + 150 disks + 3 joys + bte de rgt + tap. souris + revues + mon. coul., le tt TBE: 5 750 F. Alexandre MAKRAM, 30, rue de l'Erable, 78720 Dampierre-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 30.52.51.19.

A500 + 1084S + Mega + lect. + Scanner + Digit sons + 3 joys + nbx disks + manuels, gar. P: 9 500 F à déb. David GALAND, 42, allée des Erables, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.40.42.61.

Vds CD TV, Commodore RE + télécop. + 12 CD + 2 lect. ext. 3 1/2 + 35 disks, val.: 12 000 F, vdu: 7 000 F (à déb.). Emmanuel HEINTZ, 16, rue de la Métairie, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.22.64.

Commodore 286, 12 Mhz Ram, 1 Mo, DD, 20 mo, coul. + joy + jx + Soundblaster Pro V2 + Borland Turbo C++ + Px à déb. Laurent PERRAUDIN, B5, rte de Cerqueuse, 78660 Prunay-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.85.94.82.

Pr Amiga, vds jeu: Menace orig. + bte + notice: 50 F port comp. ou éch. ctre 20 D7 vierges. Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambonets, 06610 La Gaude.

Amiga possède derniers jx et rech. contacts pr vite ou éch. Nordistes de préf. Olivier, 3, allée de la Comédie, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.05.37.87.

Vds sur Amiga nbse Demos, jx, revues. Jdré 1 disk pr liste. Pirate s'abst. Stéphane THULLIER, 9, rue G.-Basquin, 59810 Lesquin.

Urgent! vds Amiga 500 + lect. 5 1/4 + nbx jx + 2 man. + btes rgt. Val.: 6 615 F, cédé: 4 800 F à déb. Olivier KUNTZ, 23, av. Jean-Moulin, 91360 Villemaison-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.63.37.

Urgent vds A500 + lect. 5 1/4 + nbx jx + 2 man. + btes rgt. Val.: 6 615 F, cédé: 4 800 F à déb. Olivier KUNTZ, 23, av. Jean-Moulin, 91360 Villemaison-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.63.37.

Rech. A2000 B, carte accélérat. 680, 40 ou 30, Ech, Demo musique, Vds Gelock GST 2000. Moitié px. Vds jx lumière tubelight. Super effets: 200 F. Isabelle PIERDON, Rés. Stamu 2, esc. B, 93390 Cligny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.32.41.41.

Vds A500 (TBE) + 2 joys + jx + souris: 1 900 F. Jean AUBERT, 228, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.46.70.

Vds C64 + lect. disks 1541 + 2 joys + nbx jx, px: 1 000 F. Frédéric GARSON, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.89.97 (18 h et 20 h).

Vds A500 + moni. 1084 + ext. mém. + lect. 3 1/2 et 5 1/4 + 4 joys + souris + nbx jx + câble imprim. Patrick LOTTIN, 17, bd Chastenot de Géry, 98400 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.22.41.

Vds jx sur A500 et Thomson T09 avec jx. Ach. Extra jx sur A500. Stéphane CAILLOT, 19, rue Olympe de Gouges, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.80.

Vds orig. sur A500: Another World, Opération Stealth, Croisière pr Cadavre, le tt: 570 F. Thomas LEROY, 115, rue Emile-Zola, 62160 Bully. Tél. : 21.29.12.55.

Amiga origx Tycoon, Castle, Croisière pr Cad., Centurion, Charlie Light Brigad, Powerm., Data: 80 à 200 F. le tt: 800 F. Bernard LEFEBVRE, 19, impasse Philippe-Lebon, 62900 Dainville. Tél. : 21.71.46.91.

Vds A500 + ext. mém. + joy + souris + mon. coul. + jx (Sup. Word, Boy, Shin., Nin. Warr., Dble Drag, 2, Toobin, Chas. H.Q. 2, Turtles, Sup. Monaco GP). Px: 4 400 F (200 F réduct. au 1er). Jovien VUONG, 3, allée Konrad-Adenauer, Emerainville, 77184 Malnoue. Tél. : (16-1) 64.61.76.26.

Vds A500 + ext. 512K + jx orig. + revues + livres + 150 disks, val.: 6 000 F, vdu: 3 500 F, imprim. poss. TBE! Sébastien CLAUDE, 2, Sq. Saint-Roch, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.86.63.

Commodore Amiga serveur minitel sur Amiga (Bals, Rubs, Atf., Téléch, etc.): 600 F. Michel ZOMBAI, 20, rue des Prés Saint-Martin, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.79.90.

Vds A500 + 1,5 Mega + souris + docs + bte. Px: 2 000 F, Paris étrég. uniq. Tél. : (16-1) 46.58.81.67.

Vds A500 + souris et tapis + man. + jx (Black Cript, DPaint IV, Epic, Demos) gar. 1 an. Px: 2 500 F. 1083S gar. 6 mois: 1 900 F. Rémy BERREBI, 38 bis, av. des Chataigniers, 94470 Boissy-st-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.78.03 (ap. 18 h à déb.).

Vds A500 + neuf encore ss gar. 1 an + X-Power + ext. 512 Ko + 300 disks + joys + adapt. Rom, etc. Jérôme HURE, 71, rue Jacques-d'Auxerre, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.43.85.

Vds jx sur C64 disks et K7, dem. liste rép. ass. Christophe ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.80.38.74.

Vds A500 + écran coul. 1081 + ext. 512 Ko avec hort. + lect. ext.: 3 000 F, impr. Citizen 100: 500 F + jx. Olivier BUSSONNAIS, 19, rue Pasteur, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.15.20.11.

Vds A500, 2 Mo Ram, joys, souris, nbx Igos: 3 000 F. Vds Carte PC XT + lect. 3 1/2 pr A2000. Olivier DUVAL, 92, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.67.54.

Affaire! vds Amiga 1.3 + 512 Ko + souris + joys + livres + 100 D7, ach. 3/91. Px: 2 800 F + moni. mono. Zenith (PC) à déb. Lahbib ZIADI, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.47.79.

Vds jx sur Amiga, dem. liste. Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.

A500 vds jx origx Super news, px raisonnable + contact sérieux. Serge MARKARIAN, 2, chem. Voltaire, 89120 Vaux-en-Yvelin. Tél. : 72.44.06.02.

Vds jx origx Amiga (Battlestorm, Golden Axe, Great Courts 2, Kick off 2, Int. Soc. Challenge): 100 F l'un. Alain KOLLER, chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.

Vds C128D, moni. coul. + impr. Super Rijeman C + NLQ + 2 joys + 20 disks jx, le tt: 2 300 F. Julien PONARD, ch. de la Jardinière 3, 1260 Nyon (Suisse). Tél. : 36.18.32.6.

Vds sur Amiga: l'Indispensable notice de Black Crypt avec les plans des 28 niv. + les Sorts: 30 F. Thierry LANFRIT, 3, rue Georges-Rouault, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.92.02.

C64, vds, éch, jx, env. list. Ach. lect. D7, env. px. Nicolas

WARRET, 29, rue du 8-Mai, 62143 Angres.

Vds A500 + 340 disks + 1084S + lect. + souris + tapis + péril + 3 joys + 2 btes + revues. Px: 6 600 F. Paul DEL-BECCO, 24, rue Jean-Racine, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.87.83.

Vds nbx origx sur Amiga, liste ctre tbre. Julien BARNY, Les Seguines, 87200 Saint-Sunier.

Vds A500 + ext. A501 (512 Ko) + 2e lect. ext. + jx origx S. Ace II, Speedball 2, Beast 2, etc.). Siegfried HELAS, 17, cours Clémenceau, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.77.26.

Vds A500 + ext. 512 Ko + 10 jx origx + 2e drive + souris + joys. Px: 2 500 F à déb. Siegfried HELAS, 17, cours Clémenceau, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.77.26.

PC

Vds imprim. Star, LC 10 + 3 rubans pr PC, Atari, Amiga. Px: 750 F. G. RAYNAUD, 70, Boucle de la Nacelle, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.42.37.

Vds jx PC 5 1/4, Wing, Commander 2, Savage Empire, Space Quest 4, Heart of China Chuck Yeager + nbx autres. Urgent. Vincent CESBRON, 6, rue de l'Arzillé, 49120 Chemillé. Tél. : 41.30.62.29.

Vds PC 1512 mono (ss gar. jusqu'à août) + joys Analog + carte d'interface + nbx jx. Vdu: 4 200 F. Frédéric TURMEAU, chem. de la Noue, 49150 Bauge. Tél. : 41.89.28.36.

Vds jx sur Orig. Etat neuf: 190 F. Monkey 2, Heart, Ultima 6, Croisière, Eye 1, Might and Magic 3, Silant 2. Frédéric JOUREN, 28, rte de Melun, 91250 Saintry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.175.10.70.

Vds PC AT 386/16 1 Mo Ram VGA DD 20 + DD 40, lect. 5 1/4 + 3 1/2 + souris + cart. Adlib + Dr. Dos 6. Px: 9 500 F. Yves FAYARD, 38, Grande-Rue, 38160 Saint-Marcellin. Tél. : 76.38.09.35.

Vds Amstrad PC 1512 DD coul. + souris intégrale, PC peu serv: 2 000 F. Philippe FROMENTIN, 8, rue des Prés-frais, 95470 St-Witz. Tél. : (16-1) 48.62.73.93.

Vds IBM PC XT 8086 lect. 5 1/4, DD 20 mo, écran EGA coul. + jx + utilis. Px: 4 000 F. Ludovic AIRAUD, 11, av. Capitaine-Siry, 78170 La Cell-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.72.85.

Vds origx PC comme neufs: Prince Persia: 150 F, Moonblaster: 90 F, North: 95 F, Simpson SP Mut.: 195 F. François BERTHOLET, 42320 Chamboeuf. Tél. : 77.54.18.91.

Vds Amstrad PC 2086 VGA coul. 1/2, DD 40 Mo + nbx jx (Blue Brother, Moktar, Goblines): 6 000 F à déb. Julien QUILLE, 6, rue du Petit-Vignard, 72190 St-Palace. Tél. : 43.81.89.07.

Vds ou éch. pr PC 5 1/4 + cadeaux (Xenon 2, Sim, Terminator 2, Prince, etc.). Marc DROULEZ, 94 bis, bd des Pyrénées, 31270 Villeneuve-Tolosane. Tél. : 61.92.06.27.

Vds PC portable Amstrad: 1 500 F ou éch. ctre une bonne calculatrice ou ordina. de poche. Bruno LEWIN, 12, allée Georges-Récpion, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.64.47.

Vds PC AT 286 12 Mhz DD 40 Mo, 3 1/2 + 5 1/4 VGA 1 Mo Ram Dos 4.01 + souris + nbx logs (Word + WC 2, etc.) px: 7 000 F. Frédéric PATRAULT, 5, av. des Tilleuls, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.37.20.57.

Vds 486 SX 20 1 Mo de mém. DD de 40 Mo, lect. 3 1/2, 1.44 Mo ss gar. avec Dos: 10 000 F. Jérôme DUMAS, 2, impasse résidence, 21910 Saulon-la-Rue. Tél. : 80.36.62.25 (18 h).

Vds AT 286-15, 40 Mo, 5 1/4, 3 1/2, Impr. 24 aig. + meuble + nbx logs: px en or cause départ imminent! Guillaume FROMENTIN, 31, bd Laennec, 35000 Rennes. Tél. : 99.35.04.71.

Vds carte VGA Boca, 16b, 256 K au px de 500 F pour PC. Guy DESFONTAINES, rue des Pommiers, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 49.42.11.71.

Vds PC 386 SX neuf, fév. 92, ss gar. DD 105 Mo, lect. 3 1/2 et 5 1/4, 2 Mo, Ram SVGA, Bt Mini Tour Turbo, px: 8 500 F. Eric MATHIEU, 7, rue Jean-XXIII, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 69.39.48.30.

Vds Amstrad PC 1512 + DD 20 Mo + nbse disks + livres. Px: 3 000 F. Véronique CHEVILLOT, 19, rue Ledru-Rollin, 78800 Houilles. Tél. : 39.14.48.13.

Vds pour PC jx origx: Great Court 2: 150 F, Panza: 100 F, Term. 2: 100 F, 2 logs de math (2nd, 1er): 150 F l'un. Olivier KODISCHE-Paquet, Bellecombette, 38530 Chapareillan. Tél. : 76.45.26.42.

PC 486 DX3 3 Mhz (Intel) + copro 387 DX 33 + 128 Ko, Cache + carte SVGA + mon. mult. Fréquence + DD 85 Mo: 16 000 F. Marc DESCOURTIS, 6, allée Jean-Moulin, cité égalité, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.97.20.29.

Vds pour PC jx origx neufs - 40 % (Civilization: 250 F, UMS II Nations Awar: 200 F) à déb. Ali ABID, Rés. de l'E.C.P., 2, av. Sully-Prudhomme, 92290 Chatenay-Malabry.

Tél. : (16-1) 46.83.73.96.

Vds origx PC 3 1/2: Wing Commander 2, Chuck Yeager AC, Eye of the Beholder 2: 200 F l'un, 500 F le tt (Dos 5.0 + docc.: 300 F). Stéphane GONZALEZ, 12, bd Victor-Hugo, 80460 Ault. Tél. : 22.60.47.06 (ap. 19 h).

Vds Shareware & Freeware pr PC et Compatibles à partir de 10 F pce, catal. gratuit. Denis CLEMENT, Rés. Guillaume, Aéroport, 68300 Saint-Louis. Tél. : 89.67.53.16.

386 SX, 25 DD 80 Mo, VGA coul., 3 1/2, 5 1/4, souris, clavier, ss garan.: 9 900 F. Charly MARTINS, 2, place de la Sablière, appt. 12, 94470 Boissy-st-Léger. Tél. : (16-1) 45.99.36.47.

Vds PC XT + HD 10 Mo + 2 X 5 1/4 (8086): 2 000 F à déb. Poss. imprim. 132 col. + F. à F. Jean-Philippe, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.78.02 (19 h - 20 h).

Vds PC XT 20 Mo, 640 Ko, VGA coul. + logs: 2 500 F. Olivier SANCHEZ, 14, allée du Cléau, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.23.39.

Vds jx PC: 5 1/4, 3 1/2 (VGA): Civilization, Might and Magic 3 (px: -30 %). Pierre LEBRETON. Tél. : 40.73.05.11 (ap. 17 h).

Vds PC XT 640 Ko, 20 M, écran 16 color + souris + nbx jx (5 1/4 pce) + carte son Tandy, le tt: 4 500 F. Benjamin ZIRGEL, 37 rue du Vignoble, 88630 Mittelwhir. Tél. : 89.47.90.40.

Vds jx sur Orig. Etat neuf: 190 F. Monkey 2, Heart, Ultima 6, Croisière, Eye 1, Might and Magic 3, Silant 2. Frédéric JOUREN, 28, rte de Melun, 91250 Saintry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.175.10.70.

Vds ou éch. jx PC 3 1/2: 150 F pce. F.117, Bat. Vaut Foot, Chq (WJ), Eye of Be 2: 50 F, Carrier Com. Armaud JAFFREZO, Kerleau Brech', 56400 Auray. Tél. : 97.57.62.95.

Vds PC T016 XT 10 Mhz. Px: 4 000 F. Vds Might and Magic 3, v. Fr.: 200 F. Cédric KLEIN, 19, Grand-Rue, 59560 Beuvillers. Tél. : 62.61.63.58.

Vds jx PC 3" et 5" + util. à px excep.: 50 F pce. poss.: Moktar, Monkey-Island, Loom. Pascal MILLET, Le Petit Bois, 44830 Bouaye.

Vds, éch. ach. nbx jx PC et Amiga 500 + vds Dos 6.0 sur PC + ch. contact. Guy WEIBEL, 52, rue Albert-Camus, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.26.38.

Vds PC 1512 dble DK Mono. Px: 2 500 F. Yann, Linette DOMMAIN, Bellegarde, 32140 Masseube. Tél. : 62.66.10.72.

Vds PC AT 386 SX 20 Mhz + écran VGA coul. 1 Mo, lect. 3 1/2 DD 40 Mo, souris, gar.: 8 000 F. Pascal LEBRETON, 3, rue Lavoier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.

Vds PC 1640 Amstrad, 1 lect. 5 1/4, mon. coul. EGA, souris: 4 000 F. Sabine LARTIGUE, 67, rue M.-Dure, 78240 Mesnil-Ennard. Tél. : 35.80.58.59.

Vds PC 486 DX 33 Mhz, DD 210 Mo, S-VGA 1024, Ram: 4 Mo + mém. caché, nbx jx et util. Px: 16 000 F. Roland MT32 + Mid: 2 500 F. Georges COSTAGLIOLA, 5, rue Mandel, 34920 Le Cres. Tél. : 67.70.30.80.

Vds PC T016 Thomson CGA: 1 200 F, Heart of China! 100 F, Golden Axe: 100 F, Maupiti Island: 100 F, Raiders: 50 F. Frédéric BRUNEAU, 8, rue de la Flèche, 92390 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.07.30.

Vds jx PC 3 1/2 origx 150 à 250 F. Space, Sautille, Wcz, Links, Goblines, ATP, etc. Claude OLLIVIER, 6, Grande Plaine, bât. A3, bdde Amaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.

Vds AT 286 16/20 2 Mo, Ram DD 40, 5 1/4, 3 1/2 HD 1024 X 768, Multisync, Nec 2A, couls ilim. + log. Stéphane GAUDIN, Le Temple, 38490 La Batie Divisin. Tél. : 78.32.29.89.

Vds Cisco Heat, Préhistoric, Space Ace, Pitfighter, Moktar, Turtles 2, Fascination: 150 F pce. SM1 + SM2: 100 F. Jean-Pierre LOI, 28, rue Grimaux, 17300 Rochefort. Tél. : 46.87.25.09.

Vds IBM PS/1 386 SX 16 Mhz, DD 40 Mo, 2 Mo lect. 3 1/2 VGA coul., Works 2, Windows 3, Modem, TBE, oct. 91, ss gar. Sassi TALOUB, 20, rue Ribot, 52000 Chaumont. Tél. : 25.32.45.85.

PC vds carte + DD 41 Mo, 28 ms, 600 ko en format Ide: 1 000 F. Vds P-38, ext. Swot: 75 F (5 1/4). Pierre-Alexandre BAILLY, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.44.80.

PC Unisys + DD 20 Mo + 640 K mém. Ram + écran EGA + Dos 5.0 + Windows 3.0 + lect. 5 1/4, px: 7 500 F. Stéphane COUZINIER, 14, rue des Bégonias, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.75.93.

PC 286 VGA écran NEC, DD 20 Mo, 1 ram: 5 000 F, options: 120 Mo + 4 Ram + Cop

petites annonces

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Téléc. : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèse.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Dany Boolack (2186)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldébert (2170)

Secrétaire de rédaction
Philippe Seiler (2189)

Rédacteur
Guillaume Le Pennec (2194)

Première maquettiste
Christine Gourdail (2191)

Maquettiste
Marie-Josée Esteven (2188)

Photographe
Eric Ramarson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro

Thomas Alexandre, Cécile de Bary, Francis Blanchard, Pascale Chouffot, Daniel Clairet, Catherine Cochet-Racine, Daniel Curot, Laurent Decombe, Laurent Defrance, Sylvie Dulon, Sophie Dumas, Elisabeth Esteven, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Gadj Heller, Emmanuel Hermelin, Jean-Loup Jovanovic, Juhu, Piotr Korolev, Marie-Hélène Laugier, Christian Loret, Olivier Martinier, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Merillon, Axel Munschsen, Brigitte Najac, Bruno Rottel, Brigitte Soudakoff, Spirit, David Ténal, Jérôme Tesseyre, Tilkette (dit Fifi), Emmanuel Vigier.

MINTEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

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

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé

Ventes
Synergie Presse. Alain Stefaneco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

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

Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Margareth Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166), Thérèse Rentière

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

Président-Directeur Général :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

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

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

386 SX 16 Mhz, 4 Mo, DD 80 Mo, VGA, souris, lect. 3 1/2 + 5 1/4, Coprocesseur, Soft. P. 10000 F. Eric LATRIVE, 2, allée du Roussillon, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.83.52.

Vds Another World sur PC 3 1/2: 200 F (Disk, origx et bte). Stéphane PINSACH, 11, rue de la Mare, 41000 Blois. Tél. : 54.43.96.69.

Vds 3 1/2 jx PC origx, King Quest V: 240 F, Heart of China: 210 F, bat 1: 100 F. (Px port comp.). Franck MIGNOT, 15, rue des Perrons, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.08.64.

Vds sur PC VGA 3^e: King Quest V: 200 F, Command HQ: 160 F, Jean-Luc DOTHEE, Chemin des Bouères, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.14.21.

Vds jx PC 5 1/4, Wing, Commander 2, Savage Empire, Space Quest 4, Heart of China Chuck Yeager + nbx autres. Urgent. Vincent CESBRON, 6, rue de l'Arzille, 49120 Chemillé Tél. : 41.30.62.29.

Vds PC 1512 mono (sans gar. jusqu'à août) + joys Analog + carte d'interface + nbx jx. Vdu: 4 200 F. Frédéric TURMEAU, chem. de la Noue, 49150 Bauges. Tél. : 41.89.28.36.

Vds PC 386, 16 Mhz, écran VGA, 2 joys, nbx jx + utila, DD 42 Mo, px à déb., TBE, qualité IBM + souris. Olivier BLONDEAU, 2, rue Xavier-Marmier, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.39.24.01.

PC Amstrad 1512 SD, DD 20 Mo, écr. coul. + souris + nbx logs, px: 3 000 F. Simon VALCIN, 9, allée Benoît-Franchon, 77188 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.20.79.

Vds écran VGA mono + carte VGA + port: 850 F, Disks 5 1/4: 2 F pce. Très bonne affaire. Ch. contact PC: Stéphane CHOUTEAU. Tél. : (16-1) 60.67.89.34.

Vds 486 SX 20, 5 Mo de méém., DD 40 Mo, lect. 1.44, écran et carte Suga 512 Ko, gar. 8 mois: 9 500 F. Jérôme DUMAS, 2, Impasse rts., 21910 Saulon-la-Rue. Tél. : 90.38.82.25.

Vds Adapt. 2 joys pr PC XT: 149 F. Vds Lemmings, v. 5/14: 99 F (jamais servi). Sylvain HAMES, 42, av. des Minimes, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.06.59.46.

Vds PC, 5 1/4 + souris + carte joys + joys + jx (Sim City + Populous, Kick off 2, etc.) + utila. + Dos 4.0 + moni. VGA mono. + état neuf. P. 4 000 F. Tél. : 48.23.76.72.

Urgent! vds PC Venex gar: 1 an et 5 mois. 33 Mhz, 4 Mo, Suga, DD: 105.8 Slots d'ext., 1 Floppy 5 et 3^e: 17 000 F. Sébastien BONTEMPS, 2, ch. des Corbeaux, 77230 Dammarin. Tél. : (16-1) 64.02.72.36.

IBM AT 3, 1,5 Mo EGA coul.: 8 000 F moni. EGA Ambre: 350 F, CGA vert.: 250 F disk 2C: 800 F, Im. Writ 1: 1 000 F. M.-E.-A. TOUBOUL, 27, rue des Petits Chastelets, 94370 Suzy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.86.37.

Vds ord. de poche compat. PC: Sharp PC-F500 + 5 logs. Intégrés + Basic: 4 000 F (avec not.). Sylvain HOTOLEAN, Le Perlon, 26780 Montelégier. Tél. : 75.59.59.99.

Vds pr PC 3 1/2: Crime Wave, Operation Stealth, Blues Brothers: 150 F et Moktar: 200 F. Benoît POTHIER, 13, lot des Cèdres, 82380 Lamagistère. Tél. : 83.39.86.29.

PC, vds jx origx PC VGA, 5 1/4, 3 1/2. Julien THIERRY, 33, rue E.-Zola, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.22.18.

Vds jx PC, pc: 100 à 200 F: Another World, F29, Prehistorik, WWF, Startrek, Moktar, Robin, Immortal, etc. Yannick HERVE, 12, rue Jean-Jacques-Rousseau, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.43.14.18.

Vds origx Mupit Island: 159 F, Blade, Warrior, Populous, The Raiders, F19, LHX, F16, Waterloo pr PC 5 1/4. Gueneal VOUILLLOT, 5, rue Julee-Ferry, 35780 Mongeront. Tél. : 99.68.82.32.

Vds Amstrad PC 1640 EGA, 1 drive 5 1/4, DD 30 Mega + logs, jx et travail. TBE, px: 4 500 F. Gildas LEBRUN, Le Bois-Roulois, 51210 Le Vézir. Tél. : 26.81.91.18.

Vds pour PC logs du Domaine public de qualité avec not. d'empl. à part. de 10 F, liste gratis. Rémy LACOUR, 157, rue de Preiz, 10000 Troyes.

Vds PC portable XT + Modem + impr., TBE: 6 000 F. Laid QUARTI, 20, av. du Château, 95310 Saint-Ouen-L'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.05.96.

Vds PC 386 DX 25 4 Mo, Ram 64 K, cache 40 Mo, DD, 2 lect. VGA 1024 coul. Joys., souris, Soundmaster. TBE: 10 000 F. Stéphane POULLAIN, 21, rue Chapal, appt. 61, 41400 Nantes. Tél. : 40.71.91.97.

Vds PC 1512 + DD 5 1/4 + monit. coul. + souris + nbx logs, px: 2 500 F, imp. DMP 4000. P. 1 700 F ou éch. log. sur PC. Xavier LAMY-ROUSSEAU, 23, rue Albert-1er, 54800 Jarmy. Tél. : 82.33.13.11.

Vds jx pour PC origx: Shuttle, Secret Weapons, Megafortress, Wolfpack: 200 F pce + port. Michel COUILLEROT, 71460 Besançon. Tél. : 85.59.46.73.

Vds carte mère PC 286, 16 Mhz complète (1 Mo, Ram, Copro-287): 600 F, Soundblaster vs gar.: 800 F. Olivier MORRAL, 27 bis, rue Charpentier, 37000 Tours. Tél. : 47.20.86.88.

THOMSON

Vds T08 coul. prise périt. lect. disk + K7 + imprim. + nbx jx + livres prog. + souris + 2 joys. P. 1 500 F. Raymond ESNAULT, 60, Grande-Rue, 91430 Vauhallan. Tél. : (16-1) 69.41.86.50.

Vds T07-70 complet + lect. K7 + cr. optiq. + cart. Basic + livres + jx (éduc. + jx + music) + fts prises: px très intér. Urgent! Julien SIMON-CHAUTEUPS, Le Vinc, rue de Triberg, 83600 Fréjus. Tél. : 94.51.33.54.

Vds nbx jx origx sur T08 (20 disks) à 150 F pce ou 2 000 F le tt. Christophe MEAR, 29400 Croas Lambader Plougourest. Tél. : 98.61.31.82.

Vds pr Thomson imprim. pr 90612 Thomson (Olivetti) 9 aiguilles, 80 colonnes plus paragraphe: 1 000 F. Bruno JOUNIAUX, 5, rue des Renouillères, 91770 St-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.10.39.

Vds nbx jx + utila + éduc. pr Thomson T08, T08D, T09, T09+ (disk): 60 F pce ou 4 500 F le tt. Jean-François BEGEY, Sainte-Marie en Chanois, 70310 Faucogney-et-la-Mer.

Vds T08 + lect. ext. 3 1/2 + souris + cray. optiq. + jx. Etat impéc. le tt: 1 000 F (+ frais d'envoi). David DUPONT, 13, clos des Pommiers, 59144 Wargnies-le-Grand. Tél. : 27.49.75.07 (ap. 19 h).

Vds T08 + lect. disks + cray. opt. + color Paint + maxipair et Dossiers + disks, px: 800 F. Chris SANCIT, 58, rue Péguier, 06200 Nice. Tél. : 93.71.94.32.

CLUBS

Vous voulez des Domaines publics (Demo, jx, utila, etc.) Demandez cat. + libre 2,50 F. AXIA Diffusion Dompub CPC/CPC+, 152, rue de By, 77810 Thomery.

Club Amiga, Atari, Mac, vds nbx jx - de 100 F à 1 K7 vidéos T2, Total Recall Ghost, Dem. catal. Alexandre BERTHELOT, 69 les Mélièzes, 95680 Montlignon. Tél. : (16-1) 34.16.83.00 (W.E.).

Megatel, serv. multivoies. Télécharg. ST et PC ouvert à tous. jx, PA, contact., Bais Binaires, Megatel. Tél. : 20.57.54.60 (je soir).

Club Atari ST: 3 000 logs en consult. par la poste (même France): 25 F pce. Liste grat. EMC, BP. 50, 4400 Flémalle (Belgique).

Contact sér. sur Amiga? Rép. aas: Pascal LONGLE, 19, rue du Gollet, 4600 Vise (Belgique).

Club Wisdom pr C64/128. Adhésion grat., mag., Dom-Pubs, Hot news, concours. Club WISDOM, 2, imp. des Courtils, 44118 La Chevrolière.

Ch. contact sér. sur ST, France si poss. Env. listes + tbres pr envoi de la mienne. Pierre DE BEAUVILLE, 115, rue Louis-Rouquier, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.37.87.17.

Domaine public, Shareware et Demos à des px très bas: 4 F ou 20 FB pr 100 Kof Dem. catal. Hélène ABERG, av. des Violettes, 29 B, 1640 Rhodé-St-Genèse (Belgique).

Club Atari ST: 3 000 logs en consult. par la Poste (même France): 25 F pce. Liste grat. EMC, BP 50, 4400 Flémalle (Belgique).

Olive dans Indy 3 comment ouvrir la Grille du catacombe menant au tombeau. Rech. code d'accès LOOM. Olivier MORVAN, 10, rue Clémenceau, 57120 Clouange. Tél. : 87.58.15.90.

Club PC ach. vds log. en tt genre envoi disks pr liste. éch. possible. Yves DUMONT, 26, rue de Rome, 94510 La Queue-en-Brie.

Ch. contact sur ST en vu d'échange et nuis blanches. Pas sér. s'abst. Rép. ass. Christophe GUSTHIOT, 130 rue Max-Bacaretti, 13270 Fos-sur-Mer.

Dompub et Co n° 2, mag. Amiga est sortie. Au menu interviews, tests, concours, DP. Orion.

Atari ST: New Coders rech. Sources (GFA, ASM), Graphiste, Musics, ou tte coopérat. pour créer dém. Alexandre DULAUNOY, 4, rue d'Aineffe, 4317 Borlez Falmes (Belgique). Tél. : 019.56.61.15.

Vds pr Amiga jx en Megademos music disks, Slideshows (idem liste et tarifs). MIDNIGHT DIFFUSION, ch. des Mérentiers, 1309 Simiane Colongue. Tél. : 42.28.10.

Overscan, le Fanzine mieux qu'un magazine. Abonnement 1 an: 50 F. Daniel GUIMARD, 40, Grande-Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.04.87.

Amiga vs qui désirez des Softs (jx, utila, Demo, DP) à des px sympas. Rép. ass. Johnny TRAMONTIN, 3, rue Sainte-Félicité, 7012 Flenu (Belgique). Tél. : 065.82.47.50.

Hydroxid on ST rech.: Coder, Graphman, Musicos, Swapper, Illegal Swapping! (déb.). DJAM (ARTOAX). Tél. : 30.32.12.69.

C64 128 ch. contact sér. et durables Belgique et France. Pierre AUBERT, rue des Maissonnettes, 43 6880 Bertrix (Belgique). Tél. : 061.41.23.18.

Amigazine est né au prog. Plan de Dungeon Master, Tests. Env. une Gde env. tbré + 5 F (photocopie). Jean-Baptiste MONVILLE, 76540 Ypreville-Biville.

Pr PC dépôt-vente de vos logis, progs, jx et ouvrages inform. Achetés moitié px le disponible. Pr liste jdre 2 tbres. DATAL, 27, place Charcot, 95200 Sarcelles.

Club Mac II rech. membres possédons nbx jx en Mega, Sp Quest IV, Space 2, etc. Alexandre BERTHELOT, 69, les Mélièzes, 95680 Montlignon. Tél. : (16-1) 34.16.83.00 (W.E.).

Vds ou éch. jx 520 1040 STF/STE. Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, 34500 Béziers. Tél. : 67.82.34.62.

Ch. contact sur ST. Nicolas CAMPANA, 15, rue du Joncrocy, 55400 Buzy.

Ech. jx ou logs sur PC 3 1/2. Rép. ass. Merci d'av. Alexandre TISO, L'Etraz, 38530 Chapareillan.

Ech. jx PC poss. WC 2 VF, KQ5 VF, MMS VF, PQ 3, Longbow, Speedball 2, 4D Sport Driving, EO8 2, JF 2, Arnaq, s'abst. Emmanuel CAMPUZAN, 691, rue du doct. Marcel, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.89.64.

A500 ch. cont. jx, utila, Megademo, news et sur C64. Pos Ori, Agony, Vds Tilt + autre: 15 F. Conf. uni. Bye. Arnaud SZYMANSKI, 25, rue de la Gravière, 68310 Wittelsheim. Tél. : 89.55.35.64.

Ch. correspondants pr éch. de Softs déb. bienv. (sur A500) merci à bientôt. David CANO, 43, rue Ancienne-Distillerie, bt. B, 34400 Lunel.

Poss. Neo-Geo et Megad. ch. contact pr éch. ach. et vdr jx sur Lyon uni. Rodolphe GUILLARD, 691, rue du Bourbonnais, 69000 Lyon. Tél. : 78.83.92.96.

Atari, éch. disks. Rech. jx logiq., cartes, Avent., Dames, offre divers Arcades à 250 F. Franz BURGUET, 5 bis, rue du Fort, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.44.79.32.

Ch. pour PC jx Beach Volley Speed Ball 2. Ech. nbx jx Avent. Simul. Arcade. David ROIG, 59, chemin de la Plaine, 06530 Peymeinade.

Ch. jx (Vroom, Rick, etc.) utila (Degas, Néochr, etc.) sur Atari ST, cher. Bat. + éch. Softs (utila + jx) ctre lect. ext. Frédéric DUVAL, La Valette-aux-Mières, 14190 Ouilley-le-Tesson. Tél. : 31.90.96.00.

Ech. jx (Vroom, Rick, etc.) utila (Degas, Néochr, etc.) sur Atari ST, cher. Bat. + éch. Softs (utila + jx) ctre lect. ext. Frédéric DUVAL, La Valette-aux-Mières, 14190 Ouilley-le-Tesson. Tél. : 31.90.96.00.

Ech. sur ST et Amiga. Vds jx sur ttes les Consoles. ach. jx sur Mégadrive & Neo-Geo. Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (ap. 18 h).

Ch. contact sur Amiga si poss. sur Lyon ou Villeurbanne, possède (Elvira II, Monkeys Island 2 et autres). Georges FERNANDES, 37, rue Montgolfier, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.10.75.

Ch. contacts sur 520 ST Atari pr éch. logs (jx: Vroom, Rick, utila, Néochr, Degas, etc.) + éch. 30 jx XLXE: Frédéric DUVAL, La Valette-aux-Mières, 14190 Ouilley-le-Tesson. Tél. : 31.90.96.00.

Ech. jx (Vroom, Rick, etc.) utila (Degas, Néochr, etc.) sur Atari ST, cher. Bat. + éch. Softs (utila + jx) ctre lect. ext. Frédéric DUVAL, La Valette-aux-Mières, 14190 Ouilley-le-Tesson. Tél. : 31.90.96.00.

Ech. sur ST et Amiga. Vds jx sur ttes les Consoles. ach. jx sur Mégadrive & Neo-Geo. Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (ap. 18 h).

Ch. contact sur Amiga si poss. sur Lyon ou Villeurbanne, possède (Elvira II, Monkeys Island 2 et autres). Georges FERNANDES, 37, rue Montgolfier, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.10.75.

Ch. contacts sur Amiga, poss. nbx jx, utila, Demo. Philippe MARCOTTE, 1, rue des Paradis, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.01.49.

Ech. jx et utila sur Amiga. Sérieux et rapide. Possède nbx disks. Matthieu ZAMPA, 67, rue du Chemin de Fer, 57490 Carling. Tél. : 67.93.69.57.

Aune, J.L.-Sanguet, 62520 Le Touquet. Tél. : 21.05.36.87.

Ech. jx MD: Madden 92, Golden Axe II, The Immortal, EA Hockey, Merces, Sonic, S. of Rage. Arnaud CARRE, 22, rue de Mexico, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.05.30.

Rech. contact haut placé dans le ST pr éch. très Hot! Infecteez, 3, Villas du Verger, 06790 Aspremont. Tél. : 93.08.31.57 (W.E.).

Ch. contact sur ST jx, utila, éduc. Midi, Ch. Bank de sons Dio D20. Vds Guitare Ephone élec. + Zoom 9002. Franck PANEL, 4, rue Roger-Vinceneux, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.

Ech. jx sur Amiga env. 1 disk pr liste, déb. bienv. Ach. lect. ext. 3 1/2 Amiga. Geoffrey SORG, 24, rue de la Leuch, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.29.29.

Général: des centaines de DP à px sympas pr ST et Amiga. Catal. ctre tbre 5 F. DP DIFFUSION, 10, rue du Vergeron, 38430 Molrans.

Vds ou éch. jx 520 1040 STF/STE. Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, 34500 Béziers. Tél. : 67.82.34.62.

Ch. contact sur PC dans la rég. nantaise et surtout un Fanzine nantais tjrs sur PC. Jean-Noël LAIDET, 31, rue de la Blanche, 44800 St-Herblain.

Adhérer au Club Gama pr 10 F, astuce + ntre revue + vtre carte. Env. 3 tbres à 2,50 F + adresse. Guillaume DEBIZE, 5, rue Montgolfier, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.51.22.

Apple... Apple... pr soutenir la Game Apple 2, disk à votre disposal. Apprehon. Maurice DE SOUZA, Le Bitermay, 42140 Grammond. Tél. : 77.20.75.91.

Ch. fans de jx de rôle sur Micro pr former Club et éch. Trucs et astuces. Hervé CHAMPIONNET, 94, rue d'Amiens, 62000 Arras.

Nouveau Club ST: vs voulez ntre Fanzine, nos Demos et des nouveaux jx, écrit. Rég. paris. Frédéric POCHAU-VIN, 12, allée Jules-Ladoumege, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.30.67.22.

Plus de 1 700 disks DP Amiga, Atari et Comp. PC. Catal. ctre 10 F en tbres. IFA, 59680 Certontaine.

Jeune Sté d'édition rech. artistes ST Amiga PC pr création jx. Etudie tte propos. Christophe FRANCHINI, 2, rue Briquet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.47.21.

Club T35, vds Demos et utila. DP de 5 à 15 F pce A500. Ch. progs pr Demos (Nord uni.). Xavier JONAS, 11, av. de Liège, 59300 Valenciennes.

Club Amiga adhésion grat. ch. adhérent dans ttes la France et l'Europe, à bientôt. THE TACTICAL FIGHTER WINE, BP 43, 47400 Tonnemis.

Nveau Fanzine pr CPC. Overgraph. Gilles HENRI-VIEL, 41, av. Winston-Churchill, 31100 Toulouse.

Ch. Club Amiga, rég. Nanterre-Suresnes. Eric ALMON, 14, rue Decour, 92150 Suresnes.

Mega Club pr Amiga/C64, très coul. Contactez-moi. Julien BOCHET, 3, rue Emile-Drouillais, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.06.66.

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

Euro XT n° 75, p. 30
Game Boy n° 73*, p. 28
Lynx n° 77*, p. 31
Pocket Nintendo n° 76, p. 29
Sega 16 bits n° 77*, p. 31
Super Famicom, Game Gear, PC Engine GT n° 87, p. 82
Supergrafix n° 76, p. 28

DOSSIERS

CD ROM n° 98, p. 94
CES Las Vegas n° 88, p. 94
Consoles 16 bits n° 73*, p. 100
Cours de dessin n° 74, p. 98
Demos n° 91, p. 94
Emulateurs n° 78*, p. 106
Gagner sa vie dans la micro n° 89, p. 96
Guerre des consoles n° 81, p. 104
Imprimantes n° 82, p. 126
Jeux d'échecs électroniques n° 77*, p. 86
Jeux de plates-formes n° 74, p. 82
Joysticks n° 80, p. 84
Maîtrisez vos mémoires n° 73*, p. 126
Micro + Futur = CD n° 83, p. 134
Micro sans accros n° 86, p. 96
Micro Kid's n° 99, p. 90
Micros et caméscopes n° 96, p. 92
Modem, mode d'emploi n° 75, p. 88
Musique et micro n° 76, p. 100
PC n° 102, p. 98
Presse internationale n° 87, p. 104
Réalité virtuelle n° 92, p. 96
Scanners n° 90, p. 96
ST, Amiga contre PC ou Mac? n° 84, p. 140
Scénario de jeux n° 93, p. 100

CHALLENGES

Conseils de guerre n° 76, p. 90
Courses de voiture n° 87, p. 90
Football n° 80, p. 76
Golf n° 91, p. 82
Jeux 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 tanks n° 84, p. 126
Tennis n° 82, p. 106

HITS

A-10 Tank Killer n° 78*, p. 61
Advanced Destroyer Simulator n° 88, p. 48
Advantage Tennis n° 99, p. 48
The Adventure of Link n° 79, p. 51
Aero Blaster n° 86, p. 40
After the War n° 76, p. 62
L'Aigle d'Or 2 n° 98, p. 59

Aldynes n° 90, p. 66
Alien Breed n° 98, p. 61
Alpha Waves n° 84, p. 88
The Amazing Spiderman n° 87, p. 59
Apidya n° 102, p. 66
The Apprentice n° 82, p. 58
Armour-Geddon n° 79, p. 56
Atomic Robo-Kid n° 92, p. 62
ATP n° 84, p. 80
Augusta Golf n° 90, p. 61
Les Aventures de Moktar n° 92, p. 60
Awesome n° 96, p. 54
Fire and Brimstone n° 86, p. 56
La Bande à Picsou : la ruée vers l'or n° 100, p. 72
Battlechess II n° 84, p. 74
Battle Command n° 87, p. 64
Battle Isle n° 101, p. 66
Battle Squadron n° 74, p. 44
Battlestorm n° 89, p. 54
Big Run n° 100, p. 69
Birds of Prey n° 99, p. 62
Block Out n° 76, p. 57
The Blue Max n° 84, p. 78
Booly n° 91, p. 66
Brat n° 92, p. 66
The Brainies n° 95, p. 68
Bridge Player 2150 Galactica n° 78*, p. 66
Bruce Lee Lives n° 92, p. 48
Budokan n° 74, p. 44
Cabal n° 73*, p. 78
Cadaver n° 83, p. 72
Captain Planet n° 94, p. 66
Captive n° 84, p. 92
Car-Vup n° 88, p. 49
Cardiax n° 99, p. 49
Castle of Dr. Brain n° 98, p. 55
Castle of Illusion n° 88, p. 54
Castles n° 102, p. 70
Castlevania n° 89, p. 58
Scanners n° 95, p. 76
Celtic Legends n° 77*, p. 64
Centrefold Squares n° 89, p. 61
Championship Run n° 74, p. 42
Chaos Strikes Back n° 74, p. 66
Chase H.Q. n° 82, p. 53
Chess Champion n° 82, p. 53
Chess Master 3000 n° 100, p. 71
Chess Player 2150 n° 73*, p. 60
Chip's Challenge n° 91, p. 60
Colorado n° 78*, p. 59
Combo Racer n° 78*, p. 68
Conqueror n° 78*, p. 64
Continental Circus n° 74, p. 49
Crack Down n° 77*, p. 54
Crime Wave n° 86, p. 37
Cyber Lip n° 90, p. 64
D-Generation n° 102, p. 60
Darius n° 74, p. 60
Darius Twin n° 91, p. 56
Dark Century n° 74, p. 58
Das Boot n° 84, p. 84
Days of Thunder n° 83, p. 86
Deuteros n° 93, p. 60
Devil Crush n° 79, p. 60
Devil Hunter n° 82, p. 66
Dick Tracy n° 91, p. 64
Disc n° 90, p. 58
Double Dragon 2 n° 88, p. 59
Double Dragon 3 n° 74, p. 51
Down Load n° 96, p. 37
Dragon Breed n° 81, p. 74
Dragon Strike n° 79, p. 54
Dune n° 81, p. 52
Dylan Dog n° 99, p. 52
Dyna Blaster n° 101, p. 78
Dynasty Wars n° 101, p. 76
Eli n° 80, p. 54
E-Motion n° 94, p. 68

Epic n° 100, p. 78
Escape from the Planet of the Robot Monsters n° 78*, p. 58
ESS n° 75, p. 49
Eswat n° 83, p. 65
Extase n° 78, p. 55
F19 Stealth Fighter n° 81, p. 70
F117A n° 94, p. 46
Falcon 3.0 n° 101, p. 56
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
Fire and Ice n° 102, p. 68
First Samurai n° 96, p. 46
Flight of the Intruder n° 83, p. 66
Flight Simulator IV et Designer n° 74, p. 44
Flimbo's Quest n° 81, p. 66
Flood n° 77*, p. 57
Fly Fighter n° 86, p. 35
Formation Soccer n° 81, p. 60
Fred n° 76, p. 55
Full Contact n° 90, p. 57
Full Metal Planet n° 76, p. 52
F29 Reliator n° 75, p. 59
Gauntlet III n° 79, p. 47
Genghis Khan n° 76, p. 58
Ghost Battle n° 93, p. 61
Ghostbusters II n° 86, p. 36
Ghosts 'n Goblins n° 92, p. 53
Ghouls 'n Ghosts n° 73*, p. 70
Go Player n° 79, p. 50
Goblins n° 73*, p. 56
Gobs n° 82, p. 56
Gold of the Aztecs n° 77*, p. 55
Golden Axe n° 86, p. 48
Grand Prix n° 98, p. 53
Grand Prix 500 II n° 88, p. 62
Grandzort n° 80, p. 55
Great Courts II n° 84, p. 82
Gunboat n° 87, p. 53
Gunship 2000 n° 79, p. 52
Gunslick n° 94, p. 58
Gynoug n° 73*, p. 50
Hammerfist n° 89, p. 62
Hard Drivin' n° 80, p. 58
Hare Raising Havoc n° 80, p. 58
Harlequin n° 80, p. 58
Hawaiian Odyssey n° 75, p. 57
Heavy Unit n° 76, p. 56
Hill Street Blues n° 91, p. 58
Hole in One n° 92, p. 60
Horror Zombies n° 88, p. 56
Hoverforce n° 88, p. 56
Hudson Hawk n° 92, p. 54
Hyperspeed n° 92, p. 54
Icerunner n° 74, p. 54
Impossamole n° 92, p. 54
Les Incompréhensibles n° 96, p. 42
Indianapolis 500 n° 91, p. 55
International Soccer Challenge n° 79, p. 60
Interphase n° 73*, p. 62
Intruder n° 74, p. 68
Italy 90 n° 79, p. 54
It Came from the Desert n° 74, p. 46
Ivanhoe n° 76, p. 54
Jackie Chan n° 89, p. 52
James Pond n° 87, p. 52
Jetfighter II n° 84, p. 72
Jimmy White's Whirlwind Snooker n° 92, p. 59
Jumping n° 96, p. 40
Jupiter's Masterdrive n° 78*, p. 72

Kalaan n° 79, p. 48
Kick Off II n° 81, p. 62
Killerball n° 99, p. 51
Killing Cloud n° 91, p. 62
Killing Game Show n° 80, p. 62
Klax n° 83, p. 80
Knights of the Sky n° 78, p. 55
Last Ninja 3 n° 86, p. 34
Leander n° 96, p. 50
Legend of Hero Tonma n° 99, p. 66
Lemmings n° 90, p. 72
LHX Attack Chopper n° 89, p. 50
Life and Death II, the Brain n° 78*, p. 60
The Light Corridor n° 88, p. 57
Links : The Challenge of Golf n° 84, p. 61
Logical n° 89, p. 60
Loom n° 93, p. 63
Lorna n° 78*, p. 70
Lost Dutchman Mine n° 90, p. 62
Lotus Esprit Turbo Challenge n° 77*, p. 57
Lotus II n° 83, p. 90
Magic Pockets n° 95, p. 84
Manchester United n° 94, p. 62
Many faces of Go n° 87, p. 60
Marchen Maze n° 77*, p. 60
MarvelLand n° 88, p. 55
Mean Streets n° 93, p. 56
Mega Man 2 n° 86, p. 44
MegaMortress n° 89, p. 53
Merchant Colony n° 82, p. 72
Metal Mutant n° 91, p. 54
Mickey Mouse : Castle of Illusion n° 84, p. 70
Microprose Golf n° 91, p. 63
Midnight Resistance n° 87, p. 53
Midwinter n° 94, p. 48
Midwinter II, Flames of Freedom n° 82, p. 78
M1 Abrams Tank Simulation n° 76, p. 68
Monster Business n° 89, p. 56
Moonwalker n° 83, p. 70
Mystic Defender n° 80, p. 62
Nasar Challenge n° 87, p. 57
Navy Seals n° 95, p. 64
Nebulus 2 n° 86, p. 52
New York Warriors n° 95, p. 78
Ninja Spirit n° 84, p. 82
Ninja Warriors n° 81, p. 68
North and South n° 75, p. 53
Oil Imperium n° 73*, p. 50
Onslaught n° 73*, p. 52
Operation Thunderbolt n° 93, p. 55
Ork n° 75, p. 51
Over the Net n° 101, p. 80
Pang n° 86, p. 38
Panza Kick Boxing n° 82, p. 60
Paperboy n° 84, p. 60
Paragliding Simulation n° 70*, p. 64
Parasol Stars n° 100, p. 74
PC Globe n° 102, p. 72
Pick'n Pile n° 74, p. 54
Pinball Magic n° 74, p. 54
Pipe Mania n° 86, p. 58
Plague n° 77*, p. 57
Plotting n° 81, p. 80
Populous II n° 80, p. 53
The Power n° 100, p. 76
Powermonger n° 90, p. 65
P47 n° 83, p. 82
Prehistorik n° 76, p. 64
Prince of Persia n° 92, p. 57
Project-X n° 84, p. 74
Puzznic n° 102, p. 56
Quadrel n° 84, p. 96
Quartz n° 87, p. 55
Quick and Silva n° 74, p. 50
Raguy n° 92, p. 56
Railroad Tycoon n° 95, p. 63
RBI II Baseball n° 79, p. 62

Realms n° 99, p. 56
Red Alert n° 78*, p. 56
Red Baron n° 88, p. 53
Revenge of Shinobi n° 81, p. 63
Rick Dangerous II n° 82, p. 74
Robocod n° 100, p. 67
Robocop 2 n° 86, p. 41
Robocop 3 (Amiga) n° 98, p. 52
Robocop 3 (ST) n° 102, p. 76
Rocketeer n° 100, p. 84
Rock'n Roll n° 73*, p. 51
Rodland n° 94, p. 56
Rolling Ronny n° 96, p. 48
R Type II n° 93, p. 59
Rugby The World Cup n° 96, p. 39
Rygar n° 80, p. 56
Saint Dragon n° 83, p. 88
Secret Weapons of the Luftwaffe n° 95, p. 66
Shadow Dancer n° 87, p. 54
Shadow of the Beast II n° 82, p. 76
Shadow Warriors n° 81, p. 76
Sherman M4 n° 75, p. 48
Shuttle n° 101, p. 72
Sideshow n° 76, p. 60
Silent Service II n° 74, p. 121
Sim City n° 82, p. 50
Sim Earth n° 71*, p. 70
Simulcra n° 89, p. 64
Sliders n° 82, p. 54
Son Shu Si n° 82, p. 54
Sonic the Hedgehog n° 93, p. 68
Space Ace n° 75, p. 54
Speedball II n° 86, p. 42
Spindizzy Worlds n° 87, p. 60
Starush n° 96, p. 34
Stormlord n° 87, p. 53
Stormtrooper n° 67*, p. 55
Strider n° 83, p. 78
SU-26 Soviet Attack Fighter n° 83, p. 64
Supaplex n° 96, p. 36
Super Monaco Grand Prix n° 82, p. 72
Super Off Road n° 84, p. 70
Superski II n° 84, p. 70
Super Volleyball n° 102, p. 63
Super Wonderboy in Monster Land n° 87, p. 53
Superstar Soldier n° 73*, p. 68
Swap n° 82, p. 52
Switchblade n° 87, p. 62
Switchblade II n° 74, p. 56
SWIV n° 92, p. 50
Team Suzuki n° 89, p. 59
Team Yankee n° 87, p. 56
Teenage Mutant Hero Turtles n° 87, p. 57
Tennis Cup n° 77*, p. 48
Terminator 2 n° 93, p. 72
Think Cross n° 93, p. 72
Thunder Force III n° 98, p. 62
Thunderstrike n° 81, p. 58
Tie Break n° 80, p. 60
Tiger Heli n° 79, p. 46
Tilt n° 77*, p. 58
Time n° 91, p. 52
Tip Off n° 75, p. 55
Tokki n° 99, p. 53
Tournament Golf n° 88, p. 58
Tower of Babel n° 89, p. 55
Toyota Celica n° 76, p. 107
Trex Warrior n° 98, p. 68
Triple Battle F1 n° 76, p. 61
Turrican n° 76, p. 107
Turrican II n° 79, p. 53
Tusker n° 88, p. 51
TV Sports Basketball n° 75, p. 58
Ufo n° 77, p. 52
Ultimate Ride n° 73, p. 58
Unreal n° 84, p. 62
Utopia n° 80, p. 52
Vaccine n° 95, p. 80
Vexin n° 87, p. 52
Verity n° 87, p. 52
Vette n° 81, p. 78
Vroom n° 91, p. 57

Wing Commander II n° 92, p. 52
Wings n° 92, p. 52
Wolfchild n° 99, p. 46
Wolfpack n° 80, p. 50
Wreckers n° 93, p. 64
World Class Chess n° 99, p. 58
World Class Rugby n° 98, p. 65
WWF n° 98, p. 64
X-Out n° 75, p. 52
Yeager Air Combat n° 93, p. 52
Z-Out n° 86, p. 46
Zero Wing n° 93, p. 53

Megalomania n° 95, p. 60
Megatraveller I n° 82, p. 68
Megatraveller II : Quest for the Ancients n° 99, p. 58
Mercenary III : The Dion Crisis n° 80, p. 50
Might and Magic III n° 93, p. 64
Mokowe n° 99, p. 58
Monkey Island 2 n° 98, p. 65
Moonstone n° 98, p. 64
Murders in Space n° 75, p. 52
Nobunaga's Ambitions II n° 93, p. 52
Obitus n° 86, p. 46
Operation Stealth n° 93, p. 113
Phantasy Star II n° 89, p. 108
Phantasy Star III n° 80, p. 112
Police Quest III n° 84, p. 154
Pool of Darkness n° 95, p. 122
Quest for Glory II n° 98, p. 104
Rings of Medusa n° 95, p. 121
Rise of the Dragon n° 86, p. 106
Saga n° 80, p. 112
Savage Empire n° 89, p. 106
Sdaw n° 88, p. 112
Search for the King n° 87, p. 115
The Secret of Monkey Island n° 82, p. 134
Shadowlands n° 82, p. 136
Shadow Sorcerer n° 101, p. 128
Sim Ant n° 95, p. 126
The Simpsons : Bart VS the Space Mutants n° 98, p. 111
Space 1889 n° 94, p. 100
Space Quest IV n° 98, p. 108
Starflight n° 90, p. 106
Starflight II n° 76, p. 109
Star Trek n° 77*, p. 96
Star Vega n° 101, p. 122
Storm Master n° 78*, p. 118
Super Hydride n° 99, p. 103
Suspicious Cargo n° 83, p. 146
Sword of Vermilion n° 96, p. 106
Swords of Twilight n° 88, p. 106
Tangled Tales n° 73*, p. 142
The Third Courier n° 76, p. 108
Ultima VI n° 80, p. 115
Ultima VII n° 78*, p. 119
Ultima Underworld n° 100, p. 140
Willy Beamish n° 100, p. 137

n° 101, p. 126
Cosmic Forge n° 93, p. 108
Wonderland n° 83, p. 150
World of Adventure II : Martian Dreams n° 98, p. 109
Xenomorph n° 100, p. 146
Ys n° 95, p. 123
Zack Mc Kracken du n° 68*, p. 129

HORS SERIES

Guide 1990 n° 72S
Guide 1991 n° 85H
Guide 1992 n° 97H
Micro jeux : 160 pages de listings n° 1

SOLUTIONS

Conquests of the Longbow n° 101, p. 153
Elvira, Mistress of the Dark n° 92, p. 112
Eye of the Beholder n° 93, p. 124
Fétiche maya n° 76, p. 116
Indiana Jones and the Last Crusade n° 77*, p. 101
King's Quest V n° 102, p. 124
Leisure suit Larry III n° 101, p. 138
Lemmings (codes) n° 89, p. 112
Loom n° 91, p. 113
Maniac Mansion n° 90, p. 113
Monkey Island 2 n° 95, p. 132
New Zealand Story n° 101, p. 134
Operation Stealth : Secret Defense n° 73*, p. 150
Out of the Blues Brothers n° 87, p. 120
Police Quest II n° 80, p. 152
Populous n° 95, p. 133
Prince of Persia n° 79, p. 110
Secret of the Monkey Island n° 80, p. 120
Shadow of the Beast n° 95, p. 130
Space Quest III n° 94, p. 110
Ultima VI n° 75, p. 106
Ultima V n° 88, p. 114
Les Voyageurs du temps n° 98, p. 116
Zack Mc Kracken au n° 74, p. 122

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE TILT

A retourner à Tilt Service abonnement, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à Tilt à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris.

Attention, les premiers numéros jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros []

Somme totale []

Je vous adresse la somme de 28 F pour chaque numéro par :

chèque [] mandat [] à l'ordre de Tilt.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Délai d'expédition : 6 semaines.

Suite de la page 95

sur la fonction concernée. Mais c'est la seconde option qui est de loin la plus étonnante. Cette option (*Tutor*) est une version très améliorée de l'instruction *Trace* des anciens Basic. L'écran se divise alors en différentes fenêtres : une pour la représentation graphique, une pour les différentes icônes de gestion et une dernière pour le listing du programme. Vous pouvez alors lancer le programme, soit en mode pas à pas, soit en déroulement automatique, et observer simultanément les instructions traitées et leurs effets sur l'écran graphique. Inutile de vous dire que ce système peut faire gagner de précieuses heures au débogage, d'autant qu'il est possible à tout moment de reprendre la main pour corriger un éventuel problème. L'éditeur de bobs (les sprites gérés par le blitter) a été remanié de manière à être plus accessible. Il n'en reste pas moins qu'au début, on se perd un peu dans la profusion des icônes présentées, d'autant que certaines ouvrent sur d'autres menus complémentaires. Toutefois, avec un peu d'habitude, tout devient très naturel, d'autant que les icônes ont été intelligemment regroupées par fonctions. Cette nouvelle version dispose aussi d'un module d'animation des sprites beaucoup plus pratique que dans l'Amos classique. Le dernier « accessoire » est un éditeur de disque, bien pratique pour manipuler des fichiers, voir un fichier texte ou image ou encore écouter un fichier son. Easy Amos ne se distingue pas seulement par son logiciel, mais aussi (et je dirai presque surtout) par son manuel. Celui-ci, plus volumineux encore que le précédent (424 pages !), a été conçu pour apprendre la programmation à un vrai débutant et ne se contente pas de fournir la syntaxe des instructions. Ainsi, les mots clés ne sont nullement présentés par ordre alphabétique, ni même par type, mais selon une progression correspondant à leur difficulté. Ce manuel rappelle, par sa conduite fort bien menée, celui du ZX 81, qui n'avait pas été égalé durant des années. La présentation agréable, fourmillant d'amusantes illustrations, et les très nombreux exemples qui émaillent chaque chapitre facilitent cet apprentissage. Outre son prix plus

réduit, Easy Amos se distingue de son aîné par quelques autres caractéristiques : nombre d'instructions moins important (il en subsiste encore 350!), suppression du langage Amal dédié à l'animation, des extensions de commandes et des possibilités de linkage avec le compilateur et le module 3D. Ces limitations ne sont en fait absolument pas pénalisantes pour le débutant. En conclusion, Easy Amos apparaît comme un produit parfaitement ciblé, à même d'apporter une aide précieuse aux débutants par son aide en ligne, son mode tuteur et son manuel très didactique. L'idéal serait pourtant d'enrichir la version Amos standard de ces nouvelles possibilités, de manière à éviter l'achat d'une nouvelle version aux anciens débutants qui voudraient profiter du compilateur et/ou du module 3D (disquette Europress pour Amiga 1 Mo. Prix : E).

Jacques Harbonn

Suite de la page 39

CDI

des logiciels auxquels il est habitué. Mais il faut garder à l'esprit que la *CD-I* s'adresse aux novices, qui veulent comprendre le principe de jeu en moins d'une minute. Le maître mot : grand public. De plus, des professionnels du jeu sont d'ores et déjà en train de développer des titres plus beaux, plus riches et qui profiteront mieux des potentialités de la *CD-I*. D'ici à la fin de l'année (lorsque la *CD-I* sera disponible en France), on peut espérer disposer de titres plus convaincants. Les professionnels du jeu sont déjà sur les rangs. Au final, l'impression qui se dégage de cette troisième conférence sur la *CD-I* est celle d'un engouement généralisé. La *CD-I* est une nouveauté réelle, qui offre une nouvelle façon de se détendre en famille grâce à la télévision, avec l'interactivité en plus. Visant plus loin que le marché traditionnel de la micro, Philips veut faire de la *CD-I* un élément essentiel de l'équipement électronique personnel de demain, à la manière du lecteur de CD ou du magnétoscope d'aujourd'hui. La *CD-I* dispose d'un bon

nombre d'atouts et du soutien de grands constructeurs. Tien-dra-t-il son pari ? La réponse dans les prochains mois... et dans Tilt !

CD-I, LA MACHINE PARFAITE ?

Non, la *CD-I* n'est pas parfaite, loin s'en faut. Basé sur l'idée d'une consommation de masse, immédiate, le *CD-I* grand public ne peut pas être considéré comme un outil créatif, à la manière des micros. Certes, il est possible de faire des coloriages, bidouiller des photos, concevoir des animations, mais tout cela est perdu lorsque l'on éteint la machine (la mémoire-batterie n'est que de 8 ko alors qu'un écran vidéo moyen fait 110 ko). Ne pensez pas non plus pouvoir l'utiliser pour écrire à votre tante Hélène, il n'y a ni clavier ni traitement de texte. Bref, si la *CD-I* est un concurrent réel des consoles de jeu, il ne peut prétendre rivaliser avec l'ordinateur domestique. A mon avis, micro et *CD-I* sont bien partis pour cohabiter, les atouts de l'un faisant défaut à l'autre.

Cette constatation perd évidemment de sa puissance face au modèle professionnel du *CD-I*, qui inclut en standard un disque dur et un lecteur de disquette. Mais il reste à connaître les types d'applications qui seront disponibles sur ces machines et leurs prix...

Un autre inconvénient non négligeable du *CD-I* par rapport au CD audio vient de son côté « modulaire ». Je m'explique : que vous possédiez l'un des premiers lecteurs de CD audio ou le tout nouveau modèle de chez Philips, vous êtes certains de pouvoir écouter n'importe quel disque, ancien ou récent. Ce n'est pas le cas du *CD-I*. Dans quelques mois, avec l'avènement de la Full Motion Video (qui permet d'afficher des images vidéos plein écran en temps réel) et, on l'espère, des modèles dotés de plus de RAM, on verra apparaître des *CD-I* nécessitant les extensions correspondantes (sous peine d'être inutilisables ou « bridés »). Sans être une menace réelle pour l'avenir du *CD-I*, ce problème (qui n'est pas sans rappeler ceux des ST/STE, Amiga 500/500+, EGA/VGA) risque de retarder l'avènement d'un standard *CD-I* définitif et mondial.

Dogue de Mauve

CD-I & Culture : deux grands alliés

On est frappé par le nombre et la qualité des produits dits « culturels » sur *CD-I*. Certes, on trouve un certain nombre d'encyclopédies sur CD-ROM, mais aucune ne profite de la facilité d'utilisation ni de la qualité audio/vidéo du *CD-I*. Explorons un peu les titres actuels et à venir...

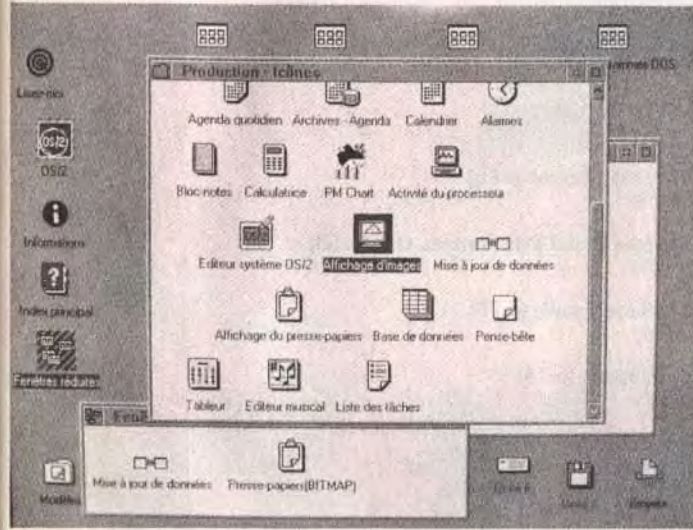
The Great Art Series, Treasures of the Smithsonian et The Renaissance of Florence, par exemple, vous permettent de visiter les plus grands musées et d'examiner à votre guise les œuvres les plus célèbres (sculptures, peintures...), voire de « manipuler » à l'aide de la télécommande des instruments conçus il y a plusieurs siècles (j'ai personnellement joué sur une sorte de mini-piano africain assez étonnant). Grâce à l'interactivité, la culture perd beaucoup de son aspect rébarbatif. On n'apprend que ce que l'on veut et, surtout, on y passe le temps que l'on veut, tranquillement assis dans son fauteuil en sirotant un verre.

Dans un autre domaine, j'ai été impressionné par 35 mm Photography, un *CD-I* qui vous apprendra à manier un appareil photo comme un professionnel. J'ai encore plus admiré un autre titre, en cours de développement, permettant d'apprendre la guitare. La méthode est simple : vous définissez le type d'exercice que vous souhaitez faire (travail de la main gauche, accords d'entraînement ou morceaux complets...) et vous vous exercez en reproduisant les mouvements des mains du guitariste qui apparaît à l'écran. Il est également possible d'utiliser une boîte à rythme, qui vous accompagne pendant que vous jouez. Voilà un professeur patient, toujours disponible et peu onéreux. Ce genre de titres donne une idée du potentiel éducatif du *CD-I*. Qui sait si dans quelques années, le *CD-I* ne sera pas devenu l'instrument privilégié des écoliers, lycéens et autres étudiants ?

IBM OS/2 2.0

la révolution est pour demain

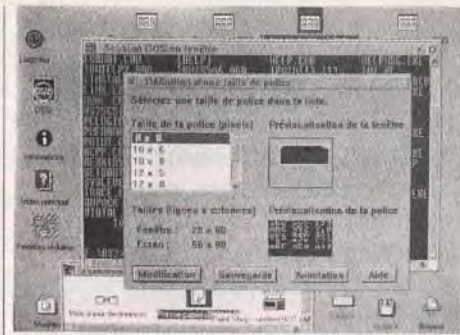
Jeu de 23 avril 1992, 9 h 30.
Dans les locaux d'IBM France
a lieu un « déjeuner de presse » avec comme thème la disponibilité en version française de DOS et de Windows, OS/2 2.0 vise ni plus ni moins la suprématie absolue dans le domaine des systèmes d'exploitation.
Vivement la version 2.1...



OS/2 est multitâche et propose une interface graphique assez proche de celle de Windows. Mais, attention, il vous faudra un PC puissant pour pouvoir l'utiliser.

Après avoir stoïquement supporté pendant plus de deux heures des généralités sur OS/2 et la présentation des nouveaux 486 50 MHz IBM (entre 131 000 F et 172 000 F HT sans écran !), j'ai enfin reçu des mains de la charmante attachée de presse d'IBM le boîtier tant attendu. Et c'est là que les problèmes ont commencé. Car installer OS/2 n'est pas une partie de plaisir (IBM insiste sur le fait que cette installation a été très simplifiée ; qu'est-ce que cela devait être avant !). Primo, il est nécessaire de booter sur la disquette d'installation. Malheureusement pour moi, mon lecteur 3"1/2 est en deuxième position ; impossible de booter dessus.

Après avoir interverti les câbles, changé la configuration et fait une sauvegarde des fichiers importants, je peux enfin booter sur la disquette d'installation. Et, oh, miracle ! quelques minutes après apparaît le logo OS/2. Désireux d'essayer OS/2 tout en continuant à utiliser mes programmes sous DOS, je configure donc mon système de façon à avoir deux partitions bootables, l'une en DOS, l'autre en OS/2. A ce propos, l'utilitaire de partitionnement est très pratique (même si l'aide laisse à désirer), et je me retrouve en quelques minutes avec mes partitions, plus une mini-partition dévolue au lancement de l'un ou l'autre des systèmes d'exploitation. L'installa-



OS/2 2.0 est présenté par IBM comme le successeur de DOS et de Windows. Malheureusement, cette version présente d'importants défauts qui l'empêchent d'accéder au titre de « révolution de l'année ».

tion proprement dite peut commencer. Et la copie des 16 disquettes 1,44 Mo (plus 5 pour contenir les gestionnaires d'imprimante). Mais passons sur l'installation, qui ne prend au total qu'un peu plus d'une heure. Le système relancé, vous découvrez enfin la superbe interface de OS/2 2 PM (Presentation Manager), et un court (mais très utile) didacticiel vous apprend à utiliser les principales composantes de l'interface. Si elle ressemble assez fortement à celle de Windows, elle diffère suffisamment pour nécessiter une phase d'adaptation. Première chose, les fenêtres et les dossiers affichés représentent fidèlement la structure du disque dur. Si vous déplacez un fichier d'un dossier à un autre, il est effectivement déplacé sur le disque dur. Il est heureusement possible d'en faire des « copies liées », qui sont des images des véritables fichiers beaucoup plus aisées (et moins risquées) à utiliser. Ensuite, l'interface est « orientée objet ». Le bouton de gauche permet d'activer les objets, (vous les ouvrez en effectuant un double-clic) et le bouton de droite à les modifier. Ainsi, un clic à droite sur un fichier vous fait accéder à un menu permettant de le modifier, ou d'y appliquer toutes les fonctions possibles et imaginables. Tout cela s'avère bien pensé, mais nécessite de changer nos habitudes acquises avec Windows ou avec l'interface du Mac. Plus que l'interface, OS/2 dans son entier est une nouvelle façon d'appréhender les systèmes d'exploitation. C'est en tout cas ce qu'affirme IBM. Dans les faits, OS/2 permet de lancer dans des fenêtres des programmes DOS et des applications Windows et OS/2. A propos de Windows, de nombreux problèmes de configuration se posent, et la lenteur de l'émulateur est telle qu'il est illusoire de l'utiliser de

façon quotidienne. L'émulation DOS est en revanche excellente, et il est possible de jouer à la plupart des jeux (Wing Commander, Civilization, etc.), avec toutefois une perte assez importante de vitesse. Tout émerveillé de cette possibilité, je m'essaie à Underworld. Et là, catastrophe, le système plante. Rien à faire, impossible de relancer OS/2. Après deux heures de tâtonnements, je me décide à réinstaller le système. Tout cela pour vous dire que non seulement OS/2 n'est pas « sûr », mais une erreur de manipulation peut avoir des conséquences catastrophiques. Par exemple, le système de formatage conseillé, HPFS (High Performance File System), interdit d'accéder à la partition OS/2 depuis le DOS. Donc, en cas de problème, impossible de récupérer le système ! Si, pour la plupart de ses engagements, IBM a tenu parole, ce n'est le cas ni pour les performances (c'est assez lent, même sur un 486 33 MHz disposant de 8 Mo de mémoire et d'un disque dur rapide), ni pour la sécurité (j'ai planté le système une bonne douzaine de fois, et dû le réinstaller entièrement trois fois). Dernier reproche : malgré le nombre important de drivers fournis, aucun n'est dédié à l'utilisation des cartes graphiques SVGA autres que les cartes IBM (8514/A et XGA). Les possesseurs de cartes Orchid, Video 7, Tseng Lab, etc. devront essayer de se procurer les drivers correspondant chez leur revendeur. Avant de vous quitter, une dernière info : saviez-vous que l'interface du Next est en cours d'adaptation sur PC ? Elle nécessitera un 486 et 8 Mo de RAM. (OS/2 2.0. Editeur : IBM. Configuration nécessaire : 386sx, 4 Mo de RAM, 30 Mo de disque dur. Prix : environ 700 F HT)

Jean-Loup Jovanovic

ENQUÊTE :

JUGEZ TILT N°103

3 ABONNEMENTS A GAGNER!
Trois réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à TILT

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Tilt, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

RUBRIQUES

La couverture :
 Beurk ! Pas Mal Bien Super !

Le sommaire :
 Beurk ! Pas Mal Bien Super !

Les avant-premières :
 Ça craint ! Pas Mal Bien Ça pulse !

Tilt Journal :
 Faiblard ! Bôf Bien Passionnant !

Micro Kid's :
 Nul ! Pas Mal Bien Encore !

Le SOS Aventure :
 Sans intérêt Pas Mal Bien Oh, oui !

Le dossier :
 Inutile ! Pas Mal Bien Indispensable !

La création :
 Inutile ! Pas Mal Bien Indispensable !

Le Paint Box :
 Bidon ! Pas Mal Bien Super !

Les Rolling Softs :
 Beurk ! Pas Mal Super Encore plus !

Message in a Bottle :
 Sans intérêt ! Pas Mal Bien Encore !

Sésame :
 Sans intérêt ! Pas Mal Bien Encore !

Tam-Tam News :
 Nul ! Pas Mal Bien Super !

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 :

- Joystick :

- Génération 4 :

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page 2 pages 3 pages 4 pages Plus !

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprécis Confus Pratique Complet et lisible

NOM :

PRENOM :

AGE :

ADRESSE :

MACHINE(S) :

A retourner à : Enquête TILT - 9/13, rue du colonel Avia - 75015 Paris

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 !

Titre	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Heroes of the 357th (p.58) Votre note :										
Deliverance (p.62) Votre note :										
Global Effect (p.64) Votre note :										
The Perfect General (p.66) Votre note :										
Microprose Grand Prix Formula One (p.68) Votre note :										
The Addams Family (p.70) Votre note :										
Mega lo Mania (p.73) Votre note :										
Jim Power (p.76) Votre note :										
Rampart (p.80) Votre note :										
Eternam (p.110) Votre note :										
Pools of Darkness (p.114) Votre note :										
Treasure of the Savage Frontier (p.116) Votre note :										
Planet's Edge (p.118) Votre note :										
Ishar (p.120) Votre note :										
Might & Magic III Votre note :										

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DIGITAL SOUND STUDIO DSS

Dans un halo de lumière synthétique, un Amiga, ordinateur domestique, s'avance, seul, face au public. Au cours de ses représentations passées, il n'avait pu préférer que des sons. Aujourd'hui, il a DSS de GVP, et le son devient musique. Mais, rassurez-vous, l'Amiga ne sait pas signer d'autographe, et la vedette ce sera vous !

Un intégré musical pour réaliser facilement vos jingles et bruitages, sonoriser vos présentations, jeux et programmes ou créer pour votre plaisir.

DSS module de digitalisation :

- ♦ échantillonneur sonore 8 bits stéréo.
- ♦ fréquence maximale d'échantillonnage : 51 kHz.
- ♦ se connecte sur le port parallèle des Amiga 500, 2000, 2500, 3000.
- ♦ connecteurs Cinch pour brancher la plupart des sources sonores : Walkman, lecteurs CD ou K7 etc...



DSS éditeur de son :

- ♦ gère jusqu'à 31 échantillons simultanément.
- ♦ analyse spectrale et oscilloscope temps réel avec restitution.
- ♦ restitution du son en mode HiFi jusque à 51 kHz.
- ♦ nombreuses fonctions d'édition : couper-copier-coller, mixer, ré-échantillonner, boucler, retourner, inverser, etc...
- ♦ plusieurs effets : reverbe, écho, filtre pass-bas, volume progressif, etc ...
- ♦ sauvegarde aux formats IFF, Sonix, Raw.

DSS tracker 4 pistes :

- La qualité des productions musicales réalisées par trackers (musiques de jeux, Mégadémo) n'est plus réservée aux seuls initiés. L'ergonomie de DSS et sa documentation détaillée permettent de tirer le meilleur parti des capacités de l'Amiga :
- ♦ 8 effets par note, 4 octaves.
 - ♦ édition à la souris ou par clavier MIDI (nécessite une interface MIDI).
 - ♦ remplissage automatique des pistes par motifs.
 - ♦ sauvegarde de modules auto-exécutables.
 - ♦ lit les fichiers SoundTracker, SoundFx, NoiseTracker etc...
 - ♦ parfaitement multitâche, compatible 68000, 68020, 68030 et WB 2.0.

NOUVEAU PRIX!
DSS est en vente auprès des revendeurs Amiga et en mac



GREAT VALLEY PRODUCTS INC.





FEATURING
GIANT™

"VOUS N'AVEZ
JAMAIS JOUE A
UN JEU AUSSI FOU".
"VOUS NE POURREZ PLUS
VOUS ARRETER D'Y JOUER".
"VOUS ALLEZ BIENTOT ETRE GAGNE
PAR LA FOLIE PUSH OVER".

Le magazine JOYSTICK A DIT: "OCEAN prépare un jeu réflexion dans la lignée de LEMMINGS mais sans pompage aucun, avec des personnages aussi attachants et un intérêt de jeu AUSSI PUISSANT. Nous avons pu jouer aux tous premiers niveaux du jeu de la préversion et IL EST VRAI QUE CE SOFT POURRAIT CREER UN EVENEMENT A SA SORTIE.

ATARI ST
CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

