

**TILT**  
PC-AMIGA-ST-MAC  
CD-I - CD-ROM

# TILT

LA PASSION DE LA MICRO

**LE FALCON  
030 EST LA!**

**ETERNAM: LA SOLUTION!  
MICRO KID'S: NOS CONSEILS  
POUR GAGNER LE CONCOURS  
DE CREATION GRAPHIQUE**

**AVANT-PREMIERE: WING  
COMMANDER SUR AMIGA  
CD-ROM ET CDTV:  
TOUTES LES NOUVEAUTES!**



## CD-I: L'ÉPREUVE DU FEU

THE LEGEND OF KYRANDIA



ZOOL: SONIC SUR MICRO



DUNGEON MASTER  
ENFIN SUR PC



KGB, LE DERNIER CRYO

**COMANCHE  
LE PLUS BEAU  
SIMULATEUR  
D'HELICOPTERE  
DU MONDE!**

**3615 TILT  
TOUS LES MOIS  
4 SUPER  
NINTENDO  
A GAGNER!**

**COMMENT  
CREER VOTRE  
FANZINE!**

**CARTES GRAPHIQUES PC: VGA OU SUPER VGA ?**

L 2207 - 106 - 28,00 F

# L'ARMÉE



**COMMODORE  
ATARI ST  
AMIGA  
IBM PC &  
COMPATIBLES**

# FATALE

## LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR SUR VOS MICROS !!

Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels. Grâce à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:

- \* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
- \* Martin Riggs (Mel Gibson), dit "L'ARME FATALE"

Ils forment l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles.

Le jeu s'inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées:

Vous devez démanteler des réseaux de trafiquants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des trafiquants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnappée. Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux.

Vous pouvez jouer soit avec le Sergent Murtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

## FAITES TREMBLER LES CRIMINELS !

LETHAL WEAPON, LETHAL WEAPON 2, and LETHAL WEAPON 3 names, characters and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. TM & © 1992 Warner Bros. Inc. All Rights Reserved.



# ocean®



## Edito

Le monde de la micro bouillonne ! Les nouvelles machines arrivent de toutes parts : consoles, micros et autres médias interactifs se bousculent au portillon. Il y a, bien sûr, le Falcon, premier maillon d'une nouvelle génération de micros (voir notre précédent numéro p. 28 et ce numéro p. 48), le CD-I, désormais disponible ; mais aussi l'Amiga 4000 (nous vous en reparlerons en détail dans le prochain numéro) et les projets « top secret » d'Apple, de Sony, d'IBM, d'Electronic Arts, d'Acorn et de tous les autres. Bref, si la micro est « en crise », cela ne l'empêche pas d'évoluer et de nous offrir, à nous passionnés, de nouveaux rêves, de nouveaux espoirs. Tilt, le seul magazine entièrement dédié aux micro-ordinateurs, a choisi sa voie : vous informer en priorité de tous les événements qui secouent notre microcosme. Sans oublier votre émission favorite, Micro Kid's, présente sur tous les fronts, qui vous propose un super concours de création graphique, un dossier sur les images de synthèse et invitera certains d'entre vous à participer à un duel en direct sur simulateur de vol virtuel lors du prochain festival d'Imagina. Rien que ça ! Au fait, je vous rappelle que Tilt et son petit frère PC Review sont en permanence à la recherche de nouveaux collaborateurs. Si vous vous sentez l'âme d'un journaliste, que vous avez une bonne plume et que vous êtes prêt à vous lancer à fond dans l'aventure, envoyez-nous rapidement C.V. photo et lettre manuscrite. Et qui sait, dans quelques années, ce sera peut-être vous, l'éditorialiste.

Dogue de Mauve



Nigel Mansell's Worldchampionship, une étonnante course de F1.

## AVANT-PREMIERES : 8 COMANCHE MAXIMUM OVER-KILL, WING COMMANDER SUR AMIGA, LEGENDS OF VALOUR...

Même s'il est vrai que le monde de la micro traverse une crise, les avant-premières n'en cessent pas moins de pleuvoir. Jetez donc un œil à Comanche, le plus beau simulateur d'hélico à ce jour, la version Amiga de Wing Commander ou encore à Legends of Valour, un titre d'US Gold qui pourrait bien détrôner Ultima Underworld. Sans oublier un mini-dossier signé Dany Boolauck et Jacques Harbonn sur les derniers jeux présentés à l'ECTS.

## TILT JOURNAL : 36 THE 8 BITS STRIKE BACK ET LE FALCON S'ENVOLE : 38

Ce mois-ci, à l'instigation de Dogue de Mauve, débute une grande série sur les ordinateurs 8 bits. Cette fois, le CPC est à l'honneur avec des démos qui, pour un peu, feraient la nique au ST et à l'Amiga. Retrouvez également les toutes dernières informations sur le Falcon 030 d'Atari, enfin en photo ! Et n'oubliez pas de feuilleter les pages du Siggraph pour



admirer les nouveaux développements en matière d'images de synthèse.

Les images de synthèse que nous avons ramenées du Siggraph comptent parmi les plus belles jamais vues.

## MICRO KID'S : 58 UNE PLUIE DE DEMOS !

Un merveilleux cocktail de démos (Amiga et ST) et pour une excursion toujours plus lointaine dans le monde étonnant de la démo.

## AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMERO : 67

Quoi de neuf docteur ? Voici déjà un aperçu de ce qui vous attend dans notre prochain numéro...

## Tilt recherche le responsable du Tilt Journal!

Vous êtes fana de micro-informatique, vous connaissez CD-I, CD-ROM et autres CDTV sur le bout des doigts, le futur des jeux vous intéresse, les machines de l'avenir n'ont plus de secrets pour vous, les nouvelles technologies vous passionnent et vous vous sentez prêt à coordonner une équipe de pigistes fanatiques ? Alors, n'hésitez plus un seul instant, envoyez-nous votre candidature (C.V., photo d'identité, lettre de motivation) avant le 10 octobre 1992 et devenez chef de rubrique du Tilt Journal.



## ROLLING SOFT : 94 CREATION : 102 RAYTRACING, MUSIQUE ET FAX MODEM

Il y en a pour tous les goûts dans notre rubrique Création. Avec *Real 3D* sur *Amiga*, par exemple, vous accéderez au monde de l'image de synthèse. *Doremi* sur *ST* vous permettra de vous initier au solfège. Et Jacques Harbonn vous propose bien d'autres choses encore.

## PAINT BOX : 108

Vous avez tous entendu parler du concours de création graphique organisé par *Micro Kid's*. Vous trouverez dans notre rubrique Paint Box tous les conseils pour y participer... et gagner !

## DOSSIER : 112 CARTES GRAPHIQUES PC : VGA OU SVGA ?

Souvenez-vous : nous vous avons tout dit sur les cartes sonores, tout révélé du vrai prix d'un PC et nous vous proposons régulièrement les tests des meilleurs logiciels pour compatibles. Avec l'avènement des jeux en Super VGA, il était temps que nous vous concoctions un dossier sur le sujet. C'est fait, et de main de maître, par Jacques Harbonn.

## ACTUEL : 118 CREEZ VOTRE FANZINE !

Vous êtes très nombreux à nous demander comment devenir testeur de jeux ou journaliste. Toute l'équipe a été mise à contribution pour vous prodiguer des conseils avisés. Envoyez-nous vos fanzines, nous en parlerons dans *Tilt* et dans *Micro Kid's*.

## CD-I : 126 L'ÉPREUVE DU FEU

Ça y est ! Le CD-I est disponible en France dans les boutiques. Mais qui dit machine grand public, dit test grand public. Plutôt que de lancer nos spécialistes sur le coup, nous avons fait tester la « bête » par l'homme de la rue. Edifiant...

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 130 et 133.

## HITS : 62 ZOO, DOMINIUM...ET LES AUTRES

Que vous soyez stratège avec *Dominiun*, ninja extra-terrestre avec *Zool*, ou « Platini des faubourgs » avec *Sensible Soccer*, il y en a pour tous les goûts dans les Hits. Ne manquez

pas non plus *Troddlers*, *Siege*, *Grand Master Chess*, *Nicky Boom*, la version PC de *First Samurai* ou encore *Lotus III* bien qu'il soulève un enthousiasme assez modéré.

## SOS AVENTURE : 128 DONJONS, ESPIONS ET CREATURES DE REVE CHEZ SHERLOCK HOLMES !

C'est là le thème général des rêves que font nos testeurs après avoir joué à *Kyrandia*, une superbe aventure animée, *KGB*, un jeu particulièrement riche, *The Lost Files of Sherlock Holmes*, le torride *Leather Goddesses of Phobos 2*, *Dungeon Master* sur PC ou encore la version Macintosh de *Willy Beamish*. Bref, la véritable panacée pour les aventuriers que vous êtes !

## MESSAGE IN A BOTTLE : 142 ETERNAM DECORTIQUE !

Et une pléthore d'astuces diverses sur *Hook*, *Bargon Attack*, etc.

## FORUM : 152 SESAME : 158 TAM TAM NEWS : 162 PETITES ANNONCES : 172 SAUVEZ LE ST ! : 177

Nous continuons notre opération pour la sauvegarde du ST. Possesseurs d'Atari, démenez-vous, écrivez à tous les éditeurs pour leur réclamer des produits nouveaux et de qualité sur votre chère machine.

## INDEX : 178 TESTEZ LES TESTEURS : 180

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

# MICRO KID

## avec TILT et

### DE NOMBREUX EVENEMENTS DANS LE SILLAGE DE MICRO KID'S !

Voici déjà quelques échos.  
Plus d'informations dans les prochains numéros...

#### LE CONCOURS DE CREATION GRAPHIQUE

Graphistes et dessinateurs, à vos pinceaux, à vos souris !  
Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE  
ET DE LA CULTURE,

MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique,  
en collaboration avec TILT et CONSOLES +.

Ce concours est ouvert à tous les participants.

Deux catégories sont en lice :

les « juniors » (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, un micro  
bien sûr mais aussi un papier et des crayons, des feutres...

les « seniors » (à partir de 16 ans) devront absolument proposer  
des créations assistées par ordinateur.



#### LES ASSISES DE L'INTERACTIVITE

Un grand projet est à l'étude au sein du MINISTERE DE LA CULTURE, avec la collaboration de MICRO KID'S.  
Ces ASSISES DE L'INTERACTIVITE ont pour but de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique  
du rôle joué par le CD-I dans l'univers des jeux micro. L'idée est donc de regrouper en un même lieu,  
sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce genre d'investigation.

#### CONCOURS DE SCORE SUR SIMULATEUR DE VOL

Participez sans tarder à notre grand Concours de Score sur Simulateur de Vol ! Les pilotes qui obtiendront  
les meilleurs scores (homologués par photos d'écran) seront invités à participer à une grande bataille aérienne,  
en temps réel sur le stand de Micro Kid's à Imagina.

#### LES « GOODIES » MICRO KID'S

Le pin's clignotant, les tee-shirts, le disque ou la K7 de toutes les musiques de l'émission et bientôt la collection  
complète de Micro Kid's en cassette vidéo, 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 !



# 'S sur FR3

## CONSOLES +

**CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER:  
DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...**

Dans MICRO KID'S sur FR3, le DIMANCHE A 10H05, ou sur le 3615 code FR3 !  
Des consoles, des tee-shirts, le CD ou la K7 de toutes les musiques  
de l'émission, des pin's clignotants...



MICRO KID'S SUR FR3, tous les dimanches à 10h05,  
c'est toute l'actualité consoles et micros, des reportages,  
des interviews, le fanzine de la semaine, les dessins sélectionnés  
pour le grand concours de création graphique,  
le championnat, le top jeu vidéo, des démos,  
une rubrique trucs et astuces pour améliorer vos records,  
des cheat modes, etc.  
Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs,  
graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !



## Le premier «Magazine Jeu» télé des Consoles et des Micros

**DES JEUX !**

MICRO KID'S permet aux plus grands champions consoles ou micros  
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 mégamatches !

### DES DEMOS !

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

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

Je désire participer au match des champions :

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....  
Adresse : .....  
Code postal : ..... Ville : .....  
Machine : ..... ☎



# Comanche, l'ultim



**Edito**

*La nouvelle technique de programmation découverte par Nova Logic, alliée à l'utilisation intensive du 386, nous fournit le simulateur d'hélicoptère le plus souple et le plus beau à ce jour. A voir absolument.*

**J**e vous l'avais promis le mois dernier, nous vous avons rapporté les plus belles images des Hits du futur. Admirez donc Comanche, un simulateur d'hélico à nul autre pareil. Découvrez de nouvelles photos de Legends of Valour, que certains présentent comme le successeur d'Underworld. A moins que vous ne soyez plus attiré par Wizardry VII, très attendu à la rédaction. Ne manquez pas non plus Nigell Mansell's Worldchampionship, X-Wing, Wing Commander sur Amiga et tous les autres, sans oublier votre dossier sur l'ECTS de Londres.

**Dany Boolauck**

La plus grande surprise de l'ECTS a sans nul doute été la découverte sur un petit stand de Nova Logic du plus beau simulateur d'hélicoptère jamais vu ! Le scénario déjà n'est pas inintéressant. Vous prenez les commandes d'un hélicoptère de combat, le Comanche RAH-66. Cette « bête » dispose d'une puissance incroyable : vitesse maximum de 300 km/h, armement varié et puissant



(canon laser, missiles à tête chercheuse détectant chaleur ou radiations, mitrailleuses à cadence rapide : 4 000 coups par seconde), vision infrarouge, écran radar et laser, rien n'y manque. Chaque scénario s'appuie sur des documents authentiques pour une meilleure crédibilité. Côté réalisation, ce qui frappe d'emblée, c'est la qualité des graphismes et surtout de l'animation, due à une nouvelle méthode de programmation, Voxel Space, annoncée

**Outre la vue extérieure très large offerte par le cockpit, le pilote profitera de deux fenêtres qui s'ouvrent sur le tableau de bord.**

comme 500 fois plus rapide que les graphismes polygones, c'est vous dire ! Ces graphismes s'apparentent à des fractales retravaillées en mapping pour coller plus encore à la réalité. Le but est atteint puisque l'on peut prendre les paysages pour des cartes en

relief digitalisées ! Quant à l'animation, c'est le délire le plus total. Sa rapidité et sa fluidité font totalement oublier que le programme calcule simultanément un grand nombre de paramètres. Les paysages défilent sous le fuselage sans le moindre à-coup et les virages sont l'occasion de panoramiques parfaits. La jouabilité n'est pas en reste, loin de là ! L'appareil réagit au quart de tour et vous permet de louvoyer à loisir dans d'étroites

# e simulateur d'hélicoptère



Vitesse de pointe de 300 km/h, et des armes à vous couper le souffle, canon laser, missiles, mitrailleuses... Le Comanche RAH-66 est une véritable bête de course ! Et puisque les graphismes et animations semblent être eux aussi d'excellente qualité, pourquoi ne pas devenir pilote des escadrilles de la Nova Logic ?

vallées ou de combattre les hélicoptères ennemis en de savantes figures. De plus un intelligent paramétrage permet de déléguer un nombre variable de fonctions au programme, facilitant d'autant le vol. Cette

**Ce programme profite de graphismes vraiment exceptionnels. Et cela ne freine en rien la fluidité de l'animation. Regardez les effets de reliefs de cette chaîne montagneuse. On s'y croirait !**



Regardez comme les déformations du paysage sont bien traitées lorsque l'appareil prend de l'angle. Mais attention, seuls les PC puissants pourront exploiter une si grande richesse graphique...

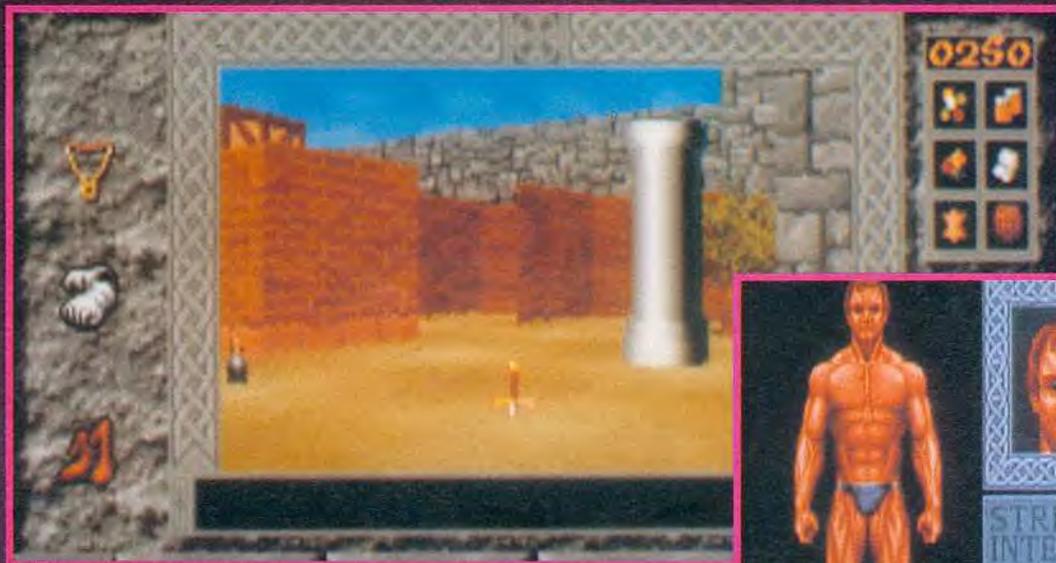
réalisation parfaite tire son origine, d'une part de la technique Voxel Space employée, mais aussi de la programmation elle-même. Les programmeurs, issus du monde Apple IIGS, ont programmé le PC en tirant parti du mode protégé du 386. La

barre matérielle est donc assez haut placée (386 minimum, 4 Mo de RAM, disque dur, joystick recommandé, carte sonore pour bénéficier des superbes bruitages), mais le jeu en vaut la chandelle.

Jacques Harbonn.



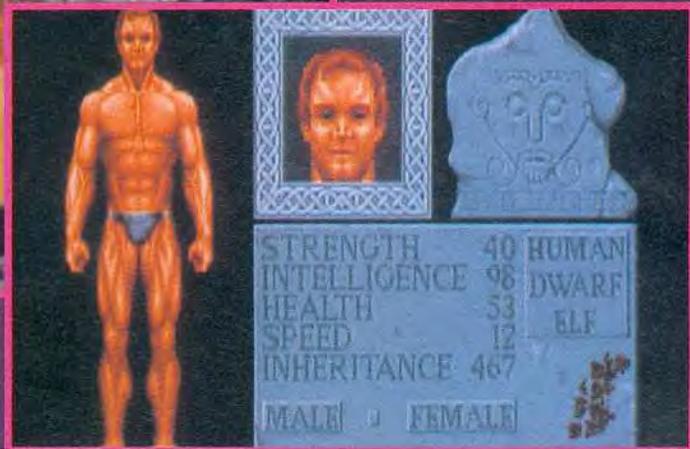
# Legends of Valour



alors un petit monde virtuel où chacun choisirait son style de vie. Certains d'entre vous se rappellent peut-être d'*Alternate Reality* sur Atari ST, un des rares jeux sans histoire pré-déterminée. *Legends of Valour* reprendrait ce principe, en plus complexe et réaliste grâce à la puissance des PC



**A la vue des graphismes, Legends of Valour risque fort de remporter un succès aussi colossal qu'Underworld. On attend impatiemment sa sortie, en automne.**



**Dans les rues de la ville, la scène semble très réaliste, espérons que l'animation sera à la hauteur des graphismes.**

**Underworld a été le premier jeu d'aventure à utiliser magistralement la technique de 3D faces pleines. Il a ouvert la voie à une nouvelle catégorie de jeu. Avec Legends of Valour, US Gold suit les traces d'Origin. Désormais, il sera possible de sortir des donjons et de vivre « virtuellement ». Le futur est à notre porte.**

On est bien loin des premiers jeux d'aventure sur Apple, comme les *Wizardry*. L'industrie des jeux sur micro a profité ces dernières années de supports matériels de plus en plus évolués. En conséquence, les jeux sont peu à peu devenus plus complexes, plus intéressants. Dans le domaine des jeux d'exploration à la *Wizardry*, deux softs ont vraiment marqué leur époque et créé un genre qui leur est propre : *Dungeon Master* et plus récemment *Underworld*. Bien des jeux ont été développés selon le modèle de *Dungeon Master*, maintenant c'est au tour d'*Underworld* d'être une de référence. Comme vous pouvez le constater en regardant les photos d'écran, la visuali-

sation graphique de *Legends of Valour* est très proche de celle d'*Underworld*. Une innovation de taille cependant : les décors ne se limitent plus aux dédales souterrains (bonne nouvelle pour les claustrophobes), ils s'étendent au monde extérieur. Il sera possible de se promener en ville, d'aller dans les tavernes, les auberges et même faire un tour en prison (sigh !). A la représentation en 3D s'ajoutent aussi des sprites à la location fixe (arbres, piliers, tables, obélisques, etc.) qui permettent de diversifier les décors. D'emblée, avec la possibilité d'explorer une ville entière, on sent un grand potentiel se dégager de *Legends of Valour*. Selon US Gold, le jeu vous permettra de vivre une vie « virtuelle » réaliste, avec, entre autres, des contraintes nutritionnelles, les effets de l'alcool et de la fatigue, la maladie, le commerce ou les jeux de hasard. Plus qu'un simple jeu d'aventure, *Legends of Valour* serait

actuels. Cela dit, il est encore un peu tôt pour lui coller fièrement l'estampille « réalité virtuelle », terme qui, d'ailleurs, a été trop souvent utilisé à tort et à travers. Pour l'instant une chose est sûre : *Legends of Valour* est un jeu « à la *Underworld* » dont les graphismes sont plus variés. Il y a de la magie et toute une panoplie de guildes, de monstres et de temples. Votre personnage est géré comme dans un jeu de rôles, avec des caractéristiques physiques et mentales. Si l'interactivité du monde virtuel de *Legends of Valour* est aussi soignée que sa représentation graphique, alors US Gold nous apporte à un soft qui risque de faire un carton monumental. Une affaire à suivre de très très près.

Marc Menier



Le monsieur a l'air fatigué. Avec un trou pareil dans la tête, la moitié du cerveau a dû repeindre le carrelage aux alentours.

Baahh ! C'est fou ce qu'on trouve dans les égouts. Remarquez, avec une telle bestiole à la maison, on ne risque pas d'être embêté par le facteur à sept heures du matin.



## Waxworks

**Horrorsoft est de retour avec Waxworks, un nouveau jeu d'aventure pour PC sur le thème de l'épouvante. Pas de changement de registre donc pour ces éditeurs qui nous avaient déjà concocté Elvira I et II. Accrochez-vous à votre clavier et venez visiter le petit musée de cire de l'oncle Boris...**

L'oncle Boris vient de mourir ! Avec cette nouvelle, c'est toute une partie de votre sombre passé qui vous revient en pleine figure, aussi douleu-

et d'ailleurs, le corps de ce cher oncle n'a-t-il pas disparu durant cette nuit pluvieuse, lors de sa mise en terre ? Cela vous flanque un coup de revenir à

Irontown, cette petite ville minière, où enfant vous avez joué avec Alex votre frère jumeau, dans les nombreuses mines désaffectées. Vous n'oublierez pas de si tôt ce jour où, durant une excursion sous terre, votre frère a disparu de votre vue, pour ne plus jamais revenir. Mais les frères jumeaux, les vrais, sont liés par un lien invisible et toutes ces années durant, vous avez senti ses peines, partagé ses souffrances. Vous saviez qu'il était vivant, quelque part, peut-être errant dans le dédale souterrain de Irontown. L'oncle Boris, aurait pu vous éclairer sur ces sombres événements de votre enfance. Mais il est mort et vous êtes le seul légataire. Que laisse-t-il derrière lui ?



**Le sang coule à flot dans Waxworks. Voilà ce que l'on appelle rire à gorge déployée. Ames sensibles s'abstenir.**

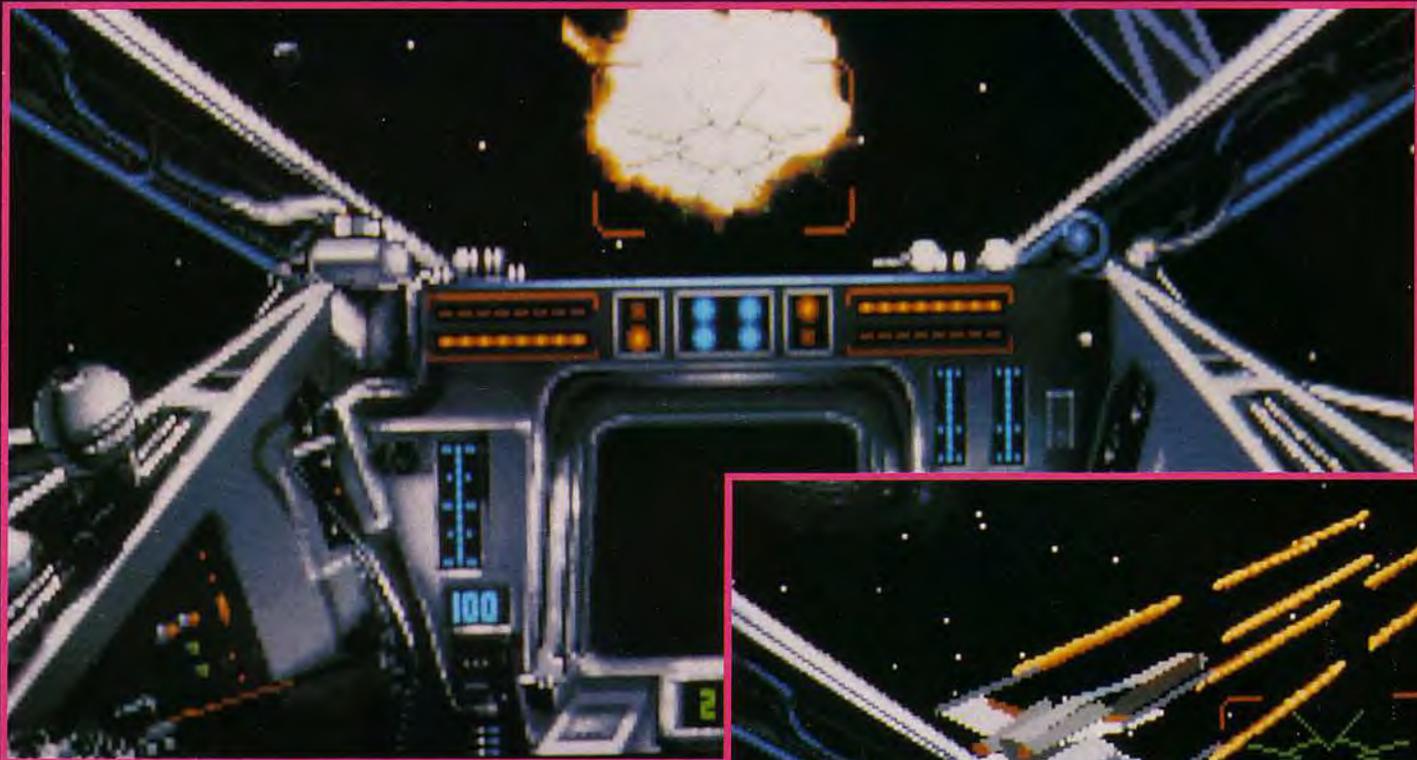
Son musée de cire, un grimoire séculaire et un horrible secret qui entourait la malédiction jetée sur votre famille. Et maintenant, à vous de jouer ! Le musée, avec ses horribles statues de cire représentant les êtres les plus mauvais de la création, vous attend. Sauvez votre frère, ou c'est lui qui vous tuera. Le scénario de Waxworks est très prometteur, espérons que les programmeurs de Horrorsoft sauront retranscrire dans leur jeu d'aventure une ambiance digne de Lovecraft ou de Bloch. A défaut d'être vraiment très beaux, les graphismes sont sanglants à souhait. On retrouve dans cette partie toute la souplesse d'utilisation "souris" qui fait la force des aventures récentes. La gestion des icônes est en tout point semblable à celle des anciens épisodes d'Elvira. Et pour autant qu'on puisse en juger, Waxworks est doté d'un scénario apte à produire un jeu exceptionnel. Encore faut-il que toutes ses potentialités soient correctement exploitées. Nous vous en diront plus à la sortie du jeu qui sera prochainement disponible sur PC.

Marc Menier

reusement qu'une bonne droite de Mike Tyson. Parfois, on aimerait bien que les souvenirs soient, comme l'oncle Boris, enterrés à jamais. Mais les choses ne sont pas si simples

**Si c'est la haine qui brûle dans son regard, la discussion s'engage mal. Allez, du calme, après tout il lève peut-être la main en signe de paix.**



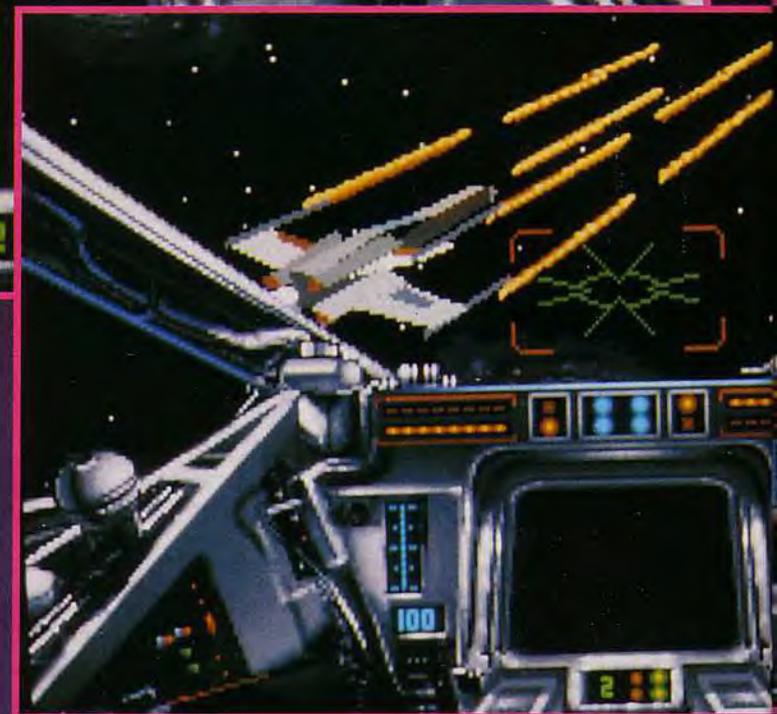


# X-Wing

**Lucasfilm frappe un grand coup avec X-Wing, un simulateur de combat spatial qui n'a apparemment rien à envier à Wing Commander, maître incontesté du genre. Revivre la saga de la Guerre des Etoiles sur son PC : un rêve devenu réalité ?**

Reputé surtout pour ses jeux d'aventure, la société Lucasfilm risque fort d'acquiescer ses lettres de noblesse avec X-Wing, un simulateur de combat spatial basé sur la trilogie de la Guerre des Etoiles. Voilà une nouvelle qui va en faire sauter plus d'un au plafond. Qui n'a pas rêvé de vivre les aventures de Luke Skywalker, de plonger au cœur de l'Etoile

noire et de flanquer une bonne pâtée à Dark Vador, le méchant par excellence ? X-Wing met en scène les épiques combats entre l'Alliance Rebelle et l'Empire. Comme dans le film, vous jouez le rôle d'un jeune et talentueux pilote fraîchement enrôlé chez



**R2D2 à bord : on ne saurait rêver d'un meilleur copilote.**

les rebelles. Les chasseurs de l'Alliance, le X-Wing, le Y-Wing et le A-Wing, sont tous à votre disposition pour lutter contre les forces ennemies.

De nombreuses missions vous seront proposées : escorte, combat contre les fameux chasseurs Ties, attaque des Star Destroyers, sans oublier l'Etoile de la Mort. Il sera possible de contrôler plusieurs vaisseaux et le joueur fera partie d'une escadrille. A l'instar de Wing Commander, l'action s'inscrit dans des plans de bataille sur plusieurs « épisodes » (décidément, on ne peut pas faire cavalier seul dans l'espace !). Au début du jeu, les nouveaux pilotes devront faire leurs preuves au



**Yahh ! et un chasseur Tie de plus qui mord la poussière ! Les forces de l'Empire n'ont qu'à bien se tenir, il y a un nouveau Skywalker en scène !**

**Votre coéquipier arrive à la rescousse et vous sauve d'une situation périlleuse. C'est bon parfois d'avoir quelqu'un sur qui compter.**



cours de missions d'entraînement avant de participer à des simulations de batailles historico-cinématographiques qui opposent les meilleurs pilotes rebelles aux forces impériales. Vous pourrez participer indépendamment à trois campagnes, chacune comportant à peu près 12 à 15 missions. Pour adapter sur Micro une saga aussi prestigieuse que celle de la *Guerre des Etoiles*, Lucasfilm affirme avoir mis tous les atouts de son côté. Selon L. Holland (réalisateur du jeu avec Edward), - à qui l'on doit déjà *Secret Weapons of the Luftwaffe : The Battle of Britain* -, *X-Wing* réunit « les meilleurs éléments de simulations de combats aériens dernier cri... par exemple, les contrôles du cockpit comprennent 17 vues différentes ».

Pour *X-Wing*, Lucasfilm a élaboré une nouvelle méthode qui intègre à la fois les technologies basées sur les polygones et les bitmaps. Cette intégration permettrait de créer des vaisseaux très détaillés. En outre, *X-Wing* est doté d'un nouveau système scénique nommée « Landru » (?!) qui permet d'après Edward Kilham de créer des séquences animées plein écran et un environnement très interactif. Le système sonore « Imuse » (Interactive Music & Sound Effects), également créé pour l'occasion et que nous avons pu découvrir à l'occasion de la sortie de *Monkey Island 2*, permettra d'avoir des musiques en continu durant le jeu. Les thèmes se succéderont sans

**C'est lui, oui c'est lui ! L'affreux bonhomme tout en noir avec un pot de fleurs sur la tête. Qui sait, avec un peu de chance, vous serez peut-être amené à affronter le tristement célèbre Dark Vador... Courage !**



solution de continuité, en une sorte de fondu enchaîné musical. La bande-sonore est carrément empruntée au film. Vrombissement des chasseurs Ties et respiration mécanique de Dark Vador, l'ambiance risque

## **Revivez l'un des combats spatiaux les plus réussis de l'histoire du cinéma.**

d'être chaude ! Lucasfilm ne compte pas s'arrêter là, et la société américaine annonce déjà deux nouveaux épisodes (les joueurs auraient même la possibilité de voler pour le compte de l'Empire. Voilà qui pourrait ajouter du piment à l'action). Il ne manquera plus

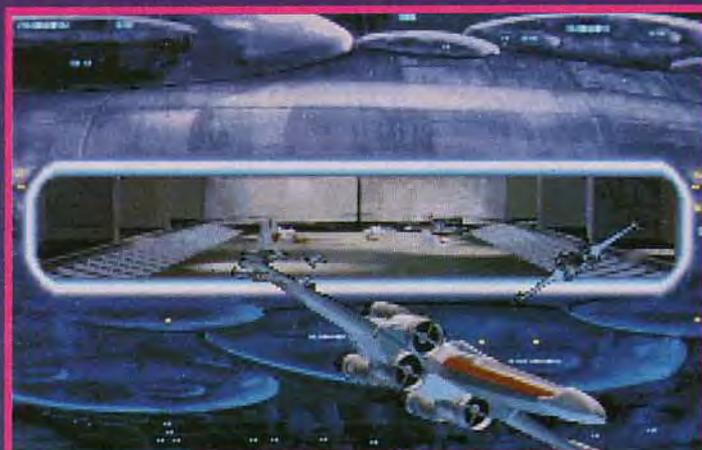
**L'aventure profite d'un graphisme de qualité. Avec des machines puissantes, l'animation devrait suivre.**

alors que le jeu à deux pour vivre des combats redoutables. Comme vous pouvez le constater, *X-Wing* est un simulateur de combats spatiaux très proche de *Wing Commander*. Mais s'il reprend tous les atouts de son prédécesseur saura-t-il le surpasser dans tous les domaines de la simulation, de la qualité du scénario à la souplesse de l'animation ?

Nous n'avons pas encore vu le jeu tourner mais les photos d'écran sont enthousiasmantes et si la réalisation tient toutes ses promesses, *X-Wing* sera tout simplement la nouvelle référence du genre. Parution en automne, sur PC bien sûr. La Force est avec Lucasfilm.

Marc Menier.

**Comme dans *Wing Commander*, *X-Wing* sera doté de nombreuses séquences animées qui illustreront les batailles que vous aurez à gagner pour mener à bien votre mission intersidérale.**



Qu'il s'agisse des rétroviseurs qui permettent de vérifier qu'aucun adversaire ne risque de vous doubler, ou des mains qui tournent sur le volant, le réalisme de cette simulation de course rappelle celui de Vroom.

La vue de la piste est assez classique. Par contre, regardez, les indications qui concernent la vitesse et la boîte ne sont pas sur le tableau de bord, mais sur le haut de l'écran de jeu. La visibilité est bien meilleure.

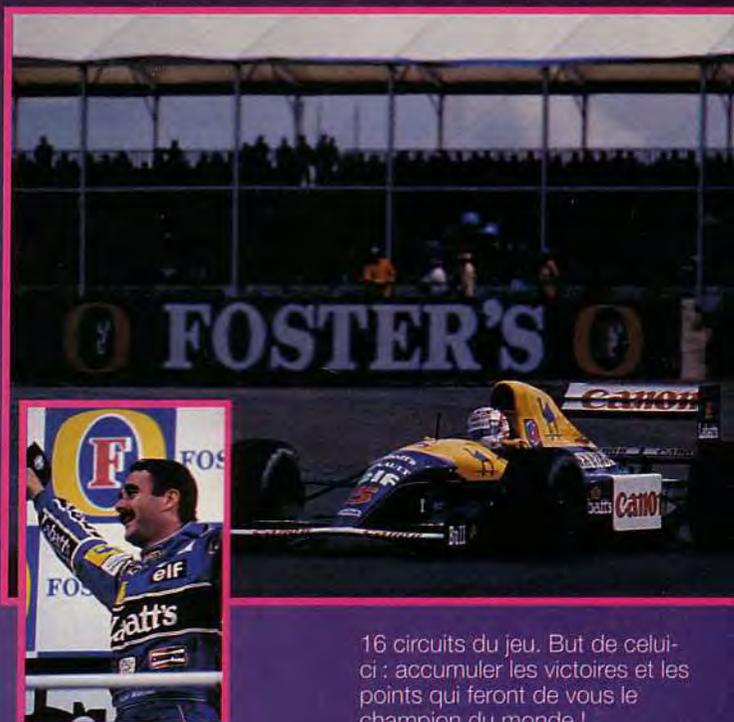


## Nigell Mansell's

**Gremlin le grand spécialiste des courses de voitures délaisse les rallyes et se lance dans la course de F1. C'est au volant de la Williams/Renault que vous allez pouvoir avaler le bitume des 16 circuits du jeu !**

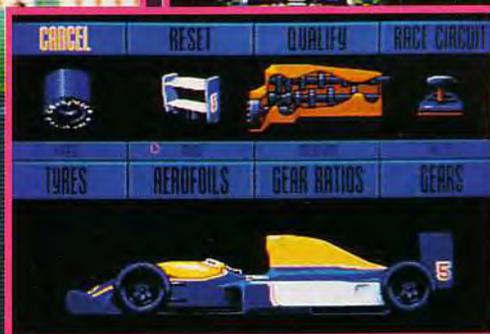
Malgré une année '91 en demi-teinte, Gremlin avait jugé bon, à l'époque, de signer un contrat en exclusivité mondiale sur les droits d'exploitation du nom du célèbre pilote britannique. Ce coup de poker s'est révélé, en définitive, un coup de maître. En effet, grâce aux gadgets électroniques dont est bardée la Williams/Renault, le fameux moteur Renault et les qualités de pilote de Nigell Mansell, la firme remporte pour l'année 92 le championnat du monde des constructeurs ainsi que le championnat du monde

des pilotes ! Et quand on tient une telle licence et qu'on est éditeur de jeux, on se lance, sans se poser de questions, dans le développement d'un logiciel de courses de F1 ! C'était un peu le but, me direz-vous, je sais, sauf que dans le cas présent c'est de l'or en barre qui tombe littéralement entre les mains de Gremlin. C'est le sentiment général que l'on percevait à travers les propos des responsables de Gremlin. On ne peut pas trop leur en vouloir d'afficher une telle confiance dans leur produit, on sait que Gremlin est capable du meilleur avec des jeux tels que *Lotus 1 et 2*. On peut donc se risquer à dire que le jeu sera de bonne qualité. Gremlin ne s'est pas trop creusé la tête pour trouver le titre de leur nouveau jeu, il se nomme *Nigell Mansell's World-championship*. Cette course de F1 vous place aux commandes de la Williams/Renault ! Vous pourrez ainsi participer au championnat du monde en faisant crisser vos pneus sur les



**Et voilà le grand champion en chair et en os ! Aurez-vous le même sourire après avoir passé la ligne d'arrivée ?**

16 circuits du jeu. But de celui-ci : accumuler les victoires et les points qui feront de vous le champion du monde ! Le joueur bénéficie d'une vision dite « subjective » puisqu'il voit à travers les yeux du pilote, lui-même calé dans l'étroit cockpit



Comme pour la plupart des simulateurs de courses automobiles récents, il faudra ici modifier vous-même votre bolide. Et il n'y a plus qu'à tester l'efficacité de vos réglages. Attention, il y a du monde dans ce tunnel!

# Worldchampionship



du bolide jaune et bleu marine. Vous aurez la possibilité de paramétrer certains éléments de la course tels que le niveau de difficulté, les vitesses (en automatique ou en manuel). En outre, vous aurez tout intérêt à adapter votre F1 en fonction de chaque circuit en procédant aux réglages des ailerons, des pneus etc. Pour les débutants, le programme vous propose un circuit spécial où l'ordinateur vous guide et vous conseille. Bien entendu, vous retrouverez également la traditionnelle option « practice » qui vous permet de vous entraîner et de reconnaître les différents circuits avant de vous lancer dans la compétition. Pour l'instant, la

pré-version que nous avons vue sur Amiga n'est pas très convaincante car assez lente. Mais on nous assure que la ver-

sion finale sera plus rapide. Quant à la version PC, il paraît qu'elle est d'une fluidité déconcertante. Nigell Mansell's sera

disponible en novembre sur Amiga, ST. Des versions SFC, NES, C64, CPC et Gameboy sont prévues. Dany Boolauck



Pas de carte pour prévoir les virages... Juste quelques panneaux de signalisation.



# ■ ects ■ ects ■ ects ■ ects ■ ects

Chez **Renegade**, les Bitmap Brothers sont parvenus à nous étonner une fois encore avec *The Chaos Engine*, quasiment terminé. Ce Gauntlet-like combine une création de personnages dignes des bons jeux de rôles, des graphismes très sympathiques et colorés, une animation superbe et une bande-son réussie. Ajoutons à cela que la jouabilité est parfaite, seul ou à deux et que l'aspect aventure complète avec justesse le côté action.

Après quelques mois plutôt calmes, **Psygnosis** revient sur le devant de la scène. *Lemmings II* vous est présenté en Avant-Premières. *Hired Guns* est une version plus avancée du jeu de rôles multijoueur aperçu il y a plus d'un an au CES de Chicago. Chaque joueur dispose de sa propre fenêtre et certaines stratégies peuvent nécessiter une action coordonnée de plusieurs joueurs. Dans *Walker*, vous contrôlez un robot bipède qui doit se frayer un chemin en dépit des attaques incessantes des troupes, des hélicoptères, des canons et autres camions blindés.

*Shadow of the Beast III*, dernier volet (pour l'instant) de la série, combine la beauté du premier au scénario plus riche du second. *Armour-Geddon II* devrait surpasser le premier épisode, déjà superbe : animation plus rapide, graphismes améliorés, engins plus diversifiés, bande son plus réaliste tout comme la simulation elle-même. Deviendra-t-il l'ultime simulateur ? Wait and see !

**Mindscape** présentait une version très avancée de *Strike Commander*, le superbe simulateur de vol dont nous vous avons déjà parlé, doublé maintenant d'un côté aventure. *Privateer* est le nouveau nom de *Trade Commander*, la suite de *Wing Commander II*. Les animations que nous avons



**Heroes Quest II**  
**Sierra**



**Turbo Science**



**Betrayal at Krondor**

pu voir laissent augurer d'un grand jeu. *Battletoads* est l'adaptation sur micro du grand succès d'arcade. Cette version Amiga accepte deux joueurs en simultané. *Outlander* vous plonge dans un scénario de science fiction où deux tribus s'affrontent pour l'énergie restante. *Captive* et *Moonstone* arrivent sur PC. Dans un genre plus sérieux, *Rightpoint* s'annonce comme un programme de dessin sous

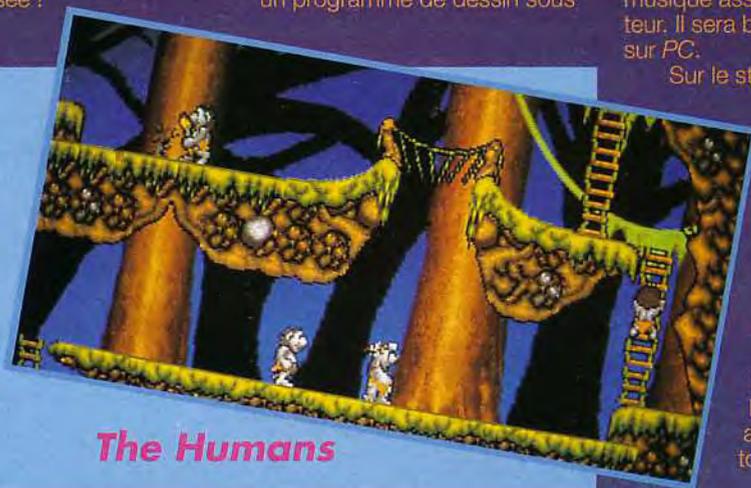
Windows très complet. Dans le domaine musical, *Miracle* est un système très performant d'apprentissage du clavier et de la musique assistée par ordinateur. Il sera bientôt disponible sur PC.

Sur le stand **Ocean**, nous avons pu découvrir les premières ébauches d'*Epic II*. Ce second volet tient compte des reproches adressés au premier et sera plus difficile, avec de nombreuses missions. L'animation restera aussi fluide avec toutefois beaucoup

plus d'éléments. *Cool World*, basé sur le film, est un sympathique jeu de plates-formes, faisant un grand usage des digitalisations. Ocean annonce encore la sortie prochaine d'*European Rampage* (la suite de *WWF*), d'un jeu de golf et d'un nouvel épisode de la *Famille Addams*.

Chez **Domark**, on pouvait juger de la qualité de *3D Construction Kit II*, la version améliorée du *Tilt d'Or 91*. *Harrier AV8B* est un nouveau simulateur de vol avec combats, mêlé d'options stratégiques. *International Rugby Challenge* est dû au talent des créateurs de *The World Cup*.

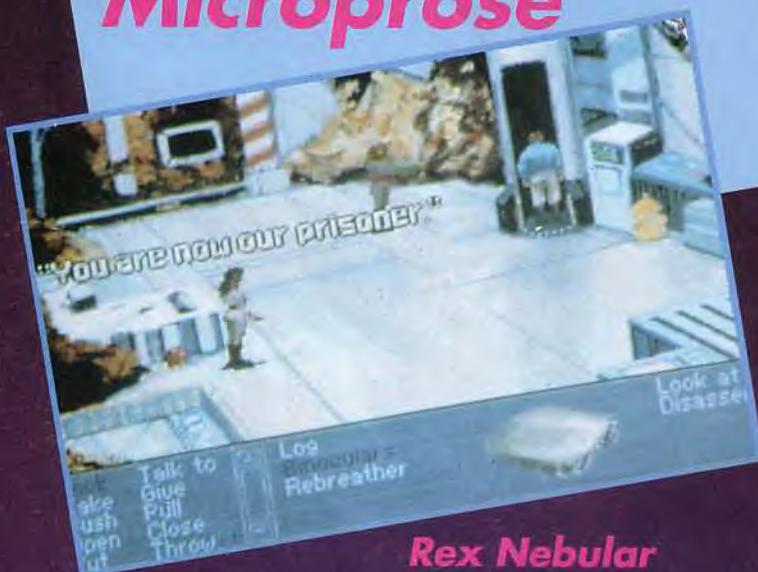
**Mirage**



**The Humans**



## F15 Strike Eagle III Microprose



## Rex Nebular



## Leblanc Loriciel

Loriciel présentait entre autres *The Entity*, son nouveau jeu d'aventures/action particulièrement réussi graphiquement, ainsi

que *Tiny Skweeks*, mettant en scène les enfants terribles de Skweek. *Sports Best* est un CD-ROM, regroupant trois titres bien connus : *Panza Kick Boxing*, *Paragliding* et *Tennis Cup II*. Outre quelques scènes intermédiaires, le CD est plein à craquer de musiques de qualité CD ! Annonçons également l'arrivée imminente de *D-Day* un jeu de stratégie sur le débarquement. Enfin, nous avons pu dénicher quelques



## The Legacy

images du prochain jeu d'aventures (dénommé provisoirement *Leblanc*), encore à l'état d'ébauche mais dont le style et l'animation paraissent bien plaisants.

Au stand **Sierra**, on pouvait voir *Betrayal at Krondor*, un jeu de rôles aux graphismes superbes et à l'ambiance prenante. *Johnny Castaway*, sans être véritablement un jeu, vous fera revivre les péripéties d'un naufragé perdu sur une île déserte. *Turbo Science* vous invite à un voyage pour un jeu de réflexion varié, tandis que *Incredible Machine* est un jeu de puzzle. Toujours dans le même genre, *Island of Dr. Brain*, la suite de *Castle of Dr. Brain*, ne devrait plus tarder. La série *King Quest* s'agrandit d'un sixième volet, plus riche et encore plus beau. Enfin *Space Quest V* vous fera vivre de nouvelles aventures dans la peau de Roger Wilco.

**Interplay**, visible dans l'espace Electronic Arts, présentait principalement trois nouveautés. *Buzz Aldrin's Race into Space* est un jeu de stratégie basé sur la conquête spatiale. Le

jeu est d'une grande richesse et semble passionnant.

*Castle II* reprend le principe du premier volet en l'améliorant. Les possibilités d'action sont beaucoup plus riches et les animations digitalisées apportent un « plus » indéniable. *Battle Chess 4000* est toujours aussi amusant mais il devrait en outre être beaucoup plus fort.

Au stand **Gremlin**, *Nigell Mansell's Worldchampionship*, la course de F1, nous a impressionnés par sa rapidité en version PC (voir nos pages Avant-Premières). *The Legacy of Sorasil* est le second volet de *Hero Quest*, plus riche et plus beau. *Daemonsgate 1* est un autre jeu de rôles, qui semble particulièrement prometteur, sur le plan de la richesse comme de la qualité des graphismes.

## Renegade



## The Chaos Engine

Chez **Infogrames**, on pouvait redécouvrir l'impressionnant jeu d'aventures/action basé sur le mythe de Cthulhu, qui porte désormais le doux nom de *Alone in the Dark*. *Stunt Island*, la simulation de vol et de mise en scène de Disney, ne devrait plus tarder non plus.

Chez **Accolade**, on pouvait voir plusieurs titres PC. Inutile de vous présenter *Waxworks*, le jeu d'aventures que vous pouvez découvrir en avant-premières dans ce numéro. *Dark Half* est un nouveau jeu d'aventures graphiques qui s'inspire d'un scénario de Ste-

prévue sur PC en octobre. Enfin, *Summer Challenge* est une simulation sportive où vous pourrez participer à des épreuves olympiques telles que le 400 mètres haies, le saut en hauteur, le saut à la perche, le cyclisme etc. Sortie prévue sur PC en septembre.

Outre *Rex Nebular*, le jeu d'aventures erotico-spatiales, de superbes titres à retenir chez **Microprose** : *F15 Strike Eagle III*, *The Legacy*, *Harrier Jump Jet* et *Ancient Art of War in the Skies* ainsi qu'un jeu de golf. Nous avons enfin vu une version jouable de *F15 III* sur PC. Etant donné l'excellente

## System 3



Putty

phen King. Vous jouez le rôle d'un homme accusé d'être l'auteur d'une série de meurtres. Sortie



qualité des graphismes en VGA et son animation (sur un 386) cette simulation de vol sera certainement un des meilleurs titres de fin d'année (octobre/novembre).

*The Legacy* est un jeu d'aventures/rôles où l'action se déroule dans un manoir hanté. Bénéficiant d'un système de jeu qui avoisine celui de *Dungeon Master*, il sera également doté d'un auto-mapping. Sortie prévue sur PC en novembre.

*Space Hulk* est le nom du prochain jeu de stratégie/jeu de rôles élaboré dans les laboratoires secrets d'**Electronic Arts**. L'histoire se déroule dans le futur et le système de jeu ressemble à s'y méprendre à *Breach* et *Space Crusade*. Sortie prévue sur PC et Amiga en janvier 93. *Car and Driver*, la simulation de pilotage de voitures de sport, est enfin prête à être distribuée en Europe. But du jeu : sillonner

Recherche dragueur spatial free-lance pour explorer planète de femmes fantastiques et bizarres! Doit être beau parleur et s'Androgéna-8878!

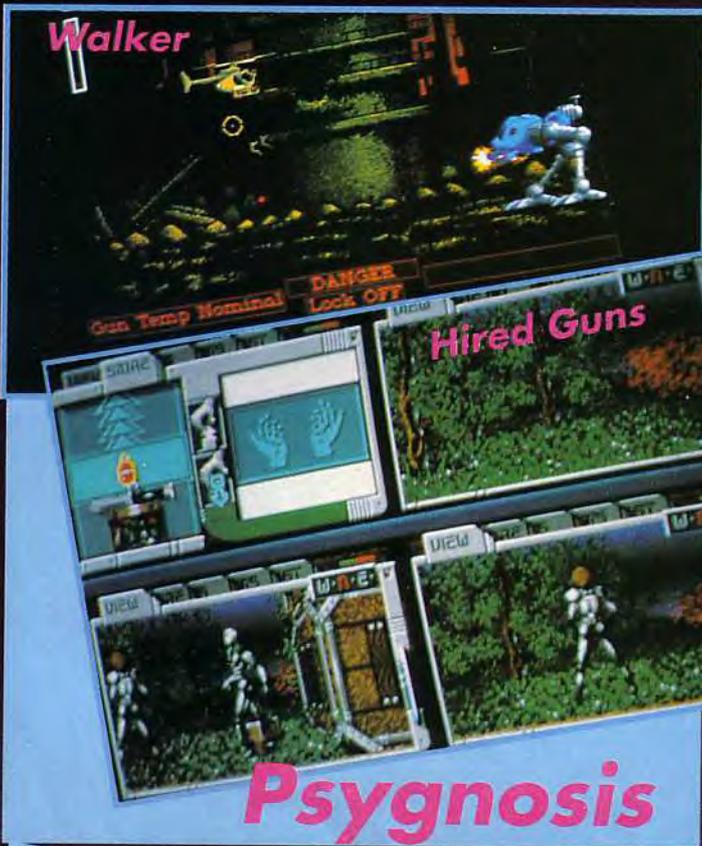
Rex Nebular va arriver!

**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

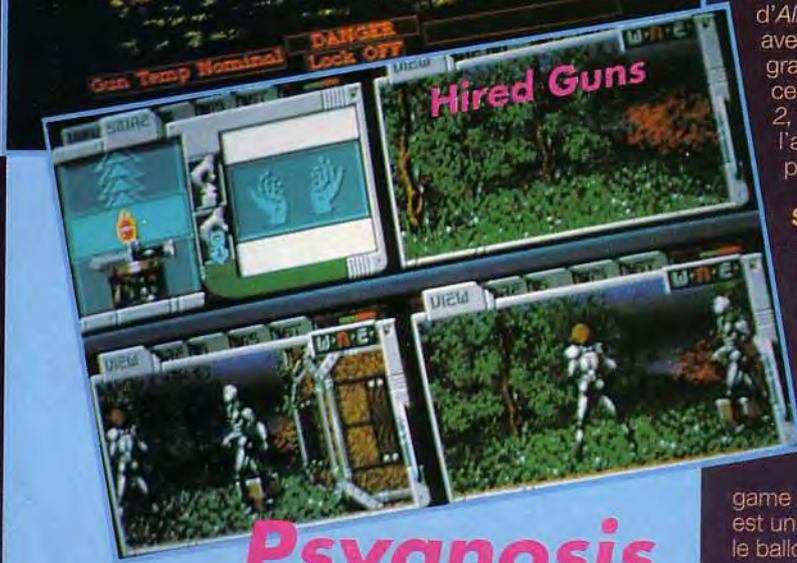
Spécialiste du logiciel

Rex Nebular, bientôt sur vos Compatibles IBM PC.  
MicroProse Ltd Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury Glos GL8 8LD UK. Tél: + 44 666 504326  
**DISPONIBLE: LE 3615 MICROPROSE**

# jects ■ ect ■ ec



**Walker**



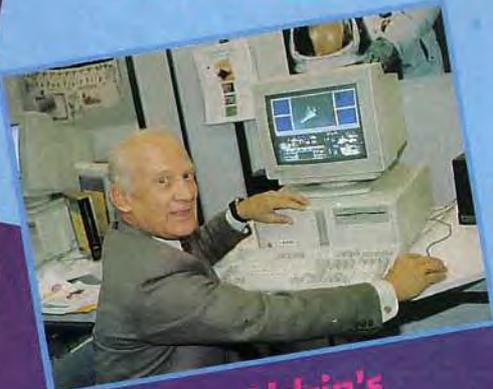
**Hired Guns**

## Psygnosis



**Road Rash**

## Electronic Arts



**Buzz Aldrin's Race into Space**

les différents circuits sans terminer en hachis et surtout délirer à bord de ces bolides qui nous font tous rêver ! Sortie prévue sur PC au cours du mois de novembre.

Pas de grosses nouveautés présentées chez l'auteur de *Alien Breed*, **Team 17**. Nous avons vu deux jeux d'actions que vous connaissez déjà,

*Superfrog* et *Assassin* (présentés en previews dans *Tilt 103*). En revanche, **Team 17** nous annonce une nouvelle version d'*Alien Breed* (sur Amiga) avec d'autres niveaux, plus grands et plus difficiles. En ce qui concerne *Alien Breed 2*, il va falloir attendre l'année prochaine pour pouvoir y jouer !

**System 3**, qui n'avait pas de stand, a pu cependant nous montrer *Putty*, son dernier jeu de plates-formes, mignon à souhait, qui fera d'ailleurs partie du pack Amiga en Grande-Bretagne.

**Krisalis** présentait *Sabre Team*, un wargame stratégique. *Soccer Kid* est un jeu de plates-formes où le ballon rond est capital. *Arabian Nights* est un autre jeu de plates-formes. La grande nouvelle est en fait la sortie prochaine de *Shadowlands*, la suite de *Shadowlands*.

Deux nouveautés chez **21ST Century Entertainment** : une version Atari ST de *Pinball Dreams*, et une suite sur Amiga, *Pinball Fantasies*, encore plus délirante.

**Core** annonçait la sortie prochaine de *Darkmere*, un jeu de rôles en 3D isométrique, et présentait *Curse of Enchantia*, une aventure à la *King's Quest*.

Chez **Coktel Vision**, la version CD-ROM de *Inca* est loin d'être prête. En revanche, la suite de *Goblins* et *Ween*, le jeu d'aventures fantastico-médiéval, seront bientôt disponibles.

**Mirage** dévoilait *The Humans*, un jeu d'action « préhistorique » (le scénario, pas la réalisation !), ainsi que *The Legend of Ragnarok*, un jeu de stratégie où s'affrontent les dieux. *Prophecy* est un jeu de plates-formes tirant ses sources de la mythologie scandinave. La grande surprise vient surtout de *Space Junk*, un jeu d'aventures animé qui devrait tirer parti des capacités du *Falcon* d'Atari. Affaire à suivre.

Chez **Empire**, *Campaign*, le nouveau wargame, ne fera plus guère attendre les amateurs du genre.

Sur le stand **Ideasoft**, nous avons pu découvrir *Dribbling*, une simulation de football sympathique, *Smash*, un jeu de tennis en vue latérale, et *Cattivik*, un jeu de plates-formes plus classique.

Les jeux micro se portent donc encore bien et la suprématie des consoles que nous avaient annoncée quelques illuminés a bien peu de chance de se réaliser (heureusement d'ailleurs !). Le PC maintient son emprise dans le domaine des jeux de simulation/stratégie, d'aventure et de rôles, mais accède aussi désormais aux jeux d'action pure. L'Amiga reste bien placé, la quasi-totalité des titres PC devant être convertis ultérieurement dans ce format. L'Atari ST est plus fragile (conversion moins systématique) mais le développement de jeux *Falcon* pourrait changer la donne.

Dany Boolauck et Jacques Harbonn



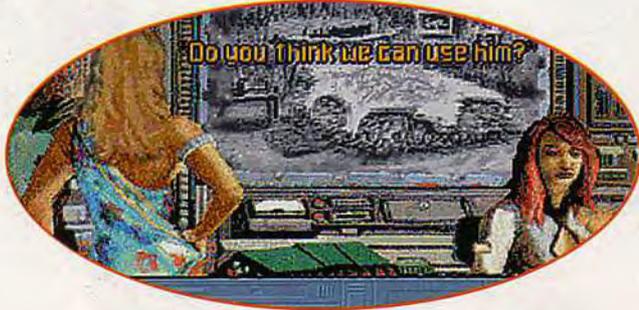
**Pinball Fantasies**

## 21st Century

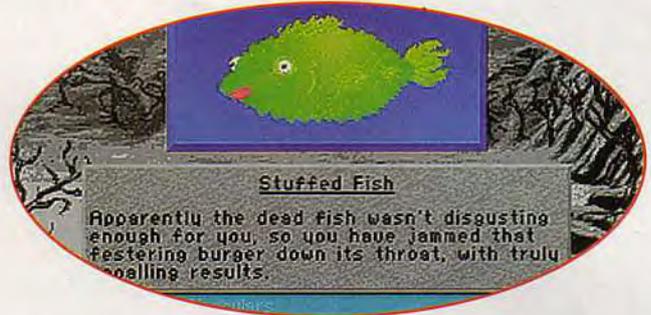
# REX NEBULAR



*And The Cosmic Gender Bender™*



Le dragueur interstellaire Rex Nebular atterrit sur une planète exclusivement peuplée de femmes, Androgena. Ses habitantes veulent l'utiliser pour engendrer une nouvelle race mâle. Rex ne sait trop quoi faire; doit-il continuer à chercher le vase rare, but de sa mission, ou doit-il se résigner au rôle de play-boy?



Rex réussira-t-il à se débarrasser de l'horrible monstre qui garde une grotte sous-marine? Il devrait peut-être lui lancer un poisson mort farci d'un hamburger pourri et quelqu'autre forme de nourriture locale.

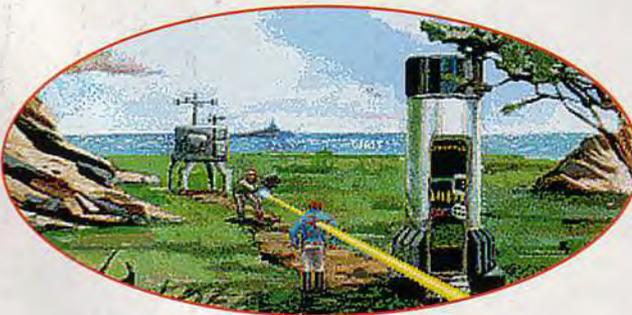


Vous devez éviter qu'une horrible femme cannibale géante ne mange notre héros vivant. Pouvez-vous la supprimer en utilisant seulement des fruits exotiques et quelques feuilles?



Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender est sur le point d'atterrir.

Passez-le prendre bientôt chez votre distributeur MicroProse.



Et pouvez-vous empêcher la diabolique Zartox de ne faire qu'une bouchée de Rex? Embarquez-le dans le téléport et emmenez-le dans la ville. Aidez-le à s'en tirer.

**MICRO PROSE™**

*Spécialiste du logiciel*

Tout ça parce que les femmes adorent les Twinkifruits!

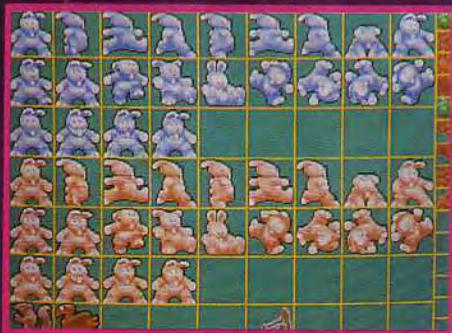
Rex Nebular, bientôt sur vos Compatibles IBM PC.  
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. Tél: + 44 666 504326  
**DISPONIBLE: LE 3615 MICROPROSE**

Vous vous souvenez certainement de Stywox, une nouvelle société de développement française et son premier jeu : *Ultimate Fight*. Ils reviennent aujourd'hui avec deux nouveaux titres : *Demon's Back*, un beat'em all médiéval, et *Rabbit Run Always*, un petit jeu d'action/ plates-formes. Deux titres attendus sur Amiga.



## Stywox démons, lapins et compagnie

Graphismes colorés, mouvements réalistes, sans doute... Mais le scénario de *Rabbit Run Always* laisse un peu à désirer ! Trouver un puits de carottes au pôle Nord !?! Espérons que la fluidité annoncée de l'action sera respectée...



Voilà quelques-uns des dessins qui ont servi à mettre en place l'animation de votre lapin. Il existe ainsi une cinquantaine d'attitudes différentes...



Ci-dessus, *Demon's Back*. Ci-contre, *Ultimate Fight*, le premier jeu de la société Stywox. Des graphismes très soignés dans les deux cas, pour une utilisation optimale des capacités de la machine, qu'il s'agisse du ST, du PC ou de l'Amiga.

**D**emon's Back se présente comme un beat'em all médiéval dans lequel vous dirigez un preux chevalier chargé de chasser les démons qui ont envahi la planète Ogwa. Rien de bien extraordinaire là-dedans. Par contre, c'est la mise en scène du jeu qui attire l'attention ; non seulement *Demon's Back* offre des scrollings horizontaux classiques,

**Les boss de fin de niveau atteignent la taille de l'écran.**

mais il proposera également des scrollings multidirectionnels et des vues en 3D (dans le genre d'*Ishar*). Techniquement, les programmeurs de

Stywox font le maximum pour tirer le meilleur de chaque machine (ST, Amiga, PC). Les graphismes sont très soignés



et la bande sonore sera digitalisée (plus de 100 samples, musiques soundtracks). Les sprites sont très gros et les bons vieux boss de fin de

niveau, animés, pourront atteindre la taille de l'écran. Enfin, on nous promet que l'aspect réflexion ne sera pas absent du jeu.



*Rabbit Run Always* (titre provisoire), est d'un genre assez différent. Cette fois, le joueur incarne un petit lapin inoffensif qui part à la recherche d'un mythique « puits de carottes » au pôle Nord (je sais, je sais, le

scénario n'est pas leur fort). Tout le jeu sera basé sur les mouvements du lapin, dont le sprite comporte plus de 50 positions. Notre gentil rongeur n'aura d'autres armes que son agilité et sa rapidité pour éviter

**Demon's Back** : scrollings horizontaux, mais aussi multidirectionnels, des vues 3D, plus de 100 samples pour la bande son...

les nombreux prédateurs qui sillonnent la prairie. D'après Stywox, le jeu, plein écran, tournera en 50 images par seconde sur toutes les machines (PC, ST et Amiga). Ces titres devraient être disponibles pour la fin de cette année. Dogue de Mauve



Possesseurs de PC,  
réjouissez-vous!  
Le Royaume des Dieux  
vous ouvre ses portes!

“Mega lo Mania reste le meilleur du genre.” — TILT

# MEGA LO MANIA

**GEN D'OR**  
GEN 4  
hits 92%  
TILT JOYSTICK

Etes-vous prêt à affronter le défi de 3 adversaires cruels et complices?

- VOIX DIGITALISÉES en français, musique d'ambiance et effets sonores.
- 9 époques, de l'homme des Cavernes à l'homme moderne.
- Construction de châteaux, d'usines, de mines et de laboratoires.
- Conception et création progressive d'armes de plus en plus sophistiquées (arcs et flèches, catapultes, canons, missiles nucléaires et soucoupes volantes...)
- Batailles animées.

BEAU  
PRENANT  
RAPIDE  
-TILT-



**Sensible**  
SOFTWARE

**UBI SOFT**  
Entertainment Software

Screen shots on IBM PC

# Lemmings II

## Mieux que Lemmings ?



**Le Lems Bar... Un rendez-vous à ne pas manquer pour les rongeurs assoiffés !**



**Lemmings, le retour ! Si l'on retrouve ici des menus d'icônes très semblables à ceux du précédent épisode, cette dernière aventure profite de nombreux nouveaux atouts : Des lemmings plus « intelligents », des mondes plus vastes, des actions plus nombreuses et variées, etc.**

**Faire une suite pouvant soutenir la comparaison était déjà une gageure. Pourtant Psygnosis a fait encore mieux en dépassant son modèle. Du très grand travail.**

**A**vec *Lemmings*, Psygnosis détenait un titre fabuleux, digne de figurer au Panthéon des logiciels au même titre que *Tetris*. Aussi c'est avec une certaine appréhension que nous

avons découvert le second volet. Je vous rassure tout de suite : il ne déçoit pas, loin de là. *Lemmings II* s'apparente suffisamment au premier volet pour justifier son titre et s'en différencie assez pour être pleinement original. On retrouve bien entendu la bande de lemmings, aux mimiques si charmantes (il faut voir à ce sujet la présentation, fort humoristique). Mais ici le jeu ne se segmente pas en niveaux indépendants les uns des autres. Le but consiste à mener votre équipe de lemmings de monde en monde, chacun ayant ses caractéris-

tiques propres : cirque, plage, neige, etc. Cette continuité, allée à la variété des ambiances

**De nombreuses innovations viennent renforcer la stratégie de la partie. Ici, pour aider au déplacement des ballons, vous utiliserez des petits ventilateurs.**



**Lemmings II vous offre des phases de jeu plus longues que celles du premier épisode. Dans les menus, on trouve du même coup des icônes plus variées. Ici, vous remarquerez l'option « skier », indispensable à la réussite du monde polaire.**



chute. Secondement, il y a énormément d'humour. Il faut voir et entendre le lemming qui se cogne la tête en sautant, ou celui qui pousse un cri de Tarzan en se lâchant après s'être balancé à une chaîne, ou encore la danse des lemmings pris dans le périmètre sonore du musicien ! La jouabilité semble aussi bonne et le scrolling encore plus rapide. Ce grand jeu devrait être disponible prochainement sur *Amiga*, puis sur *Atari ST* et *PC*. Un grand bravo à Psygnosis qui a réussi son difficile pari.

Jacques Harbonn



# History Line 1914 - 1918

Pour illustrer toutes les phases stratégiques de cette simulation, History Line vous offre quelques superbes écrans de jeu. A droite, c'est la remise d'une médaille... Bravo !

**Vous avez toujours été fasciné par l'élégance raffinée de l'uniforme de poilu mais vous rechignez à ramper dans la boue ? Ce wargame historique pour PC, Amiga et ST est fait pour vous... La guerre semble tellement plus propre, vue de derrière un écran de jeu vidéo !**



Le champ de bataille en vue de dessus... Comme dans Battle Isle, chaque adversaire dispose d'une moitié d'écran pour visualiser ses troupes et effectuer ses actions.

Les fidèles lecteurs du jeu des sept erreurs dans le « Périgourdin Libéré » l'auront sans doute remarqué au premier coup d'œil en parcourant les photos de cette page : les graphismes de History Line 1914 - 1918 ressemblent comme deux gouttes d'eau à ceux de Battle Isle. Pas de panique, les auteurs de History Line n'ont pas lâchement pompé le travail de ceux de Battle Isle, puisque ce sont les mêmes... auteurs (vous suivez ?). C'est en effet aux joyeux Teutons de chez Blue Bytes que l'on doit ces deux wargames plutôt grand public. Cette fois, nos programmeurs germaniques préférés ont délaissé les combats futuristes pour se pencher avec le plus

grand sérieux sur une période historique rarement abordée dans les jeux sur micro, la Première Guerre mondiale. Les quelques softs basés sur ce sujet (comme Wings ou Red Baron) s'intéressaient surtout à l'aviation, mais ici, c'est une armée entière que vous aurez à diriger, avec ses fantassins, ses artilleurs, ses tanks, ses blindés, sa cavalerie, son aviation, ses navires de guerre, cargos et sous-marins, sans parler de la mise en place de bunkers, de tranchées ou de dépôts de munitions... Soit, en tout, plus d'une cinquantaine d'unités différentes à manipuler ! Oubliez les véhicules et les armes ultra-perfectionnés de Battle Isle, vous devrez vous contenter du matériel disponible

à l'époque, et attendre l'année 1916 avant de pouvoir utiliser des tanks. En effet, historiquement, ceux-ci intervinrent plus tard dans le conflit, et il vous faudra donc commencer la partie sans ce redoutable véhicule tout terrain.

Le système de jeu est semblable à celui de Battle Isle, mais quelques petites améliorations ont été apportées... Les combats, par exemple, sont désormais présentés par une impressionnante vue du terrain

**Cette fois, vous assistez aux combats comme si vous y étiez ! Fini les explosions ringardes ici, l'escadrille ennemie surgit à l'horizon et vient bombarder votre artillerie au premier plan !**



en pseudo 3D dans laquelle vous pourrez voir l'ennemi s'avancer vers vos troupes pour livrer bataille. Par ailleurs, le facteur temps jouera un rôle important dans le déroulement du conflit et les différentes saisons auront une influence sur

l'état du terrain, ce qui vous obligera à élaborer vos stratégies en tenant compte des variations climatiques. Si vous décidez de jouer seul, vous pourrez sélectionner une des 24 cartes que propose le jeu, et choisir l'un des deux camps (ce qui double le nombre de possibilités). Le mode deux joueurs n'offrira qu'une douzaine de cartes, mais chacun sait que les parties contre un adversaire humain sont toujours beaucoup plus passionnantes ! En attendant la sortie de ce wargame prometteur, il ne vous reste donc plus qu'à trouver un adversaire à votre mesure qui

acceptera d'enfiler un casque à pointe et une tenue vert-de-gris, et de prendre un fort accent germanique, le temps d'un après-midi, histoire d'accentuer encore plus le réalisme de la partie !

Marc Lacombe



Alors qu'on pouvait s'attendre à un « réalisme glauque », les auteurs ont préféré faire de *Motörhead* un jeu au style graphique caricatural, un peu à la manière des *SuperDeformed* que proposent les Japonais.

qu'à vous jeter sur leur tout dernier album, *March ör Die* (que je trouve légèrement inférieur à *1976*, mais c'est une opinion personnelle). Notons que les composantes principales du



## Motörhead : Le jeu !

Nous vous avons déjà parlé il y a quelques mois d'un jeu basé sur *Motörhead*, l'un des groupes de hard les plus célèbres de la planète. Aujourd'hui, le projet a bien avancé et les amateurs de beat'em all vont être ravis de retrouver Lemmy, Würzel, Mikkey Dee et Phil Campbell dans un jeu d'action sauvage.



sique, mais servi par des graphismes humoristiques proches du style *SuperDeformed* japonais (personnages grotesques dotés de petits corps et de têtes caricaturales). Réalisé par les auteurs de *Golden Axe* sur micro, *Motörhead* semble plus soigné que ce dernier. Espérons que la réalisation aura vraiment été améliorée (pour les scrollings et la gestion des combats) et que la musique sera à la hauteur de la réputation du groupe. Sinon, il ne vous restera plus

« rock'n'roll style » n'ont pas été oubliées dans *Motörhead* : il vous faudra boire de la bière, piquer de la nourriture dans les magasins, ravager vos chambres d'hôtel et embrasser des hordes de groupies en délire. Si c'est le genre de choses dont vous avez toujours rêvé, *Motörhead* risque de vous plaire ! (la sortie est prévue pour novembre sur *Amiga*, *PC* et *ST*).

Dogue de Mauve

Par les auteurs de *Golden Axe*, *Motörhead* est un beat'em up endiable qui vous propose d'affronter les pires ennemis du groupe : rappers, acidmaniacs et autres country-boys.

Cauchemar pour les groupies de *Motörhead* ! Les membres du groupe ont été kidnappés par leurs détracteurs. Par qui ? Mais par les amateurs de country, de rap, de house, de Dorothee et que sais-je encore... Heureusement, Lemmy et ses petits gars ont de la ressource et ce n'est pas un peu de baston qui leur fera peur. Les voilà donc partis dans la rue pour affronter leurs ennemis de toujours, ceux qui, comme

**Si vous avez toujours rêvé de vous saouler à la bière, de piquer de la nourriture, de ravager des chambres d'hôtels et d'embrasser des groupies, alors, ce jeu est fait pour vous.**

dit Lemmy, « disent n'avoir jamais écouté notre musique mais ne pas l'aimer ». Evidemment, il y a du travail ! *Motörhead* se présente comme un beat'em all (ou devrais-je dire un « overkill'em all » ?) à scrolling horizontal assez clas-



# Wizardry VII : Crusaders of the Dark Savant

aussi la personnalité et le karma. Les personnages peuvent se perfectionner non seulement dans le maniement des armes, mais aussi en capacité physique ou en sciences. Enfin la magie est d'une grande richesse, puisque pour choisir les sorts il y a six domaines, s'étendant chacun sur sept niveaux.

Côté réalisation, les graphismes VGA 256 couleurs sont superbes et les bruitages digitalisés, très présents, renforcent assez bien l'ambiance. Les déplacements dans les donjons sont rapides, mais s'effectuent très classiquement par « pas ». S'il ne déçoit pas, cet épisode

**Vous voilà repartis pour de nouvelles aventures fantastiques qui profitent enfin des possibilités de nos PC.**



**Les vieux de la vieille se souviennent certainement de la série culte Wizardry. Crusaders of the Dark Savant, le septième volet, pourrait bien faire revenir celle-ci sur le devant de la scène, si toutefois le scénario est aussi bon que la réalisation qui s'annonce réussie.**

rations nombreuses. Mais ce septième volet apparaît tout autre, prêt semble-t-il à faire une dure concurrence à *Eye of the Beholder II*. L'équipe peut être transférée du volet précédent, conduisant à trois débuts différents selon la manière dont vous aurez terminé *Bane*. Si vous préférez créer votre

équipe, le choix est vaste et prenant : 11 races (dont les mystérieux moines) et 14 professions (avec, en particulier, les légendaires Walkyries, les ninjas, ou les samuraïs). Les caractéristiques des personnages, outre les classiques- force, intelligence, piété, dextérité, vitesse et vitalité, - couvrent

pourrait marquer le retour sur le devant de la scène de ce grand ancêtre. Et même s'il ne peut prétendre révolutionner le genre comme l'a fait *Ultima Underworld*, il est certain que les fanatiques de *Wizardry*, encore nombreux, lui réserveront un accueil chaleureux.

Jacques Harbonn.

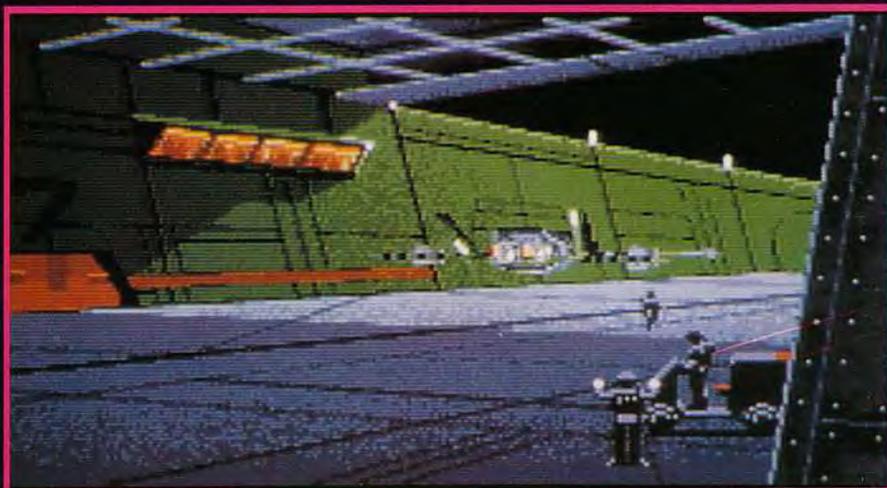
**C**rusaders of the Dark Savant n'est autre que le septième volet de *Wizardry*, une série culte du jeu de rôles sur ordinateur, qui a longtemps été au coude à coude avec celle d'*Ultima*. Le précédent volet, *Bane of the Cosmic Forge*, que nous avons testé sur Amiga dans le *Tilt 91*, révélait quelques lacunes face aux plus grands, en dépit d'améliora-



**Si les premiers épisodes de Wizardry se caractérisaient par des graphismes sommaires, il est certain que ce septième volet est enfin à la hauteur de ses concurrents les plus directs (EOB 2, MM 3, etc.).**

**Crusaders of the Dark Savant comprend également des séquences à l'extérieur qui nous changent des sempiternels donjons froids et humides.**





Comme dans la version PC, Wing Commander sur Amiga propose de nombreux intermèdes animés destinés à transformer le jeu en "cinéma interactif". Réussi ? En tous cas, on aurait tort de faire la fine bouche...

version Amiga

# Wing



Evidemment, les graphismes ont un peu perdu en couleurs lors du transfert du PC à l'Amiga. Mais ce qui nous inquiète surtout, c'est la rapidité de l'animation. Est-il possible d'obtenir un résultat satisfaisant sur un 68 000 ?



**Wing Commander, le premier volet de cette étonnante épopée galactique qui avait vu le jour sur PC, arrive bientôt sur Amiga. Vos canons laser vont encore fumer pour empêcher l'invasion Kilrathi.**

Le voilà... Après deux ans d'attente et des promesses, *Wing Commander* va enfin être adapté sur Amiga. La version PC, parue il y a maintenant près de deux ans, avait étonné le monde de la micro-informatique ludique, prouvant que les PC étaient capables de tenir fièrement leur place dans le domaine des jeux d'action. Il faut savoir qu'à l'époque, Atari ST, Amiga et consoles régnaient en maître dans ce domaine, les jeux d'action PC, le plus souvent CGA ou EGA et bruitages PC, faisant triste

figure. Chris Roberts, le programmeur, ira d'ailleurs encore plus loin avec *Wing Commander II*, glorifié par un Tilt d'Or

bien mérité. Mais revenons au premier volet et à son adaptation sur Amiga. Le thème est assez classique, sans être in-

teressant pour autant. Vous allez prendre les commandes d'un vaisseau spatial de combat, pour toute une série de missions, (reconnaissance, mission de protection ou de destruction, etc). Deux points forts caractérisent *Wing Commander*. Tout d'abord, la 3D, bien qu'ayant recours au procédé bitmap et non à de la 3D calculée, est superbe: Les combats dans l'espace sont vraiment stressants, le réalisme étant présent au rendez-vous. Autre point capital : la multiplicité des intermèdes animés qui lient de fort belle manière tous les épisodes du jeu. Si l'action prédomine, la stratégie n'est pas totalement absente, puisque vous devrez définir les



**A bord de votre chasseur spatial, vous allez affronter l'horrible armée de Kilrathi, un peuple d'hommes-tigres assoiffés de conquêtes.**

# commander



Wing Commander fut sans doute le premier jeu à retranscrire l'ambiance des space opera à la Star Wars. Une référence... en attendant la sortie prochaine de X-Wing de chez Lucasfilm (pour PC uniquement, pour l'instant).

A l'heure actuelle, seules des images fixes ont été transmises à la presse. Impossible, donc, de juger de l'animation lors des phases de combat. Par contre, les scènes intermédiaires profitent bien des possibilités de l'Amiga en la matière.



bonnes trajectoires de vol, couper-court à un combat pour porter secours à un vaisseau en détresse ou apprendre à utiliser les armements plus évolués.

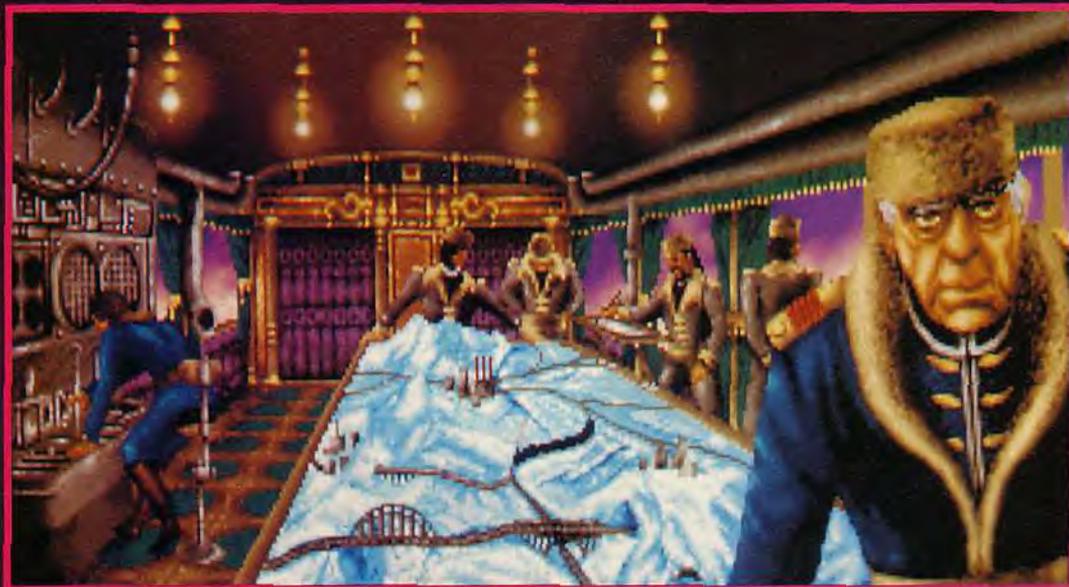
Les graphismes de la version Amiga sont vraiment de fort belle facture (il est très difficile de les différencier de ceux de la version PC) et l'animation de la

démo laisse présager d'un excellent travail. Les bruitages n'étaient pas encore inclus dans notre démo, mais il y a fort à parier qu'ils n'auront rien à

envier à ceux de l'original, l'Amiga s'étant toujours très bien placé. Test complet très prochainement.

Jacques Harbonn

# Transarctica



**Le wagon « ambassadeur » est votre quartier général. Une carte de la région vous permet de déplacer vos troupes et de lancer des attaques contre les trains ennemis.**

*Silmarils nous entraîne dans un futur sombre et glacial où ce qui reste de l'humanité se dispute la suprématie d'une planète recouverte de glace...  
La Terre !*

**N**ous sommes au XXI<sup>e</sup> siècle et « l'effet de serre » devenant de plus en plus inquiétant, l'Organisation mondiale de la science décide, en accord avec l'ONU, de déclencher des explosions nucléaires à haute altitude pour former une couche opaque autour de la planète, et ainsi arrêter les rayons dévastateurs du soleil. Mais l'opération de sauvetage tourne au cataclysme lorsque le nuage, bien trop opaque, provoque une nouvelle ère de glaciation, à laquelle bien peu de peuples réussissent à survivre. Quelques siècles plus tard, les mammouths ont fait leur réapparition, les grandes civilisations ont cédé la place à l'anarchie et

au chaos, et seules quelques puissantes compagnies de chemin de fer (devenu le seul moyen de transport) - comme l'« Union Vicking » -

machine (vitesse, destination, cadrans), lui procurer du charbon et l'améliorer, en l'équipant de nouveaux wagons (marchandise, blindés, serres, prisons, hôpitaux, vigie). Des gares de triage vous permettront ensuite d'inverser l'ordre des wagons, ce qui s'avère indispensable lors des combats. Depuis votre quartier général, le wagon « ambassadeur », vous pourrez surveiller les trains ennemis. Rien ne vous interdit de les bombarder ensuite, de faire sauter des voies ou des ponts, ou bien encore de donner l'assaut à l'aide de vos fantassins et de vos mammouths, tout ceci soutenu par votre artillerie. Les rares villes sont devenues de véritables stations polaires, d'où émergent encore parfois quelques vestiges du passé, comme le Mont-Saint-Michel, perdu au milieu d'une étendue de glace, mais vous y trouverez tout ce dont vous pourrez avoir besoin (mammouths, explosifs, garnison, esclaves, confitures). Le jeu sera composé de différentes missions, dont l'ultime objectif sera de faire briller à nouveau le soleil. C'est donc un gigantesque jeu d'aventure, agrémenté d'un soupçon de wargame que Silmarils nous



**Les survivants du refroidissement de l'atmosphère se déplacent désormais à bord de gigantesques trains, transformés en véritables machines de guerre. Wagons blindés, artillerie, commandos, espions, fantassins, mammouths, tout y est !**

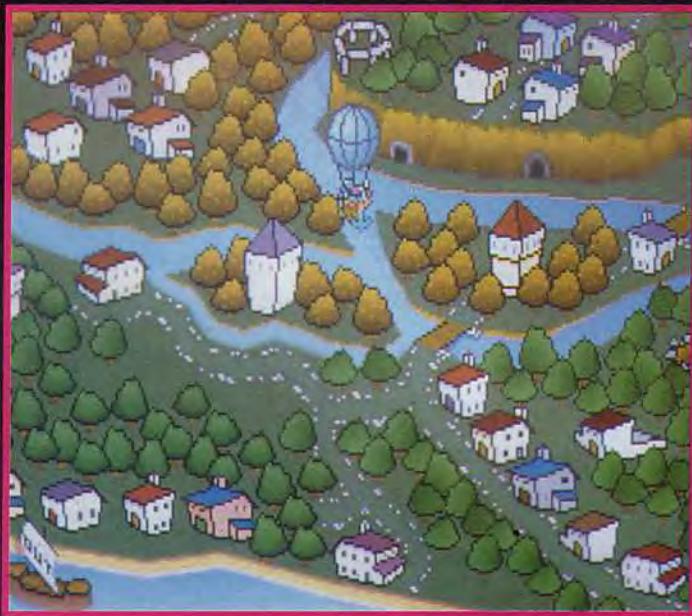


**L'intérieur d'une des locomotives à vapeur. Ne vous laissez pas bercer par la beauté des graphismes et veillez à la bonne marche de votre train : surveillez les jauges, faites le plein de charbon et poussez diverses manettes pour piloter la machine.**

tentent de maintenir un semblant d'ordre.. Vous jouez le rôle d'un idéaliste qui rêve de redonner vie au soleil et de mettre ainsi un terme au monopole de l'« Union Vicking », dont la cruauté n'a d'égale que l'avidité. A bord de votre train, le Transarctica, vous allez donc parcourir le désert glacé, peuplé de hordes de loups, tout en tentant d'échapper aux trains ennemis de l'« Union Vicking ». Vous devez veiller à la bonne marche de votre

proposera de découvrir dès le mois prochain sur ST, Amiga, PC et Mac. Le scénario, tiré d'un roman, est d'une qualité malheureusement trop rare dans les jeux micro, et la beauté des graphismes, alliée à la finesse du système de jeu, devraient assurer un succès mérité à ce soft qui sort vraiment des sentiers battus... Rendez-vous le mois prochain pour le test complet de ce jeu d'aventure prometteur.

Marc Lacombe



# Pandemonium

Comme dans Lemmings, vous allez choisir un personnage puis une action spéciale. Les graphismes de cette partie sont très clairs. Le joueur pourra facilement apprécier la situation.

**Ne vous fiez pas au « look » de Pandemonium ! Mine de rien, ce jeu de Gremlin est un beat'em up hautement stratégique. Très humoristique, il plaira certainement aux fans de Lemmings et de Troddlers, bref, à tous ceux qui aiment l'action et la réflexion.**

Le succès et l'originalité de Lemmings ne pouvaient laisser indifférents les programmeurs de la galaxie. Après Troddlers (label Storm), voici Pandemonium (label Gremlin), un beat'em up dont les graphismes font penser à Haggard, le viking héros d'une bande dessinée anglo-saxonne très humoristique. Tout comme dans Lemmings, la stratégie joue un rôle prépondérant dans Pandemonium. Vous êtes Bobbins, le roi d'un groupe de guerriers, tous vêtus de rouge, qui portent

votre nom ! La mission qui vous est confiée n'a, comme d'habitude, rien de vraiment sorcier. dans le fond : les Bobbins doivent explorer le royaume de Bobbinia afin de retrouver les trente joyaux de la Convoitise. La trentaine de châteaux que vous propose le jeu doivent être investis et débarrassés (si possible) de tous les vilains du coin ! Le programme met à votre disposition une série d'icônes de commande qui vous permettent de contrôler vos hommes. Le système est quasiment identique à celui de Lemmings. Vous cliquez sur une commande, puis sur un Bobbin qui l'exécute aussitôt. De cette manière, les Bobbins peuvent bâtir des ponts, se battre contre les ennemis, lancer des bombes et tirer à l'aide de mousquets. Contrairement à Lemmings, la durée d'une action entreprise (construction d'un pont par

exemple) varie selon le nombre de Bobbins qui s'y attendent. Ainsi, chaque Bobbin supplémentaire réduit de cinq secondes le temps global que mettrait un seul homme pour construire un pont. A noter que chaque Bobbin agit indépendamment des autres, quelque soit l'endroit où il se trouve. Vous pouvez donc agir

simultanément sur tous les points stratégiques d'un château. Le joueur devra utiliser ses armes pour éliminer les obstacles, défendre son roi et investir tous les châteaux de Bobbinia. Pandemonium sortira sous le label Gremlin sur Amiga, ST et PC en 1993.

Dany Boolauck

**Très souvent, il faut sortir les armes pour éliminer un ou plusieurs ennemis. Et bien sûr, le temps accordé au joueur pour chaque mission est limité, bien limité... Bonne chance, Jim !**



avant-premières

# Super Cauldron



Suite au rachat de Palace Software par la société française Titus, les suites de Barbarian II et de Cauldron vont, enfin, voir le jour dans les prochains mois. Super Cauldron (ou Cauldron III) est un jeu de plates-formes/aventure dans lequel l'exploration de quatre mondes devrait vous occuper plusieurs jours.

Les vautours n'attendent qu'un faux pas pour se jeter sur vous. Votre premier sort, jet de pierres, va devenir rapidement obsolète contre ces monstres ailés.



La jeune héroïne de ce troisième épisode est la fille de la sorcière du premier Cauldron. Comme sa mère en son temps, elle va mettre toutes ses connaissances magiques au



Fantôme ou bourreau ? Choisissez votre destin !

service du bien pour chasser le maléfique sorcier qui vient d'étendre son pouvoir sur la région. Chaque monde à explorer fonctionne de la même façon. Au début, vous vous trouvez au coeur d'une grande « map » circulaire. Si vous en

faites le tour, vous rencontrez des ennemis, mais vous ne saurez toujours pas comment passer au deuxième monde. Articulés autour de cette map, plusieurs sous-mondes ouvrent leurs portes à celui qui saura chercher ! En effet, chaque

Le petit balai en haut à droite est un moyen de locomotion rapide et (presque) sûr. Mais son utilisation est limitée en nombre et en temps. Dans ce sous-niveau, vous trouverez soit des sorts supplémentaires, soit une clé pour passer au monde supérieur.

Pierre, chaque tronc d'arbre, chaque flaque d'eau, doivent faire l'objet d'une attention particulière. Derrière ces éléments du décor se cachent les entrées des salles et des passages secrets. Vous y trouverez des objets aussi importants que la

clé du monde suivant, ou des sorts, qui vous seront indispensables pour vaincre certains monstres et résoudre des énigmes. Au total, il y a 12 sorts répartis dans le jeu. Certains sont purement offensifs (boules de feu, boules de bowling, lance-flammes...), d'autres aident le joueur à franchir des obstacles (bombes pour ouvrir les portes, escalier, téléportation etc.). Ces sorts diminuent lorsque l'on s'en sert. En tuant les ennemis et en récupérant les petits crapauds qui sortent de leur défunte carcasse, vous récupérez de l'énergie pour vos sorts. Des pierres magiques postées à l'intérieur de chaque monde permettent de convertir son énergie magique en point de santé. Une bonne gestion de ses forces, et une bonne utilisation de ses sorts sont la base du succès. Enfin votre balai magique, fidèle compagnon, vous transportera au sommet de la réussite. Toutefois, il faut prendre garde à ne pas en abuser. *Super Cauldron* sera disponible en octobre sur PC, Amiga, ST, et même Amstrad.

Laurent Defrance



**Armé de sa batte de base-ball, ce rongeur hooligan n'a qu'une idée en tête : casser de la brique pour venir à bout de cette épreuve ! Action, humour, look B.D et rock n'roll... Ca va chauffer dur dans le petit monde du casse-briques !**

**Vous en avez marre des casses-briques traditionnels ? Vous n'êtes pas le seul... Bunny le lapin, lui aussi, en a plus qu'assez de ces maudites raquettes, pas très maniables, et a trouvé une méthode bien plus efficace : démolir les briques à coups de batte de base-ball ! Un produit de qualité signé Silmarils attendu sur tous formats...**

**A**près tout pourquoi pas... D'autant que les terrains sur lesquels joue notre ami (la plage, le paradis, l'enfer, la lune, etc) sont loin d'être de tout repos et regorgent de gêneurs en tout genre ! En effet, une ménagerie (loups, requins, gorets, crabes, etc) a élu domicile sur le terrain de sport et les bougres n'hésitent pas à gêner notre ami en déviant la balle ou en l'avalant, quand ils ne préfèrent pas dévorer le malheureux rongeur ! Heureusement, plutôt agile de nature (on se souvient encore de sa brillante victoire sur la tortue aux jeux Olympiques de 1668 !), notre héros est capable d'effectuer de superbes bonds et de donner différents coups de batte. De plus, le terrain dissimule tout de même quelques



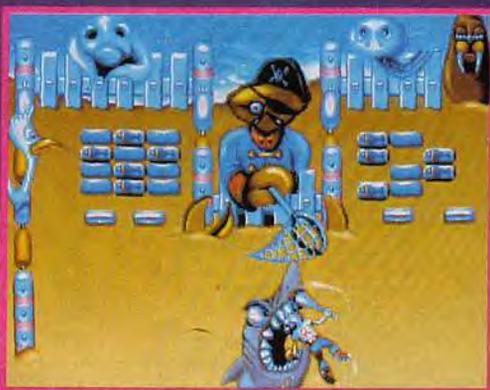
**Notre lapin se retrouve plongé au cœur d'un monde délirant, aux couleurs chatoyantes. Le jeu contiendra plus de trente tableaux du même genre !**

# Bunny's Bricks



**L'orchestre local entame un air de fête, tandis que les concurrents entrent sur le terrain. On reconnaît, au fond, habillé du tee-shirt "start" notre collaborateur Marc Lacombe. Graphismes superbes, plein de punch et d'humour !**

**Bunny's Brick est le premier casse-briques dans lequel il est possible de finir entre les mâchoires d'un requin ! Le jeu regorge d'ennemis aussi rigolos que dangereux, et vous avez de fortes chances de finir en civet !**



bonus (mitrailleuse, super-batte, gants, etc) qui permettront à Bunny de se défendre plus efficacement.

Vous l'aurez compris, Silmarils change complètement de genre. Le temps d'un soft, cet éditeur français et talentueux délaisse son domaine de prédilection, le jeu d'aventure et d'aventure-action (Ishar, Fetiche Maya, Thargan, etc.) pour plonger dans un délire à la Tex Avery que nous ne sommes pas près d'oublier.

Les graphismes sont superbes et le principe du jeu plutôt alléchant. On attend donc avec impatience la sortie de ce soft bourré d'humour qui nous fera sans doute oublier des années de casse-briques un peu trop tristes et sans grande originalité. Pas de jaloux, *Bunny's Bricks* devrait sortir très prochainement sur la plupart des machines (Amiga, ST, PC, Mac)... Amateurs de casse-briques, de base-ball et de civet, à vos porte-monnaie !

Marc Lacombe

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

# ATARI ST/STE - AMIGA

## NOUVEAUTÉS À NE PAS MANQUER !

	ST/AMIGA
Air Support	ND/259F
Aquatic Games	319/319F
Indy IV (Action)	259/259F
Indy IV (Aventure)	ND/379F
Populous N2 Plus	ND/379F
Super Sport Challenge	299/299F
Wizzkid	259/259F

## NOUVEAU ST/AMIGA

### DOUBLE BILL

F19 Stealth Fighter  
+  
Mig 29M Fulcrum  
ST/AMIGA  
**399F/399F**

### DOUBLE BILL

3D Construction Kit  
+  
Deluxe Paint 3  
ST/AMIGA  
**399F/399F**

**TOP 20**

ATARI ST - AMIGA		ATARI ST - AMIGA	
	ST/AMIGA		ST/AMIGA
The Games Espana	349/349F	Crazy Cars 3	299/299F
Sensible Soccer	259/259F	Fire and Ice	259/259F
Ishar	299/299F	Grand Prix (Microprose)	349/349F
Dune	ND/309F	Graham Taylor Challenge	299/299F
EPIC	249/249F	Jaguar	ND/259F
Hook	259/259F	Eye of Beholder 2	ND/359F
Vroom Data disc	149/149F	Vroom	249/249F
Civilization	ND/349F	Striker	259/259F
Lure Of Tempress	309/309F	Monkey Island 2	ND/379F
Airbus	359/359F	Global Effect	349/299F

## AUTRES NOUVEAUTÉS

	ST/AMIGA
Bard's Tale Const. Set	ND/319F
Bunny Bricks	229/229F
Castles	279F/ND
Castles data disk	ND/319F
Conquest of Longbow	ND/349F
Crusader of Dark Savant	ND/459F
Daemonsgate	ND/349F
Dominium	299/299F
Free D. Cl	ND/279F
G - Loc	179F/ND
Lord of Rings	ND/259F
Nova 9	ND/349F
No Greater Glory	ND/349F
Pacific Islands	299/299F
Pool	259/259F
Populous Challenge data disk	ND/149F
Prophecy of Shadow	ND/329F
Red Zone	ND/259F
Robin Hood (Sierra)	ND/349F
Rules of Engagement	ND/259F
Utopia Twin Pack	349/349F



## ENSEMBLE DU CATALOGUE

	ST/AMIGA		ST/AMIGA
Battle Isle	ND/299F	Pinball Dreams	ND/259F
Birds of Prey	ND/349F	Plan 9	349/349F
California Games 2	259/259F	Pool of Darkness	ND/329F
Carl Lewis Challenge	259/259F	Populous 2	299/299F
Castles	ND/299F	Powermanger Data Disk	149F/ND
Covert Action	349/349F	Project X	ND/259F
Dark Queen Of Krynn	ND/309F	Push Over	259/259F
Giants of Europe	ND/79F	Risky Woods	ND/269F
Harpoon	ND/349F	Robocop 3	259/259F
John Barnes	259/259F	Shuttle	309F/309F
Links	ND/359F	Superski 2	299/299F
Megafortress	ND/309F	Super Tetris	349/299F
Megatraveller 2	ND/299F	Steel Empire	299/299F
Ork	259F/ND	Ultima VI	309F/ND

## PROMOS ATARI ST - AMIGA

	ST/AMIGA	ST/AMIGA
John Madden Football	ND/259F	ND/199F
Black Crypt	ND/259F	ND/225F
Master Golf	ND/349F	ND/199F
California Games 2	ND/259F	ND/199F
Addams Family	259/259F	225/225F
Parasol Stars	259/259F	225/225F
Battle Data Disk	ND/199F	ND/99F
Populous Editor	ND/199F	ND/99F
Sports Collection	199/199F	99/99F
Vroom data disc	ND/149F	ND/99F

## MANETTES DE JEU

Manette SPEEDKING	125F	QUICKJOY VI JET FIGHTER	129F
Manette NAVIGATOR	149F	QUICKJOY V SUPERBOARD	175F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F	QUICKJOY TOPSTAR	299F

# PC COMPATIBLES

## NOUVEAU - DOUBLE BILL

F19 Stealth Fighter  
+ Mig 29M Fulcrum  
**399F**

3D Construction Kit  
+ Deluxe Paint 3  
**399F**

## NOUVEAUTÉS À NE PAS MANQUER !

A Train	399F	F15 Strike Eagle N3	499F
A.T.A.C	449F	Indy IV (Action)	309F
B 17 Fortresse Volante	449F	Mantis	499F
Crazy Cars 3	299F	The Manager	309F

## AUTRES NOUVEAUTÉS

Amazon	309F	Lord of the Rings 2	349F
Birds of Prey	419F	Microprose Golf	499F
Car and Driver	419F	Pacific Islands	349F
Crusader of Dark Savant	459F	Quest for Glory	399F
Daemonsgate	399F	Rex Nebular	499F
Darklands	499F	Risky Woods	319F
Dominium	329F	Sherlock Holmes	419F
Falcon Miss Disk 1	249F	Spécial Forces	399F
Grand Prix Unlimited	349F	Super Sport Chall.	329F
Gunship 2000 Scén.Disk	249F	Task Force 1942	449F
Harpoon Designer	199F	Theater of War	379F
John Madden 2	319F	The Seige	299F
Laura Bow	399F	V for Victory	379F

## PC COMPATIBLES

Aces of the Pacific	399F
Lure of Tempress	359F
Dune	359F
Indy IV (Aventure)	379F
Hook	349F
The Games Espana 92	399F
Powermanger	349F
Ishar	299F
Eternam	349F
Civilisation	399F

## PC COMPATIBLES

Global Conquest	449F
Dark Queen of Krynn	329F
Prophecy of Shadow	329F
Ultima VII	399F
Falcon 3.0	449F
Epic	349F
Heroes of the 357Th	349F
Push Over	299F
World Tennis Champ	349F
Global Effect	349F

## PROMOS PC COMPATIBLES

Star Trek	349F	299F
Midwinter 2	399F	199F
Super Ski 2	329F	279F
Corporation	299F	149F
Immortal	199F	99F

## MANETTES DE JEU

TOPSTAR SV227	289F	CARTE SV 202	149F
QUICKJOY SV202	175F	QJOY SV 202	299F
		+ CARTE	

## ENSEMBLE DU CATALOGUE

Another World	349F	Monkey Island 2	359F
California Games	309F	Plan 9	399F
Carl Lewis Challenge	349F	Rampart	299F
Castles	349F	Steel Empire	349F
Castles Data Disk	149F	Super Tetris	349F
Chessmaster 3000	359F	Toyota	299F
Dungeon Master	349F	Treasure to Savage Frontier	329F
Eye of Beholder N2	349F	Ultima Underworld	399F
F117A NightHawk	399F	Utopia	299F
Harpoon	399F	Wing Com. 2 Speech Disk	179F
Jeftfighter 2	399F	Wing Commander N2	399F
Links	399F	Wing Com. 2 Spécial N2	199F
Links Hyatt, etc...	179F	World Class Chess	359F



# MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

# ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA



## PARIS

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale

Niv. 2 - Métro et RER Les Halles ☎ 45 08 15 78

**NOUVEAU :**

**ESPACE SUPER NINTENDO**

### MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av. des Champs-Élysées

RER Ch. De Gaulle-Étoile/M<sup>o</sup> George V ☎ 42 56 04 13

*Ouvert même le dimanche !!*

### MICROMANIA ROSNY 2

Centre C<sup>o</sup>al Rosny 2 ☎ 48 54 73 07

### MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre C<sup>o</sup>al Vélizy 2 ☎ 34 65 32 91

### MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre C<sup>o</sup>al des 4 Temps - Niv. 2 - Rotonde des Miroirs

RER La Défense ☎ 47 73 53 23

### MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre C<sup>o</sup>al Les 3 Moulins - Pont de Billancourt

Issy-les-Moulineaux ☎ 45 29 09 90

## GAMEBOY

Multipliez vos vies,  
énergies, gameplay.

Modifiez les  
caractéristiques  
des jeux.

**ACTION  
REPLAY PRO 349<sup>F</sup>**

**ADAPTEUR SUPER-NINTENDO**

**Seulement 99<sup>F</sup>**

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR  
VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.  
DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

## LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

### MEGADRIVE

NHL Hockey 93 (Sim. Hockey)

Predator 2 (Arcade)

Team USA Basket (Sim.)

Jim. Connors Tennis (Sim.)

WWF Wrestlemania (Catch)

### SUPER NINTENDO

Super Mario Kart (Course Kart)

Space Megaforce (Shoot'em Up)

Out of this World (Aventure)

F1 Roc (Course Auto)

Wings 2 (Action)

### GAMEGEAR

Senna Grd Prix (Course F1)

Chuck Rock (Plateforme)

Prince of Persia (Aventure)

Tazmania (Plateforme)

### GAMEBOY

Spiderman 2 (Arcade)

Tom and Jerry (Plateforme)

Bionic Commando (Arcade)

Dr Franken (Plateforme)

## NICE LYON

### MICROMANIA NICE

Centre C<sup>o</sup>al Nice-Etoile

Niveau -1

06000 ☎ 93 62 01 14

### MICROMANIA LYON

Centre C<sup>o</sup>al Lyon-La-Part-Dieu

Niveau 1. Face sortie Métro

69000 ☎ 78 60 78 82

Chaque dimanche à 10h 05 sur FR3,

**MICROMANIA**

vous dévoile tout sur les jeux  
dans l'émission



### PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	395 <sup>F</sup> ➔ 215 <sup>F</sup>
Super Thunderblade	395 <sup>F</sup> ➔ 215 <sup>F</sup>
Alex Kidd	325 <sup>F</sup> ➔ 215 <sup>F</sup>
Super Monaco GP	449 <sup>F</sup> ➔ 249 <sup>F</sup>
Quackshot	449 <sup>F</sup> ➔ 399 <sup>F</sup>

### PROMOS GAMEBOY

Soccermania	275 <sup>F</sup> ➔ 199 <sup>F</sup>
Fist of Northstar	245 <sup>F</sup> ➔ 175 <sup>F</sup>
Elevator Action	245 <sup>F</sup> ➔ 145 <sup>F</sup>
Kid Icarus	229 <sup>F</sup> ➔ 175 <sup>F</sup>
F1 Race	275 <sup>F</sup> ➔ 195 <sup>F</sup>

**Commandez par téléphone au 92 94 36 00**

Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

**Commandez par minitel 3615 MICROMANIA**

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA**

**B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

**Livraison garantie par Colissimo - 48h**

# 5% DE RÉDUCTION\* sur vos achats

avec la Mégacarte qui vous sera offerte  
**GRATUITEMENT**  
lors de votre  
prochain  
achat



\*sauf sur  
consoles

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

**ATTENTION** Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA

Nom - Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville ..... Tél .....

T2	TITRES	CONSOLES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F) + 29F			
<b>TOTAL À PAYER =</b>			<b>F</b>

**RÈGLEMENT :** Je joins  Chèque bancaire  CCP  Mandat-Lettre  
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26F) pour frais de remboursement

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE - CARTE INTERBANCAIRE**

DATE D'EXPIRATION : ...../..... SIGNATURE : \_\_\_\_\_

N° de membre (facultatif) \_\_\_\_\_

# The 8 bits strike

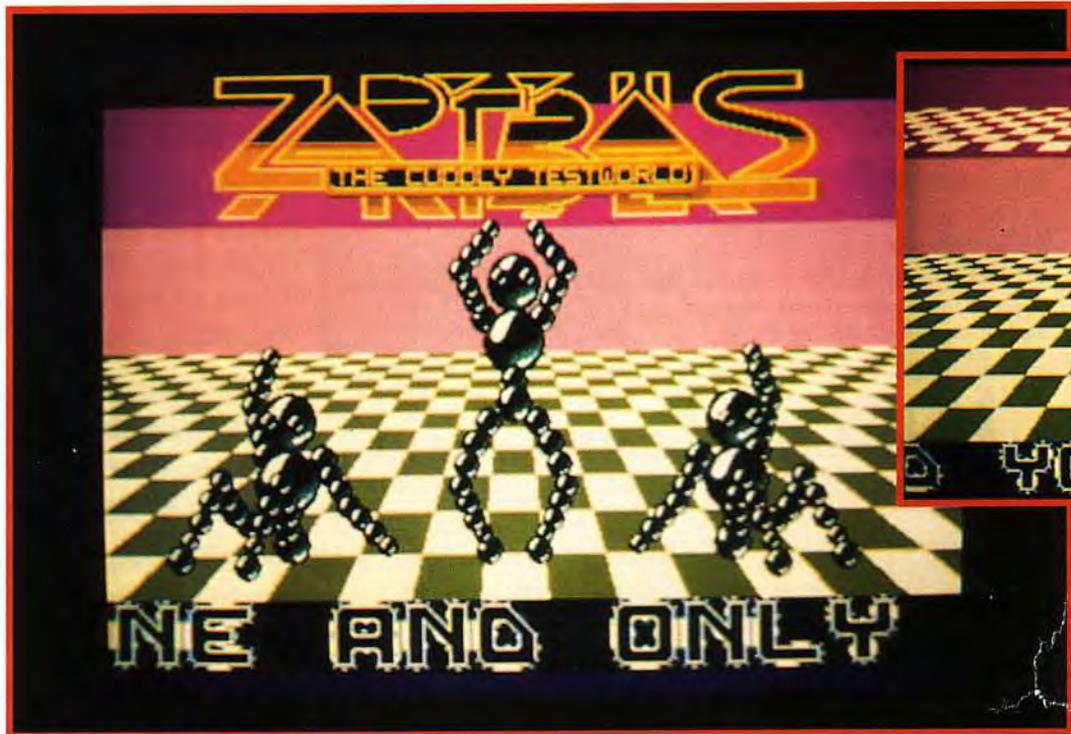
Non, les 8 bits ne sont pas morts ! Et il existe encore de par le monde des milliers de passionnés prêts à tout pour le prouver. Vous avez un CPC qui prend la poussière dans une armoire ? Ressortez-le et donnez-lui un coup de chiffon car Tilt vous donne l'occasion de découvrir les démos qui redonnent à cette machine un nouveau souffle de vie.



Edito

**C**a y est, c'est reparti pour une nouvelle année ! A Tilt aussi, la rentrée a eu lieu. A tel point qu'on a eu bien du mal à faire tenir toutes les nouvelles infos dans ce Tilt Journal. Ce mois-ci, nous entamons une série sur les ordinateurs 8 bits qui, contrairement à ce que l'on prétend habituellement, ne sont pas morts et enterrés. Ce numéro est consacré aux CPC mais que cela n'empêche pas les fans de C64, de Spectrum ou de T07 de se manifester. En outre, vous trouverez dans ces pages les dernières nouvelles concernant le Falcon 030, les images de synthèse made in USA, le CD-ROM, le CDTV et, toujours, les jeux que vous avez créés.

Dogue de Mauve



Cet écran de présentation pour le jeu Zapp 'T' Balls est l'un des plus étonnants que nous ayons vus sur CPC. Le groupe EGS a fait mieux que ce que l'on peut voir sur ST. Ci-contre, un sympathique personnage à la Wizball autour duquel tourne un scrolling.



Depuis l'apparition de machines plus puissantes, le CPC a été délaissé par un grand nombre de personnes pour des raisons techniques flagrantes à l'époque : tristesse des graphismes, faiblesse des musiques et manque de mémoire. Mais depuis plus d'un an, un vent de renouveau souffle sur cette machine, prodigué par des accros qui en repoussent ses limites. Après l'apparition de la méga-démo *The Demo* du groupe

Logon System, qui fut une véritable révolution aussi bien sur le plan de la programmation que du graphisme, le CPC recommença à surprendre. Ses limites venaient d'être repoussées à un point tel que l'on crut être à 100 % de ses capacités. Mais vous allez vous rendre compte que ses frontières n'étaient pas encore atteintes.

L'esprit CPC est loin d'être mort

Depuis *The Demo*, d'autres ont vu le jour, comme la *Paradise Demo* du groupe Paradox qui permet de voir des objets

Si les capacités graphiques du CPC se limitent théoriquement à 16 couleurs simultanément en 160x200, il est clair que les demomakers sont capables de faire beaucoup mieux... Ces rasters et autres égaliseurs auraient tout à fait leur place sur ST ou Amiga. Étonnant, pour un vieux 8 bits, non ?



# back ! (1<sup>er</sup> épisode)

Ci-contre : Un extrait de la Paradise Demo. Remarquez l'overscan en haut de l'écran.  
Ci-dessous : Qui a dit qu'on ne pouvait pas faire de 3D sur 8 bits ? Ce smurfer en fil de fer vous montre le contraire.



en 3D. Les démomakers de tout poil se sont arraché les cheveux pour créer des démos dignes de rivaliser avec certaines productions provenant de l'Atari ST. Vous voulez des preuves ? D'accord.

Commençons donc par la Hell Part Demo de Ramdisk qui sera incluse dans une mégadémo. En haut de l'écran (en overscan), on trouve un décor scrollant sur plusieurs plans, rendant un effet de profondeur du plus bel effet. Au centre, sur la moitié de l'écran,

12 mini scrolling surplombent un raster (barre de couleur) horizontal, puis disparaissent pour laisser la place à des rasters verticaux et horizontaux au pixel près, chacun dessinant des courbes sinusoïdales. Plus bas, défile un scrolling hard avec une fonte transférée de l'Amiga. Le tout en mode 1 et en 12 couleurs. Si l'on sait que le mode 1 ne comprend normalement que 4 couleurs, on se rend compte de la qualité de cette réalisation graphique. Les effets fractales existent aussi sur CPC grâce à Steph qui crée avec son slideshow fractal des effets psychédéliques bien connus sur ST et Amiga.

## Les créations CPC arrivent de tous les pays

Les Allemands du groupe EGS nous ont concocté un jeu répondant au doux nom de ZAPP ' T '

BALL Advanced Edition. L'intro est la plus belle du moment avec, pour commencer, de l'overscan à chaque écran. Le chargement, musical, précède la partie principale. L'écran entier se met à défiler, un scrolling hard apparaît en bas et se dédouble pour se loger en haut de l'écran. Après quelques nouveaux effets, apparaît un damier sur lequel un homme en 3D fil de fer exécute une petite danse, avant de se transformer en personnage fait de vectorballs (comme sur Amiga). Il continue à danser sur une musique créée avec un son-tracker sur CPC+ utilisant des samples transférés du ST (pour une qualité équivalente).

La Castle Demo, réalisée à l'initiative de Marabu pendant le meeting allemand du mois de juillet, comprend 7 parties, conçues par diverses personnes comme Alien, EGS, KSC. Sans

## Mais comment font-ils ?

Une démo n'est plus le fait d'une seule personne mais de plusieurs organisant les tâches. Le graphiste réalise ses dessins selon le besoin du programmeur, qui peut ensuite pousser le CPC dans ses derniers retranchements. Il ne reste plus que la musique, généralement conçue en accord avec les effets qui apparaissent à l'écran.

Les graphismes sont maintenant de très bonne qualité grâce à l'Amiga sur lequel les artistes comme Eros peuvent donner libre cours à leur talent avant de transférer leur dessin sur CPC.

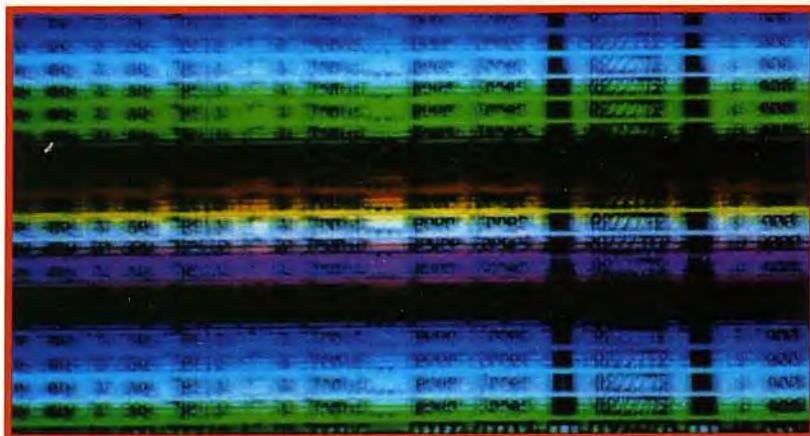
La puissance des utilitaires graphiques sur Amiga permettant la création aisée de logos et de polices de caractères utilisées dans les scrollings.

Pour en savoir plus, n'hésitez pas à contacter l'un des nombreux clubs fournissant, gratuitement, des démos CPC :

**C.ROCO COMPUTER CLUB**, 446, avenue Louis Herbaux, 59240 Malo les Bains.

**AMSTCPC**, 57, avenue Georges Brassens, 95190 Goussainville.

être innovatrice, elle a comme intérêt les musiques soundtrack, réalisées elles aussi à l'aide de samples provenant de l'Atari. Remarquons particulièrement un



écran qui utilise 24 images pour la déformation d'un drapeau. L'Angleterre n'est pas en reste. CRTC vient de sortir la *CRTC Demo*, dotée de très bons graphismes et qui apporte la contribution anglaise à la bonne marche du CPC.

## L'avenir du CPC reste prometteur grâce aux transferts de l'Amiga et du ST

Vous en voulez encore ? Aucun problème. La sortie prochaine de la *5 KB Demo 3* et de la *OVERFLOW 4* vont continuer cette révolution. La première profite d'un chargement musical avec un scroll hard et des vumètres. Et encore, ce n'est que le chargement... Le menu de la seconde disposera des graphismes de *Shadow of the Beast* (en mode 0 et overs-



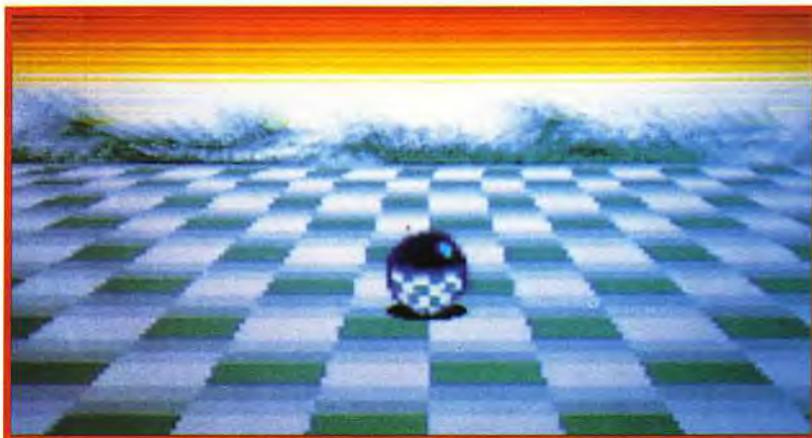
## Les meetings du CPC

Depuis la disparition de salons comme l'Amstrad Expo qui avaient pour but la promotion de l'Amstrad, les CPCistes ont comme seul moyen de rencontre l'organisation de mee-

tings. Cela permet au codeurs d'échanger des idées et des astuces de programmation. Les organisateurs sont souvent des groupes qui en invitent d'autres. Car on ne parle pas de concurrence entre « CPCistes », on parle de complicité. L'organisation est des plus simples : une salle des fêtes, une cave ou un grenier, des passionnés et une immense quantité de nourriture en tout genre (la création, ça donne fin).

L'une des plus importantes fut l'European Meeting Demo 2 organisée par le Logon System à Reims, au mois de juillet dernier. Elle regroupait plus de 60 personnes venues d'Angleterre, d'Allemagne, de Suède, de Suisse et de France.

Voici une démo de *The Securitate sur CPC*. Overscan, scrolling de fond, damier (réalisé par cyclage de couleurs) et rasters viennent compléter l'animation d'une « boule qui roule ». Décidément, le CPC n'a pas fini de nous étonner !



can), sept scrollings différenciés pour le décor et une animation absolument irréprochable du personnage. Et finalement, pour la première fois sur CPC, de la 3D surface pleine. Dans les démos de taille

beaucoup plus réduite (mais non moins intéressantes), on trouve la *Static Demo* de Dr Felix n'utilisant que des graphismes et des fontes Amiga. Dans la *Cocoon Demo* de LBC et CJC, vous assisterez au vol

d'un oiseau en 17 sprites pour une animation extrêmement réaliste. Superbe ! Voilà, c'est tout pour cette fois-ci. Nul doute que vous regarderez désormais votre vieux CPC d'un œil nouveau. Les 8 bits ne sont

pas morts, bien au contraire, ils étaient seulement en hibernation et leur formidable réveil n'a pas fini de vous étonner.

Damien Wolnik-Bancal  
& Dogue de Mauve

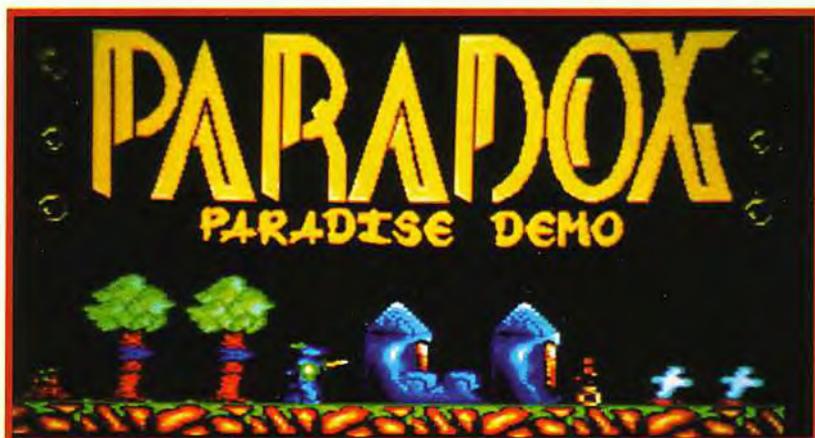
## LEXIQUE DE DE LA DEMO SUR CPC

**OVERSCAN** : encore appelé Fullscreen. On retire la bordure noire autour de l'écran. Les graphismes et les scrollings défilent sur tout l'écran.

**RUPTURE** : technique de programmation qui délimite une portion de l'écran avec ses propres caractéristique : résolutions, nombre de couleurs...

**MULTIMODE** : le CPC a 3 modes graphiques très distincts : le mode 2 utilisant 2 couleurs, le mode 1 utilisant 4 couleurs et le mode 0 utilisant 16 couleurs. Le multimode permet d'utiliser les modes ensembles.

**SCROLLING HARD** : technique spéciale développée par les programmeurs de demos pour un défilement de scroll plus fluide.



Le main menu de la *Paradise Demo* de Paradox est l'une des rares à utiliser le mode 0. Ce que l'on perd en résolution, on le gagne en couleurs. Remarquons que le style graphique du menu s'inspire des jeux à la *Ghost'n'Goblins*. Enfin, le principe est identique aux main menus sur ST : choisissez votre porte pour accéder à la démo de votre choix.

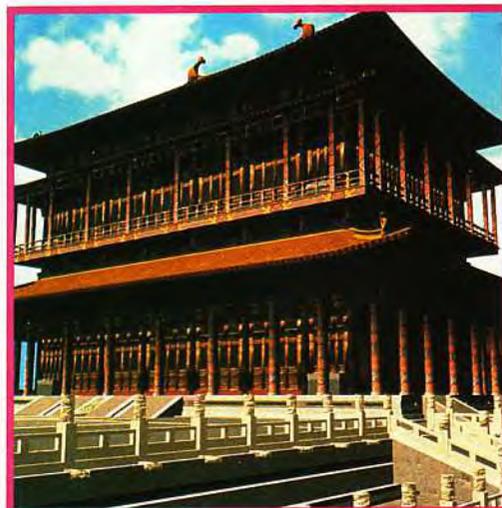
# SIGGRAPH '92

## La synthèse made in USA

Six mois après Imagina, nous voilà emportés par le torrent d'images du plus attendu et du plus important des salons de « computer graphics » au monde : le Siggraph. Après Las Vegas, c'est Chicago qui a eu le privilège d'accueillir la dix-neuvième (!) édition de cet événement. Qu'il est loin le jour où pour la première fois l'on a pu représenter un objet réel en filaire sur un écran d'ordinateur !

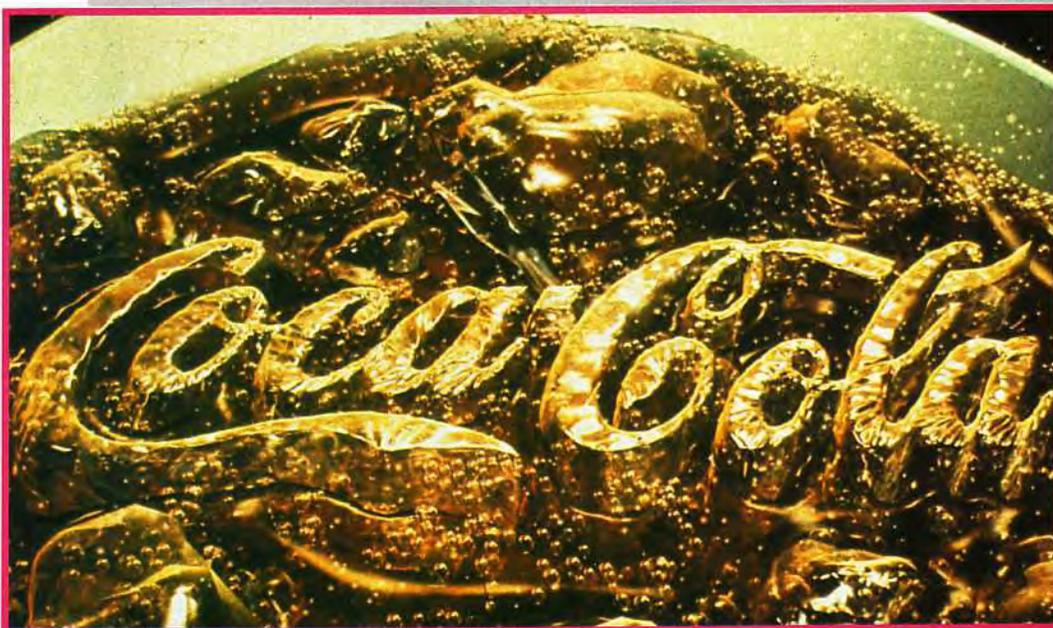
Avec plus de 30 000 visiteurs pour cette édition contre 25 000 les autres années et 3 000 à Imagina, le Siggraph est de loin la plus grande manifestation au monde dans le domaine de l'image de synthèse. Toutes les applications imaginables de la synthèse y sont abordées, de la visualisation scientifique aux mondes virtuels en passant par la production audio-visuelle (le domaine de prédilection d'Imagina) ou le design industriel.

En plus de son exposition commerciale, le Siggraph propose comme à Imagina une série de conférences sur de multiples visages de la synthèse, ainsi que des séances de projection en salle (« The Electronic Theater »). Mais à ces conférences doivent s'ajouter des débats et de véritables cours théoriques sur les techniques de la synthèse d'images, de niveau débutant à expert. Et pour animer ces conférences, ces cours ou débats, on a évidemment fait appel aux plus respectés des chercheurs du milieu. Sont évoqués et approfondis dans ces séances « amphithéâtrales » tout ce qu'il faut savoir sur les techniques de modélisation et de rendu, sur la TVHD, les applications médicales,



Ce sympathique cliché est tiré d'une série documentaire de la chaîne japonaise NHK : « Great Mongolia ». Axée sur la recherche archéologique, elle vise à représenter de la manière la plus authentique possible l'architecture et les paysages des capitales de l'Empire Mongole et de la Chine du XIII<sup>e</sup> siècle. Ces deux minutes d'animation présentées au Théâtre Electronique ont été notamment réalisées sur station SGI par Taisei Corporation (Tokyo, Japon).

**AUDIO-VISUEL :**  
**L'IMAGE DE SYNTHÈSE**  
**« GRAND SPECTACLE »**

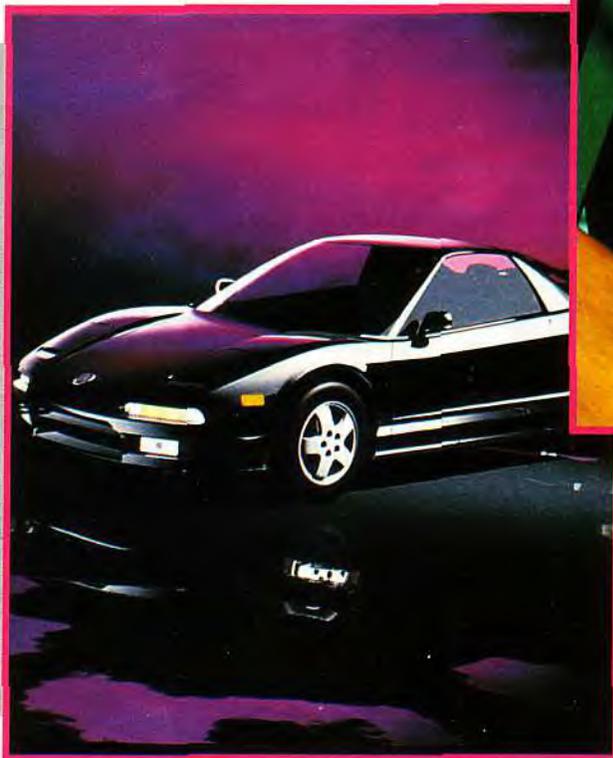


Ces vagues en mouvement, cette effervescence, ces bulles et ces glaçons flottant ne sont que synthèse d'image. 27 secondes d'animation signées MetroLight Studios, Los Angeles, pour le plus grand plaisir de l'audience du Théâtre Electronique.

## AUDIO-VISUEL : L'IMAGE DE SYNTHÈSE « GRAND SPECTACLE »

Elles font rêver, ces images de synthèse qui s'infiltrèrent progressivement dans les génériques TV, les pubs, les clips vidéo, les habillages de chaîne ou les effets spéciaux de cinéma. Mais les producteurs, publicitaires et autres commanditaires potentiels boudent toujours ce formidable produit, en raison de son prix encore très élevé aujourd'hui : plusieurs milliers de francs par seconde d'animation, voire bien plus dans les cas extrêmes. Pourtant, ces prix se justifient en raison du travail important qu'ont fourni les graphistes, infographistes et réalisateurs. Même si les logiciels (Softimage, TDI Explore, Wavefront, Alias...) sont de plus en plus ergonomiques et performants et les stations de travail plus puissantes, cela ne suffit pas encore. Mais après tout, c'est peut-être mieux ainsi, les choses rares ne sont-elles pas celles que l'on apprécie le mieux ?

C'est beau ce que l'on peut faire avec Alias, non ? Puisque vous voulez tout savoir sur le comment et le pourquoi de la création de cette voiture, alors sachez que la flaque d'eau a été réalisée au moyen de fractales. Savez-vous pour quels films le logiciel Alias a-t-il notamment été utilisé ? Les Temps modernes ? Non. Autant en emporte le vent ? Non plus. Abyss ? Terminator II ? Eh, pas si bête...



les systèmes de particules, les métamorphoses, les fractales, le multimédia, les réseaux, l'art (qu'on a souvent tendance à oublier), la réalité virtuelle, la vie artificielle, l'animation, les systèmes interactifs et j'en passe. A signaler aussi une nouveauté dans cette dernière édition du Siggraph : la création d'un espace-jeune, le « Sigkids », destiné aux 11-17 ans, où se côtoient des Mac, des PC et des Amiga tournant à plein régime entre les doigts experts de jeunes créateurs en herbe, rêvant de pouvoir un jour troquer leur micro-ordinateur contre une station Silicon Graphics Iris ou un RS/6000. Drôle de voir tourner dans un même salon une démo de groupe sur Amiga et une démo de logiciel de synthèse sur station graphique...

Enfin, une galerie d'art, un espace de démonstration exclusivement dédié à la recherche en matière de visualisation scientifique ainsi que de multiples attractions (dans le domaine de la réalité virtuelle notamment) venaient compléter ce grand rendez-vous de 92. Je vous laisse découvrir, photos à l'appui, quelques-uns des thèmes abordés lors de ce salon. Un salon dont il faudra bien se remettre avant la fin de l'année, car Imagina'93 pointe déjà son nez bronzé par le soleil de Monte-Carlo ! Patrick Raynaud



L'animation en 3D mappée temps réelle rendue possible à un coût RELATIVEMENT faible par le système ESIG-2000 d'Evans & Sutherland, leader du marché des simulateurs. Serait-ce l'avenir de nos jeux micros ?

## LA SYNTHÈSE ET LES JEUX.

Et la synthèse dans les jeux, c'est pour quand ? Pour tout de suite diront certains, en pensant au dernier article de Tilt paru sur le jeu « Guest » de Virgin Games. Oui, mais le CD, ce n'est pas pareil, ce n'est que du stockage d'images et de séquences précalculées, rétorque le sage Yoda. Il n'y pas d'interaction entre le joueur et le programme. Et pourtant c'est vrai, c'est déjà de la synthèse, et d'ailleurs le logiciel de synthèse qui a permis la création des superbes séquences 3D de Guest, 3D Studio, était présenté (et très apprécié du public) sur le stand Autodesk au Siggraph. Mais ce que nous ne sommes pas prêts de voir sur notre micro, ce sont des animations interactives mettant en scène non seulement des objets complexes en 3D, mais également mappés et illuminés. Notez que même les démonstrations couramment faites sur les mondes virtuels se font avec des environnements graphiques somme toute encore très primaires. En fait, il existe des systèmes d'animation 3D réaliste en temps réel. Ce sont bien sûr les simulateurs, mais ce n'est pas le genre de bestiole que l'on héberge à la maison. Cependant, on a pu constater que les prix de la simulation en temps réel tendaient à baisser. Ainsi, Evans & Sutherland présentait ESIG-2000, un système d'animation 3D avec mapping et source lumineuse à 60 images/seconde, mais cela reste un peu trop cher pour le particulier !



La scène se passe sur un terrain de golf où il ne fait pas très bon vivre lorsqu'on ne mesure que quelques centimètres de haut. TDI nous joue la carte de l'humour avec ce film cocasse d'une minute en TV Haute Définition créé au cours des nombreuses heures de bêta-test de la toute dernière version (3.0) d'Explore et TDIImage.

La « Belle Province » du Québec était représentée par le stand Softimage. Au Théâtre Electronique, nous avons eu le plaisir de voir évoluer pendant 40 secondes ces trois aliens dans une publicité Siemens signée Spans & Partners, créée sur logiciel Softimage.

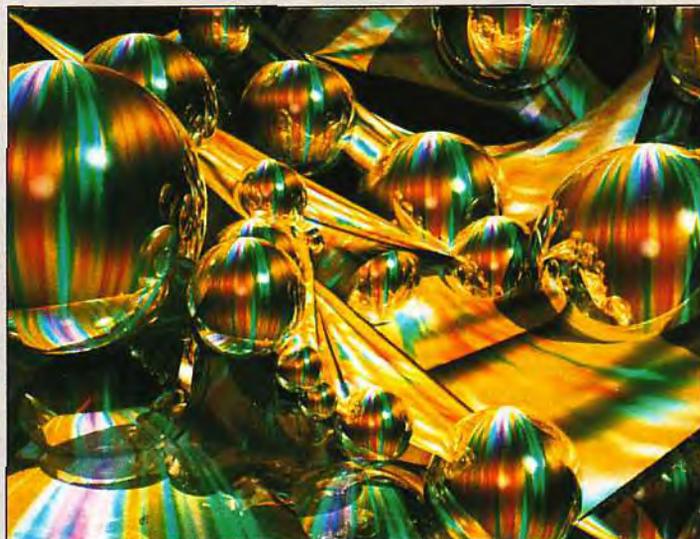
## A L'HEURE DE LA STÉRÉOSCOPIE

Les exposants et organisateurs de ce Siggraph 92 ont joué à fond la carte de la stéréoscopie. De nombreuses images et animations étaient en effet présentées en relief : exposition d'hologrammes, lunettes 3D sur les stands, mondes virtuels, etc. Comme chacun le sait, la perception en relief est possible dès lors que l'on regarde une image sous deux angles différents. Un borgne ne peut pas voir en relief car il n'a qu'un angle. Pour une photo ou une image de synthèse, c'est la même chose : il faut

deux appareils photo ou deux caméras virtuelles disposés parallèlement. Donc si vous faites des images 3D et aimeriez les voir en relief, sauvegardez une première fois votre image normalement, puis déplacez votre caméra vers la droite, et sauvegardez une deuxième image. Si vous avez les moyens de shooter ces deux images en diapo, ne ratez pas l'occasion de les apprécier en relief à l'aide d'un visualiseur de diapo stéréo (vous savez, en forme de jumelles, une diapo pour chaque œil).

Maintenant, place à une grande première dans Tilt : savez-vous qu'il existe un moyen assez spécial de voir ces deux images en stéréoscopie sans recours au moindre instrument ? Vous voulez essayer ? Très bien : les paires d'image ci-contre sont des exemples d'images avec prise de vue décalée (notez la légère différence d'orientation entre les deux images de chaque paire). En vous plaçant bien en face et en louchant de manière à rassembler les deux images en

une seule, vous découvrirez leur relief. Avec un peu d'entraînement, vous devriez y arriver, et vous verrez, une fois qu'on y arrive bien, on en redemande ! Si vous avez des difficultés, prenez une règle et inscrivez un point à mi-longueur exactement de chaque image. Puis essayez de rassembler les deux points de chaque paire en louchant dessus, le relief devrait apparaître comme un mirage. Voilà, bonne chance dans votre quête de la sainte stéréo !



# CD-ROM

*Freewares en pagaille, images de qualité, visites exotiques, histoire, politique et économie, la moisson de ce mois-ci en matière de CD-ROM aura de quoi satisfaire tous les amateurs. Dommage que les prix restent encore un peu élevés...*

## Night Owl's

Cette compilation de logiciels du domaine public est un véritable régal. Tout d'abord, l'éditeur n'a pas lésiné sur la quantité puisque ce CD contient plus de 600 Mo de données, sous forme compactée.

Ensuite, ces données sont parfaitement bien organisées, permettant une recherche facile d'un titre particulier. Ainsi, il n'y a pas moins de 58 catégories différentes, allant des communications à la musique, en passant par les utilitaires en tout genre, les applications Windows ou les images GIF. Le gestionnaire, très agréable d'emploi, simplifie encore la tâche. Il fournit un descriptif assez détaillé de chaque programme et permet de copier ou de décompacter directement les fichiers voulus. Mais surtout il facilite ces choix de plusieurs autres manières : recherche d'une chaîne de caractères au sein du descriptif ou du nom des fichiers,

lecture directe des fichiers texte accompagnant la quasi-totalité des programmes compactés ou test du programme avec retour direct dans le gestionnaire. Contrairement à d'autres CD-ROM de freewares, ces programmes sont récents (90-91) et souvent d'excellente qualité.

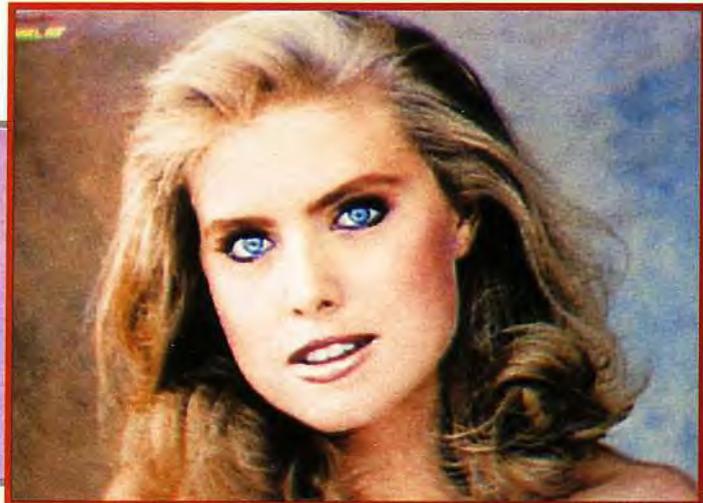
Citons en vrac les dernières versions de Graphic Workshop et de Compu-show (deux ténors de l'image) ; une

quantité impressionnante de fichiers Midi, Sound Blaster, AdLib, MT32 et bien d'autres ; des utilitaires pour changer la configuration au boot, améliorer le DOS, gérer le disque dur et ses sauvegardes ou tester son PC ; des antivirus, des aides à la programmation, des jeux de toutes sortes, DOS ou Windows, etc. Un superbe CD (CD-ROM Wayzata, distribué par Euro-CD ; Prix : H).

**Des compilations de sharewares à ne pas manquer.**

## Islo Select

Cette compilation de freewares concerne aussi bien le PC que le Mac ou l'Amiga. Elle recèle également de splendides digits (2 900 au total !)



## Islo Select

Encore une compilation de logiciels du domaine public, qui couvre toutefois un domaine plus large que le précédent. Outre les programmes PC, ce CD contient aussi 2 000 programmes Mac, 4 000 utilitaires en tout genre pour Amiga et une quantité impressionnante d'images. Les freewares pour PC disposent d'un gestionnaire d'un bon niveau. Les programmes se regroupent en 16 catégories (communications, jeux, graphismes, programmation, utilitaires divers, etc). Là encore le gestionnaire se charge de vous fournir une description succincte du programme, dispose d'un

EN BREF...

### BJ-20 : LES BULLES DE CANON

A la fois design, portable et efficace, c'est la BJ-20, la nouvelle imprimante à bulle de chez Canon. Sans être au top de l'impression, la BJ-20 garantit des résultats de grande qualité sur tout type de support (papier, plexiglas souples, enveloppes, etc.). Elle dispose



d'une dizaine de polices et d'un chargeur amovible de 50 feuilles. Enfin, elle sait se faire très discrète (ce qui nous change des stridulations de notre bonne vieille imprimante à Tilt). Pour moins de 6 000 F (prix public), la BJ-20 est un bon compromis puissance / prix.

DdM

### LE C64 EST TOUJOURS VIVANT !

Vous pensiez que le vieux Commodore 64 était mort et enterré ? Que nenni ! A travers toute l'Europe, les fanatiques du meilleur des 8 bits continue à œuvrer pour promouvoir leur machine. Parmi eux, Wolfgang Piroth, un vrai passionné, qui réalise et diffuse régulièrement des catalogues de logiciels du domaine public sur C64/C128. Si vous êtes également possesseur de C64 et que votre machine a soif de nouveautés, n'hésitez pas à le contacter : Wolfgang Piroth, 6, avenue de l'Aigle, 93310 le Pré-St-Gervais.

DdM.



## The Hawai CD

The Hawai CD vous permet de franchir les océans et de fournir à votre PC ou à votre Mac de très belles photos digitalisées de l'île paradisiaque. D'un intérêt relativement limité, sauf pour les nostalgiques des vacances ensoleillées et des Beach Boys...



bon nombre d'utilitaires graphiques pour PC sont capables de lire tous ces formats. Ces images sont de qualité inégale, certaines superbes et d'autres vraiment quelconques, mais leur profusion (le CD en offre près de 2 900 !) permet à chacun d'y trouver son bonheur. Un excellent CD de freewares et d'images, qui couvre la totalité des 16 bits, Atari ST excepté (CD-ROM Iso Tech, distribué par Euro-CD, prix : nc).

**De superbes images à des prix très attractifs.**

## Winware

Encore un CD de freeware, mais celui-ci ne s'adresse qu'aux utilisateurs de Windows. Ce CD se scinde en fait en deux volumes. Dans le premier, les logiciels sont fournis sous forme compactée (ZIP). Malheureusement le décompacteur n'est pas livré sur

le CD. De plus, il n'y a pas de réel gestionnaire et les descriptions des programmes sont très succinctes. Pour en savoir plus, vous serez souvent obligé de décom-

pacter le fichier pour lire la documentation correspondante. Cette gestion catastrophique est une entrave sérieuse à une exploitation rationnelle. Le second volume est plus simple d'usage. Les programmes sont ici livrés sans compactage, chacun disposant de son propre répertoire. Mais, en dépit du regroupement par type, il reste encore difficile de retrouver rapidement un programme donné. C'est d'autant dommage que ces freewares sont d'une grande diversité et souvent intéressants. Les incon-

ditionnels de Windows acceptent de prendre le temps de se constituer un catalogue explicite, mais les autres risquent de se

décourager (CD-ROM CeQuadrat, distribué par Euro-CD ; Prix : nc).



## Apollo

Pour tous ceux qui sont fascinés par les premiers pas de Neil Armstrong sur notre satellite, un superbe album photos pour revivre la plus fabuleuse aventure vécue par l'homme.

## The Hawai CD

Ce CD est intégralement dédié à l'image et tout particulièrement à ce que l'on peut découvrir à Hawaï. Les 60 photographies se partagent en deux parties. La première regroupe des paysages et des scènes de vie de cette île paradisiaque. La seconde partie est dévolue au charme, avec un joli modèle insulaire. Les images sont de bonne qualité (SVGA en 640 x 480 et 256 couleurs) et fournies sous format TIFF pour PC et Mac. Mais on reste un peu sur sa faim, les 37 Mo d'images (en fait la moitié pour chaque machine) s'avérant onéreux pour un usage non professionnel (CD-ROM Pacific CD, distribué par Avancée ; Prix : H).

## Ocean Imagery

Encore un CD consacré à l'image. La mer et tout ce qui s'y



## Ocean Imagery

Une banque d'images consacrée au monde marin : paysages, animaux, bateaux et sports nautiques.

rattache constitue le thème central. Vous pourrez ainsi découvrir différents bateaux, quelques animaux marins, des plages bordées de palmiers, des couchers de soleil superbes, des vagues impressionnantes et pour finir divers sports aquatiques. Ces images, le plus souvent d'une grande beauté et d'une excellente résolution (1100 x 800 en moyenne !), sont livrées au format TIFF, selon trois modes différents.

Le premier mode, monochrome, conviendra parfaitement aux besoins de la PAO courante. Dans le second, les images sont en 256 couleurs.

Le dernier mode, le plus gourmand en place, livre ses images au format 24 bits (16 millions de couleurs), seul compatible avec les exigences de l'édition professionnelle. Un CD aux images

MYSTERE, HUMOUR, GAGS, DELIRE !!

# Gobliins 2

LES REVOICI ENFIN DANS  
UNE AVENTURE DESOPILANTE  
PONCTUEE DE GAGS HILARANTS  
DANS UNE AMBIANCE TRES CARTOON



*The Prince Buffoon*

Disponible sur:  
PC COMPATIBLES (256 VGA)  
AMIGA, ATARI ST  
A partir du 15 Octobre 1992

**COKTEL VISION**

COKTEL VISION  
5, Rue Jeanne Braconnier  
92 366 MEUDON-LA-FORET  
Tél: (1) 46 30 99 57

superbes et dépayssantes mais au prix professionnel (CD-ROM Gazelle Technologies, distribué par Avancée; prix : l).

## Apollo

Comme son nom l'indique, ce CD est dédié aux différentes missions Apollo et à la conquête de l'espace en général. Cette base de données est d'une grande richesse, contenant à la fois beaucoup de texte et de nombreuses images.

La recherche des informations au sein de cette base s'effectue à l'aide d'un programme DOS performant. Il permet en effet de rechercher un ou plusieurs éléments simultanément, avec la possibilité d'utiliser des opérateurs logiques complémentaires (ET, OU, ET PAS). Le programme

## The Presidents



Si la vie de Jefferson vous fascine, si le destin de Johnson vous captive, cette base de données est consacrée à l'histoire des différents présidents américains.

constitue alors une liste correspondante, dans laquelle vous pourrez vous déplacer pour voir, copier ou imprimer les « fiches ». Les images sont disponibles en mode VGA et SVGA pour les principales cartes graphiques du marché. Un CD qui ne peut laisser indifférent les amoureux de l'espace à condition qu'ils parlent anglais (CD-ROM Quanta Press, distribué par Euro-CD; Prix : nc).

## The Presidents

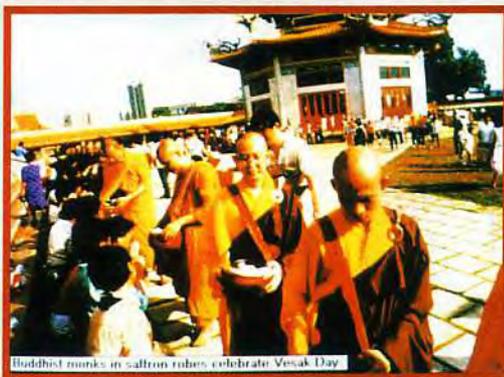
Ce CD va vous instruire en détail sur les présidents des Etats-Unis. Bien que n'étant pas sous Windows, le programme est très agréable d'emploi, faisant un parfait usage de la souris et des fenêtres. Le plus important

regroupe les « fiches » de chaque président. Ces fiches sont d'une grande richesse. Les photographies reproduites en VGA 256

couleurs sont nombreuses. Les documents sonores d'époque sont parfaitement reproduits grâce au support CD. Le texte explicatif, bien détaillé, aborde les aspects familiaux, politiques et généraux de la vie du président.

En mode hypertexte, certains mots clés peuvent être explicités. Vous pourrez aussi survoler d'un coup d'œil l'équilibre des partis politiques et les principaux événements mondiaux de l'époque. Mais le plus impressionnant reste les documents filmés d'époque. Vous disposerez aussi de données sur l'histoire mondiale, les partis politiques et la présidence (illustrés par de nombreuses cartes et photographies). Un excellent CD en anglais (CD-ROM National Geographic Society, distribué par Euro-CD; prix : H).

## Great Cities of the World (v.2)



Berlin, Rome, Jerusalem, Singapour, Johannesbourg, Seoul, Chicago, Toronto, San Francisco et Buenos Aires: votre PC fait le tour du monde en un seul disque. Préparez vos passeports.

## Great Cities of the World, volume 2

Tout comme le premier volume que nous vous avons déjà présenté, ce CD vous invite à une ballade touristique au cœur de dix grandes villes : Berlin, Rome, Jerusalem, Singapour, Johannesburg, Seoul, Chicago, Toronto, San Francisco et enfin Buenos Aires. Commencez par vous mettre dans l'ambiance en regardant le diaporama commenté (en anglais), qui met à profit le SVGA et les capacités sonores du CD. Le gestionnaire Windows MPC rend très facile la consultation des domaines très variés proposés : lieux touristiques, culture, moyens de transport, shopping, hôtels, restau-

rants, loisirs, etc. Un Quizz vient éventuellement vérifier vos connaissances. Un CD dépayssant mais un peu cher (CD-ROM Interoptica, distribué par Euro-CD; Prix : H).

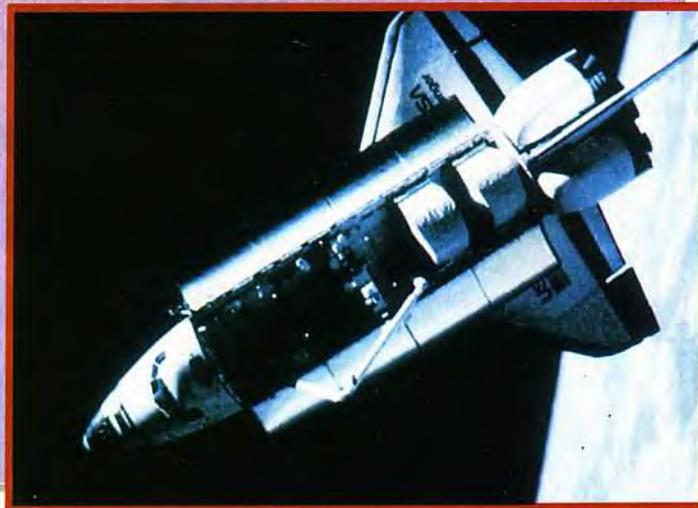
## Time Table of History: Business, Politics & Media

Ce CD est une gigantesque base d'informations sur l'ensemble des faits politiques, économiques et médiatiques de l'ensemble du monde, depuis l'apparition de la vie jusqu'à nos jours ! La recherche des fiches est aisée grâce à un gestionnaire bien conçu et ergonomique. Cette recherche peut s'effectuer de différentes manières : sélection sur un ou deux mots clés combinés, vue générale sur la « carte du temps » ou présentation séquentielle des fiches. Un petit regret : la gestion un peu lente. Les textes clairs (en anglais) sont en mode hypertexte étendu (chaque mot peut donner lieu à une recherche, simplement en cliquant dessus). De nombreux éléments enrichissent la présentation : cartes, graphiques, photographies, documents, animations (en fait une succession d'images fixes) et déclarations de personnages célèbres. Un logiciel passionnant, qui se révélera utile à l'étudiant et une mine de renseignements pour les curieux (CD-ROM Xiphias, distribué par Euro-CD; prix : H). Jacques Harbonn

**Un outil idéal pour les historiens.**

## Time Table of History : Business, Politics & Media

Une énorme base de données historiques pour tout savoir sur tout, depuis longtemps jusqu'à toujours ! Ou presque...



“Ordinateur micro maxi-fun ?...tsss... comme si on avait besoin de ça pour s’amuser”.



australie PHOTO : CHIP SIMONS © 1992

## Amiga 600

Amis du maxi-fun,  
laissez aux rabat-joies yoyos et bilboquets...  
Prêts pour un petit combat intersidéral en trois dimensions ?  
Plutôt d'attaque pour une simulation de vol, une course bien  
speed en formule 1 ou une promenade de santé dans  
une jungle remplie de monstres ?  
Arcades, plateformes, stratégies ou jeux de rôles, le fun n'a  
plus de limites. En 256 couleurs et stéréo s'il vous plaît !



Mais l'Amiga 600, c'est aussi un maxi micro-ordinateur :  
artiste surdoué et sacrée tête pensante.  
Graphisme, montage vidéo, son...  
il vous ouvre l'ère multi média.  
Il vous enseigne aussi les langues et se surpasse encore  
dans les fonctions traditionnelles comme le traitement de texte.  
Au total, un monde sidérant de 4000 logiciels.  
Le micro maxi-fun ? ... tsss...comme si on pouvait s'en passer.

 **Commodore**  
MICRO INFORMATIQUE



Non, non, ce n'est pas un simple STE mais bel et bien un Falcon 030 (regardez le joli logo en couleur au-dessus du clavier).

# Le Falcon s'envole

Comme chaque année, la ville de Düsseldorf a accueilli le salon dédié à la marque Atari, organisé par Atari et destiné aux fans d'Atari. Cette fois-ci, tous les visiteurs attendaient un événement de taille, la présentation officielle du petit dernier de la firme des Tramiel, le Falcon 030.

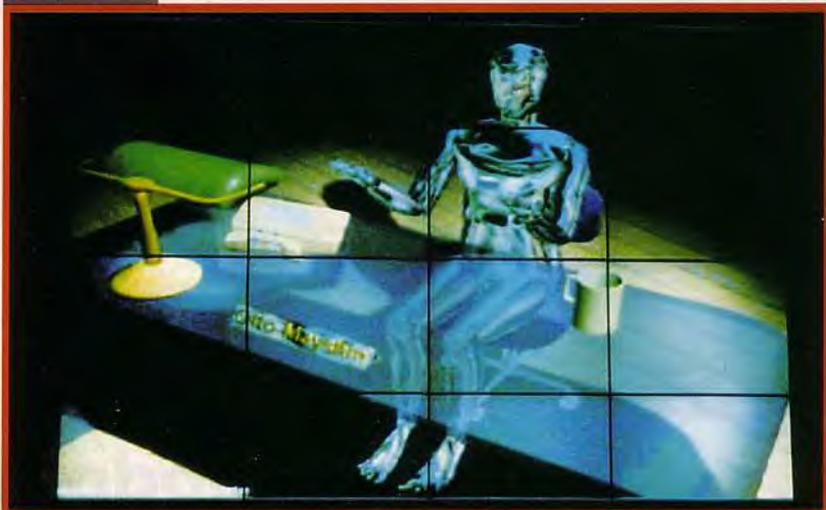
**N**ous avons longuement parlé du Falcon 030 le mois dernier, mais voici l'occasion de préciser quelques points. Tout d'abord, l'apparence : la carrosserie est celle d'un 520STE, d'un gris sombre mais pas aussi noir que les prototypes et les photos parues dans la presse étrangère le laissaient supposer.

Comme nous vous l'avions annoncé, il est équipé d'un microprocesseur Motorola 68030 cadencé à 16 MHz et dispose toujours de résolutions graphiques de type SVGA et du mode True Color. Pour la mémoire, on peut espérer une version de base avec 4 Mo. Le Falcon allemand est accompa-

## Distribution : nouveau concept

*Dongleware est une nouvelle société dont le patron, Meinolf Schneider, est programmeur de jeux. Passionné par les jeux de réflexion, c'est naturellement qu'il a conçu Oxyd. S'inspirant de Bombuzal sur Amiga, Kwirk sur Game Boy ou du célèbre jeu de société Memories, ce soft tourne sur de nombreuses machines : Amiga, Mac, Next, PC, ST, TT et bientôt Falcon. Le principe de vente est spécial : le logiciel est vendu une trentaine de francs avec les codes permettant d'accéder au 10 premiers niveaux. Si le jeu plaît, il est nécessaire d'acheter le livre d'Oxyd qui contient les codes des niveaux supérieurs. Dongleware aurait trouvé un partenaire pour distribuer ses produits chez nous. Nous vous proposerons donc dès que possible un test de ce puzzle-game.*

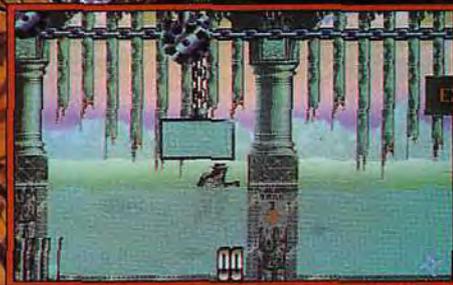
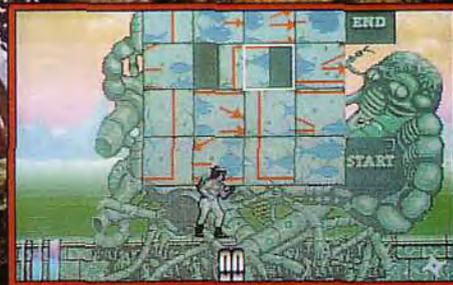
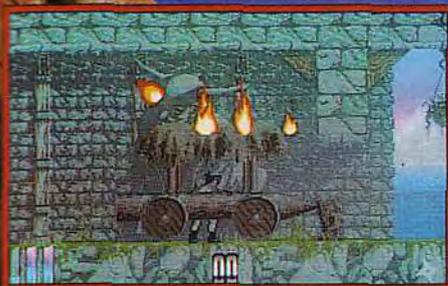
David Téné



Dans le coin réservé au Falcon dans l'Atari Messe, on trouvait un grand mur d'images qui présentait des graphismes tout droit venus du PC (en Super VGA 256 couleurs). Une chose est sûre à propos du Falcon : il peut produire des images superbes.



# SHADOW OF THE BEAST III™



## SHADOW OF THE BEAST III

Malethoth reste une menace mortelle, vous ne serez complètement libre de son influence maléfique que lorsqu'il aura été totalement anéanti. Sous la forme d'un faible être humain, vous allez maintenant subir de nouvelles épreuves et affronter de puissants adversaires qui se mettront entre vous et "the Beast" pour le combat final.

Caractéristiques : Sprites hardware multiplexés en vue latérale - 800 K de musique évocatrice - des centaines de couleurs hallucinantes simultanées à l'écran - déroulement parallaxe à 8 voies

Le dernier de l'exceptionnelle trilogie, **SHADOW OF THE BEAST III** a été réalisé pour recevoir encore de meilleures récompenses que ses prédécesseurs

BEAST I : Jeu AMIGA de l'année

BEAST II : Meilleure présentation

PSYGNOSIS

UN PIN'S "BEAST III"  
GRATUIT DANS  
LA BOÎTE

EN BREF...

## FORUM MULTIMÉDIA

Oui, depuis l'année dernière, le multimédia a son salon, qui se déroulera du 29 septembre au 1<sup>er</sup> octobre au CNIT de La Défense à Paris. Malheureusement destiné exclusivement aux professionnels, le Forum Multimédia (salon de l'intégration du son, du texte, des images et des données) réunira les constructeurs et les éditeurs dans une bonne centaine de stand. Espérons cependant que, pour les années à venir, ce salon saura s'ouvrir à une clientèle plus proche du grand public. DdM

## COMMODORE : REPONSE AU FALCON ?

La sortie prochaine du Falcon d'Atari semble avoir mis en effervescence Commodore, la firme concurrente. Les micros espions posés un peu partout nous ont permis de glaner quelques renseignements secrets, qui restent cependant à prendre au conditionnel. Les nouveaux ordinateurs seraient ciblés moyen et haut de gamme. En milieu de gamme (donc destiné à prendre la place de l'Amiga 2000 vieillissant), les machines devraient être équipées d'un processeur 68020 ou peut-être même 68030. Le modèle haut de gamme disposerait, lui, d'un 68040 et surtout du fameux DSP, cheval de bataille du Falcon. Voilà qui laisse présager d'une nouvelle « guerre » Atari/Commodore. Rendez-vous prochainement pour plus d'informations. Jacques Harbonn

## EXPO GIGER ET CONCERT EXXOS

Dépêchez-vous ! La FNAC Forum organise une exposition consacrée à Giger ces 25 et 26 septembre. Un concert d'Exxos (qui ont créé la musique de Dune) viendra clore cette manifestation (samedi à 17h30).



Sam Tramiel, le «boss» d'Atari, tenant dans ses mains le Falcon 030. **Commentaire :** «We are very enthusiastic about it !».

gné d'un disque dur de 65 Mo, le tout étant proposé à 2 300 DM, soit environ 8 000 F. En ce qui concerne la version française (prévue pour la fin octobre), nous ne savons toujours pas à quel prix elle sera proposée au public, ni si le disque dur sera intégré.

Quant aux applications, nous sommes un peu déçus de ne pas voir grand-chose, ne serait-ce que des démos ou des bouts de programmes. La plupart des machines présentées ne sont pas vraiment opérationnelles et seulement deux d'entre elles sont capables d'afficher des images en haute résolution.

Atari présentait malgré tout les prémices de deux jeux : *Llamazap* et *Raiden*, des shoot'em up à scrolling respectivement horizontal et vertical. Le résultat était plutôt sympathique.

## DES JEUX SUR LE FALCON 030 ? OUI, C'EST POSSIBLE !

Mirage exposait aussi une bêta-version d'un soft du nom de *Space Junk*. Il s'agit d'une aventure animée qui se situe dans l'espace. Les quelques images que nous avons remarquées n'étaient pas mal du tout, mais ne laissaient pas vraiment présager de la qualité du jeu (prévu pour 93). Néanmoins, il devrait exploiter au maximum les capacités du Falcon, le disque dur, s'il est livré en standard et notamment ses différents modes graphiques. Pour conclure sur le Falcon proprement dit, confirmation nous a été donnée que le Falcon 040 est bien en préparation : il ferait son apparition moins de six mois après le Falcon 030 et son look serait complètement différent par la couleur, notamment, mais aussi par son clavier détachable... Quant à la console *Jaguar*, elle sortirait juste après. Son micro-processeur serait développé en interne par Atari, ce qui la rendrait incompatible avec la gamme des Falcon.

Mais revenons sur terre en faisant le tour de la manifestation. Comme d'habitude, le salon est vaste et le visiteur a de la place pour circuler. La plupart des exposants, cette année, mettent l'accent sur les applications graphiques réalisées grâce au TT. Si le TT n'a pas vraiment décollé en France, il a séduit de nombreuses sociétés en Allemagne, dont les écoles d'art, qui l'ont préféré au Macintosh.

## SI LE TT N'A PAS VRAIMENT DÉCOLLÉ EN FRANCE, IL A SÉDUIT DE NOMBREUSES SOCIÉTÉS ALLEMANDES

Autre produit très prisé : le *PortFolio*. Les applications qui lui sont destinées sont très nombreuses. Des logiciels du domaine public sous forme de disquettes 3 1/2 pouces pour PC sont même disponibles. En ce qui concerne les logiciels commerciaux, quelques titres ont particulièrement attiré notre attention comme *Portmathe* d'UniCom : il s'agit d'un programme qui trace les courbes de fonctions mathématiques tout en calculant leurs dérivées. Associé à ce logiciel, le *PortFolio* devient alors comparable aux calculatrices graphiques de type Casio ou HP très utilisées par les étudiants en mathématiques et même les candidats bacheliers. Et ce qui ne gêne rien, son prix n'excède pas les 300 F (79 DM). Quant à la société Abak, elle a développé deux extensions fort intéressantes : *PortEx* (moins de 200 francs) est une carte qui permet de concevoir ses propres montages : vous soudez directement vos composants sur cette carte qui s'enfiche sur le *PortFolio* et intervient en direct pour les modifications éventuelles. *Port-*

*Walk* est un cordon qui relie le *PortFolio* à un magnétophone. Il est désormais possible d'enregistrer sur cassette audio - en guise de back-up - la RAM du *PortFolio* ainsi que les différentes cartes-mémoire qui lui sont connectées. Le temps de transfert est choisi selon la qualité du support et de l'appareil enregistreur : si ce dernier est en stéréo, l'enregistrement des données se fera sur deux voix à une vitesse maximale de 2 400 bauds (2 400 bits/s). Son prix : 350 F. Attaquons sans plus tarder le domaine du jeu. Original : un rallye est organisé dans l'enceinte du salon. C'est en fait un jeu de piste qui entraîne le visiteur à se balader de stand en stand pour y découvrir des informations. Le premier prix est, bien entendu, un *Falcon*. Remarquons par ailleurs que l'aspect ludique a beaucoup plus d'importance que l'an passé : un espace constitué de *Lynx*, de *520ST* et même de

## L'ASPECT LUDIQUE ÉTAIT PRIVILEGIÉ.

*800XL* et de *7800* offre au public la possibilité de se divertir et de découvrir les titres qu'il ne possède pas.

Avant de conclure, je tiens à souligner l'excellente idée d'Atari Allemagne en ce qui concerne la vente de matériel défraîchi : un stand regroupe alimentations, disques durs, lecteurs de disquette, cartes-mère en provenance de machines d'exposition ou en panne, démontées et vendues en pièces détachées. Ce qui permet de repartir avec un disque dur à moins de 200 F ! L'Atari Messe nous donne d'ores et déjà rendez-vous pour le mois d'août 1993, toujours à Düsseldorf. David Téné

## Le ST Book ne passera pas par la France.

Présenté au CeBit'91 à Hanovre, le ST Book se veut le successeur du STacy qui n'a jamais vraiment existé. Aux Etats-Unis, la version 1 Mo vient d'être abandonnée au profit d'une 4 Mo à peine plus coûteuse. Mais le ST Book ne verra jamais le jour dans les boutiques en France. Daniel Hammaoui, PDG d'Atari France, s'explique : « Je considère que le ST Book arrive beaucoup trop tard par rapport au marché. S'il avait été disponible en quantité suffisante pour être commercialisé il y a un an et demi, je n'aurais pas hésité un seul instant. A présent, je préfère de loin investir les moyens humains et financiers dont je dispose pour assurer l'envoi d'un produit comme le Falcon. » D.T.

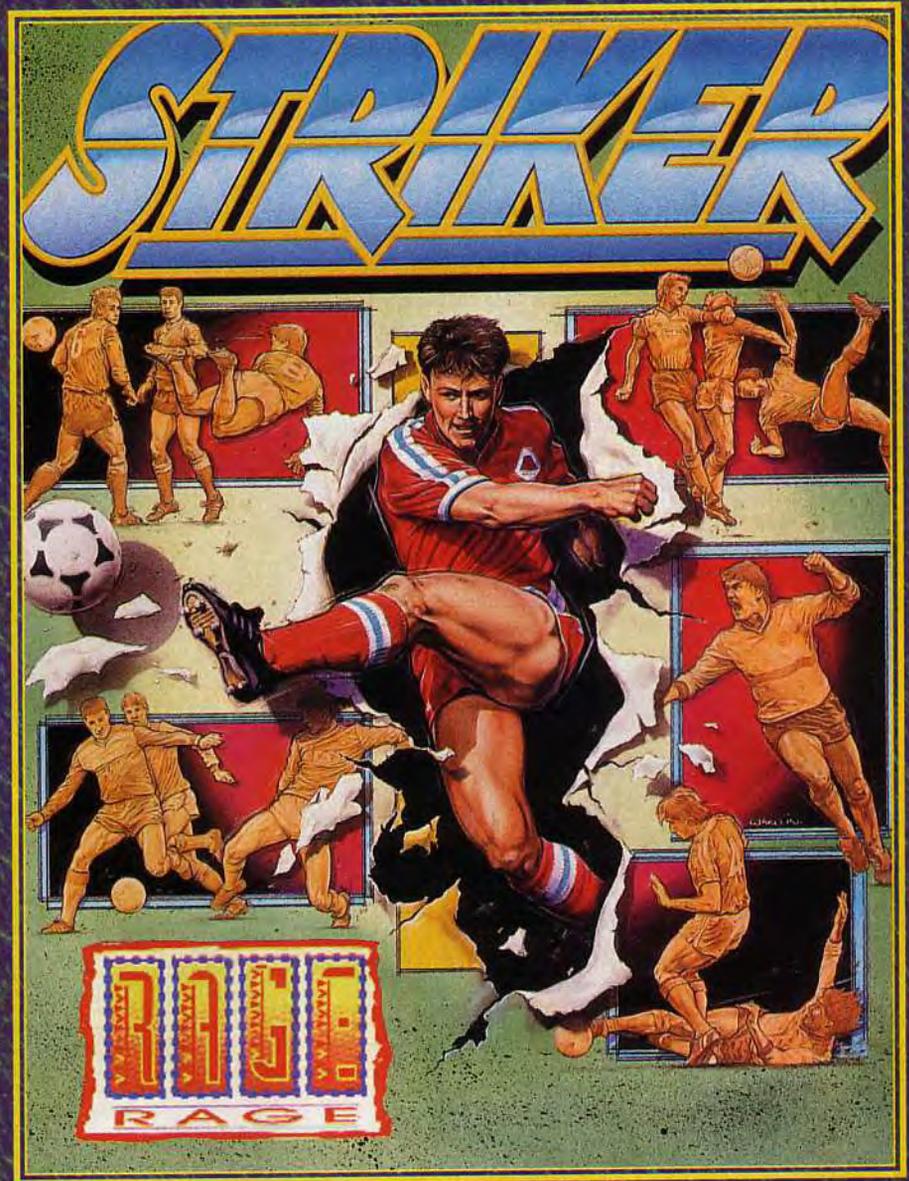
*"Tout simplement magnifique"*  
TILT 17/20 Hit



*"Une jouabilité excellente"*  
GEN 4, 86%



*"Striker est le jeu le plus rapide, le plus fluide et le plus maniable jamais programmé"*  
JOYSTICK 93%



Disponible sur ST et  
AG et bientôt sur PC



Distribué par UBI SOFT,  
8-10 rue de Valmy,  
93100 Montreuil-sous-Bois

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

# CDTV : du neuf ?

Depuis son lancement en France, fin mai 1991, le CDTV (ou Commodore Dynamic Total Vision) était resté assez discret. Une cinquantaine de titres (dont 20 en français) sont actuellement disponibles. Tilt en profite pour faire le point.

Deux raisons nous incitent à (re)parler du CDTV, cet outil multimédia-interactif. La première concerne le matériel. Des boîtiers CD-ROM connectés sur Amiga autorisent, sur ce dernier, la lecture des applications CDTV et un nouveau package, CDTV + accessoires, permet de l'utiliser également et pour le même prix, comme un véritable

manière de suivre l'aventure. Vous pouvez, par exemple, écouter l'histoire en regardant les images, sans que le texte apparaisse, choisir l'audio, le texte et l'image, écouter une des 70 phrases sélectionnées dans l'histoire et vous enregistrer en la répétant pour travailler votre accent (possible uniquement sur les configurations dotées d'un enregistre-

l'une des seules satisfactions que vous apportera le produit (Euro Talk, distribué par Commodore ; prix : F).

## CASINO GAMES

Casino Games vous plonge dans la moiteur des salles de casino bordant la Riviera. Enfin, presque, car les trois jeux proposés n'ont

durée de vie très réduite à cause de l'action répétitive. Vous aimez les jeux de casino ? Vous allez être déçu... (Saen Software Development, distribué par Commodore ; prix : C).

## E.S.S MEGA

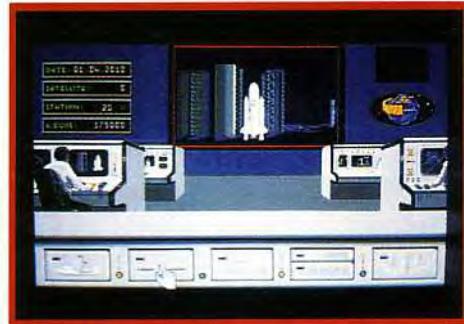
Les possesseurs de micro se souviennent certainement de cette simulation spatiale qui vit le jour en 1990. De son transfert sur CDTV, elle a gardé toutes ses caractéristiques et son intérêt est demeuré intact. Le but du jeu est de mettre sur orbite des satellites, de construire une station spatiale et de gérer la maintenance de tous ces « grands travaux ». Le pilotage du vaisseau demande une maîtrise parfaite des commandes. Celles-ci, bien expliquées dans la notice, ten-



Trois petits jeux dans Casino Games qui offrent assez peu d'intérêt. Graphiquement, ils n'ont rien de transcendant. A la roulette, par exemple, la roue tourne sans grande conviction. Le poker et le « bandit manchot » sont loin de faire sauter la banque.



Asterix and Son, inspiré de la célèbre bande dessinée, est assez original. Pour chaque vignette, le jeune joueur peut avoir accès à une leçon de vocabulaire concise. C'est sûrement l'un des meilleurs produits sur CDTV qui tiennent la route.



ESS met le joueur dans la position d'un ingénieur de navette spatiale. L'apprentissage est progressif et simple (par rapport à Shuttle!). Si vous voulez en savoir plus sur l'histoire de la conquête spatiale, ESS met à votre disposition une riche documentation.

ordinateur. La seconde raison est bien évidemment liée à la sortie du CD-I de Philips. Depuis un an et demi, Commodore était seul sur le marché du CD interactif. Maintenant, la concurrence est à ses portes. Espérons que cela va créer une émulation.

## ASTERIX AND SON I ET II

Astérix, le valeureux Gaulois, a troqué son accent typiquement français contre celui d'Oxford. Cette aventure interactive s'appuie sur la bande-dessinée *Le fils d'Astérix*. Elle permet aux plus jeunes d'apprendre l'anglais de façon agréable. L'histoire contient environ 1 heure d'anglais parlé par une trentaine de personnages, plus de 400 images, une traduction complète des bulles et des explications de vocabulaire et de grammaire. Les options du programme permettent une totale liberté quant à la

ment) ou interroger Astérix et Obélix pour savoir ce qui les fait courir. L'intérêt d'un tel produit réside dans son approche auprès des plus jeunes. Il est assurément plus efficace de se familiariser

## LE MATCH CDTV CONTRE CD-I POURRAIT POUSSER LES EDITEURS A PROPOSER DES APPLICATIONS UTILISANT CES MACHINES A 100%. TANT MIEUX !

avec une langue étrangère en utilisant simultanément le son, l'image et le texte, le tout réuni dans un contexte amusant et abordable par tous. Cela dit, on peut être très surpris de constater de sérieuses lacunes dans la réalisation du programme. Les graphismes sont ternes et manquent de vie (ce qui est loin d'être le cas pour la BD). Les images s'affichent une à une à l'écran. Cela rompt l'unité de l'histoire. La partie audio est correcte et les voix audibles et très variées. C'est

pas de quoi faire sauter la banque. Le premier, *Fullhouse*, est une sorte de poker où il est possible de flamber à deux joueurs en alternance. Les 5 cartes distribuées, vous essayez

de réaliser une des combinaisons gagnantes, comme la double paire, le brelan, la suite... Au bout de deux essais, et si votre jeu fait partie des combinaisons, vous pouvez augmenter vos gains en tentant de sortir une carte supérieure ou inférieure à celle qui se trouve retournée sur le tapis. *Fruitmania*, le deuxième jeu, est un bandit manchot sans aucune originalité. Enfin, la traditionnelle roulette vous fera plus perdre votre temps que votre fête ! Rien d'extraordinaire et surtout une

tent de se rapprocher le plus possible de la réalité. Des sorties dans l'espace sont même prévues afin que les spécialistes de la navette puissent réparer ou récupérer un satellite. Une documentation assez précisée de l'histoire de l'homme dans l'espace fait partie des nombreuses options du jeu. Les images digitalisées animées renforcent l'aspect réaliste. Seules ombres au tableau : un temps de chargement de données relativement long, pour un CD et une musique répétitive (Coktel Vision ; prix : D).

Des projets tels que la *Grande Encyclopédie Hachette*, *Indiana Jones*, *Secret of Monkey Island*, *Sherlock Holmes* ou *Loom* devraient sortir des cartons pour la rentrée 92. En même temps que la sortie du CD-I, cela pourrait faire du bruit !

Laurent Defrance



# WEEEN

## THE PROPHECY



"Sur le Royaume des Roches Bleues, s'étend l'ombre de Kraal"



Un grand jeu d'aventure  
ensorcelant!

Des personnages animés en vidéo\* et  
directement incrustés dans les décors.

Un vampire vorace et malicieux  
pour une étrange alliance.

Une ergonomie simple et riche.

\*Sur PC uniquement

Disponible sur PC HD, ATARI, AMIGA - Sortie en octobre 1992 - Disponible sur CD ROM - Sortie en novembre 1992

Une production COKTEL VISION - 5, rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORÊT - CEDEX

COKTEL VISION

# Le coin des lecteurs

**Vous vous souvenez certainement de mon article du mois dernier sur les logiciels que VOUS avez créés. Eh bien, la série continue avec War on the Land, un jeu épatant dans la lignée de Realms, Powermonger et Populous signé de la main talentueuse de Thomas Zighem. Un futur hit ?**



Au début du jeu, il vous est possible de modeler le visage de votre capitaine. Entre Nick Nolte, Tom Selleck et M. Spock, celui-ci est plutôt patibulaire.

Cela fait maintenant plus d'un an que Thomas Zighem, un passionné de 22 ans, travaille sur son Amiga à la création de War on the Land. Scénario, programmation (en Amos et en Assembleur), graphismes et bruitages : Thomas a tout fait dans son jeu, à part la musique d'introduction qu'il a confiée à son ami Jean-Alexis Montignie.

L'histoire met en scène trois jeunes et fougueux capitaines partis en quête des joyaux de Nehor, reliques qui, seules, leur permettront de lever la malédiction séculaire qui frappe leur famille. Évidemment, il leur faudra lever des armées, construire des villes et guerroyer les uns contre les autres pour obtenir le contrôle absolu sur le pays et les

joyaux. Le jeu lui-même se déroule sur une carte isométrique que l'on peut faire défiler dans huit directions et qui s'inspire très nettement de celle de Populous. War on the Land n'a d'ailleurs pas grand-chose à envier à ses augustes prédécesseurs. Les graphismes sont beaux, colorés et animés : votre cheval galope,

sortes de bâtiments que vous pouvez construire et, pour certains, visiter. Dans les casernes, par exemple, vous pourrez dialoguer avec l'officier de service et recruter contre espèces sonnantes et trébuchantes un certain nombre de soldats. Parmi les autres lieux importants, je cite, en vrac, les échoppes, les temples,

grante de la partie et peuvent se dérouler de manière automatique ou « arcade ». Du beau boulot ! Bref, War on the Land est certainement le projet amateur le plus abouti que nous ayons vu jusqu'à présent. A dire vrai, la plupart des membres de la rédaction m'ont cru lorsque je leur ai présenté le jeu comme une pré-version du



Dans War on the Land, vous pouvez visiter toutes sortes de bâtiments pour constituer vos troupes, vous réapprovisionner ou vous équiper.



Pendant que vous parcourez la campagne, vos hommes ne restent pas inactifs. Ici, l'un de vos architectes construit un bâtiment.



C'est clair, le look du jeu est très proche de Populous ou encore de Powermonger. Et, comme dans les jeux de Bullfrog, tout est animé.



A tout moment, il est possible de visualiser la plupart des paramètres du jeu sous la forme de graphiques en barres. Étonnant, non ?

les paysans labourent, les bûcheurs coupent les arbres, les foreuses minières creusent le sol, etc. Le tout illustré par d'excellents bruitages qui changent d'intensité selon la distance qui vous en sépare. Ainsi, lorsque vous longez la berge d'une rivière, vous entendez très nettement le bruit de l'eau. Mais, si vous vous éloignez, celui-ci s'atténue lentement pour faire place aux chants d'oiseaux de la forêt. Outre les décors naturels, il existe toutes

les ateliers, les mines, les entrepôts, etc. Sachez aussi que les membres de votre peuple participeront activement à vos plans : ingénieurs (qui concevront bateaux, canons et autres armes), forgerons, menuisiers, etc. Enfin, le jeu tient compte des différentes saisons, de l'influence de la météo, et de vos actions sur la végétation et les ressources naturelles (un sol asséché par trop de puits deviendra stérile). Bien sûr, les combats font partie inté-

prochain titre de Bullfrog. Qui plus est, Thomas n'a pas l'intention de s'en tenir là et il travaille d'arrache-pied sur la partie « jeu de rôles » de son logiciel qui permettra une gestion très pointue de votre capitaine et de ses possessions.

Toute l'équipe de Tilt lui souhaite bonne chance pour la finition de son logiciel qui, nous l'espérons, trouvera bientôt preneur parmi les éditeurs français.

Dogue de Mauve

**Ce soir, vous pourriez devenir  
le roi des chemins de fer, créer une civilisation,  
ou vous transformer en pirate des Caraïbes.**



**Vous pourriez aussi aller vous coucher tôt.**

Avec toutes ces possibilités de voyages fantastiques, il n'y a pas de raison d'aller se coucher tôt. Conçue par le gourou des logiciels, Sid Meier, chaque aventure vous entraîne dans un jeu de rôle stratégique où vous devez faire preuve d'imagination et de bon sens. Vous pouvez jouer

avec le train que vous avez toujours désiré, survivre et prospérer aux côtés de Gengis Khan, ou naviguer sur un galion au large de l'Espagne. Voulez-vous vraiment aller vous coucher?

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION · SOFTWARE  
*Spécialiste du ludiciel*

**Railroad Tycoon, Civilization, et Pirates.  
Des classiques du Numéro Un des éditeurs de logiciels en Europe.**

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tél: 44 666 504 326  
**DISPONIBLE: LE 3615 MICROPROSE**

INFO...



## MEGA III : LE RETOUR DU FILS DES MEGAS SE VENGE !

Réalisés par les équipes des Casus Belli et du défunt Jeux & Stratégies, *Mega* était sans doute l'un des jeux de rôles 100 % français les plus pratiqués ces dernières années, d'autant qu'il permet d'explorer tous les univers

possibles (SF, Heroic-Fantasy, préhistoire, antiquité, etc.). Fin juin, Didier Guiserix, rédacteur en chef de *Casus Belli* et grand joueur à ses heures, a mis la dernière main à la troisième (et ultime ?) version du jeu. Résultat : des règles complètes et longuement testées, un univers très détaillé : tout sur

l'organisation des mégas, les missions, la faune intergalactique, l'équipement, etc., trois scénarios et un écran de jeu sur carton souple.

Que vous soyez déjà joueur de *Mega* ou que vous désiriez vous initier aux jeux de rôles, *Mega III* ne vous décevra pas (d'autant qu'il ne coûte que 49 F.). DdM

## EN BREF... EDI : TOUT POUR LE JEU !

Tous nos lecteurs qui habitent la province le savent : il est très difficile de se procurer du matériel lorsqu'on habite un charmant petit village isolé. Une solution : la vente par correspondance. Dans ce domaine, un petit nouveau vient de faire son apparition à Paris : EDI, Société européenne de distribution informatique, qui diffuse à des prix compétitifs tout le matériel pour *Amiga*, *PC*, *ST* et toutes consoles. Joueurs du bout du monde (et d'ailleurs), EDI est fait pour vous ! DdM



## KICK OFF 2 : LE DEFI !

Et quel défi ! Le club micro-informatique Adam propose à tous les fans de *Kick Off 2* de s'affronter par *Amiga* interposé dans un immense tournoi. Le concours, organisé le 25 octobre prochain, rassemblera jusqu'à 128 participants, les trois meilleurs étant récompensés par des prix de 1 000, 500 et 300 F. A noter que ce concours se déroule avec l'accord d'Anco, l'éditeur de *Kick Off 2*. Pour tous renseignements concernant l'inscription, écrivez à : Club Micro-informatique Adam, Centre socio-culturel, Place Oberkirch, 91210 Draveil. ou bien téléphonez au (16) (1) 69.40.80.55 ou 69.03.70.11. Et que le ballon rond soit avec vous ! DdM

# Gremlin : du karting qui cartonne !



Après une course endiablée dans laquelle il s'est glorieusement classé premier, Dany Boolauck est récompensé par Zool, la toute nouvelle mascotte de Gremlin Graphics (voir notre test dans ce numéro).

Après s'être essayés à la Formule Ford en mai dernier, nos deux reporters Dany Boolauck et David Téné en ont redemandé : les voici sur le plus grand circuit couvert européen de karting, situé à Sheffield, en Angleterre.



Planquez-vous, le fou du volant qu'est David Téné s'apprête à démarrer !

Dix-neuf août 1992, 18 heures : nous sommes plus d'une trentaine à attendre le départ, en groupe de cinq. C'est Gremlin Graphics qui organise cette rencontre en l'honneur de la sortie toute proche de Nigel Mansell's Worldchampionship, une simulation automobile qui vous met à la place du champion du monde de Formule 1. A bord d'un kart, il va falloir se mesurer aux autres concurrents et tenter de se qualifier pour les différentes finales. En théorie, le fonctionnement est très simple : la pédale de droite correspond à l'accélé-

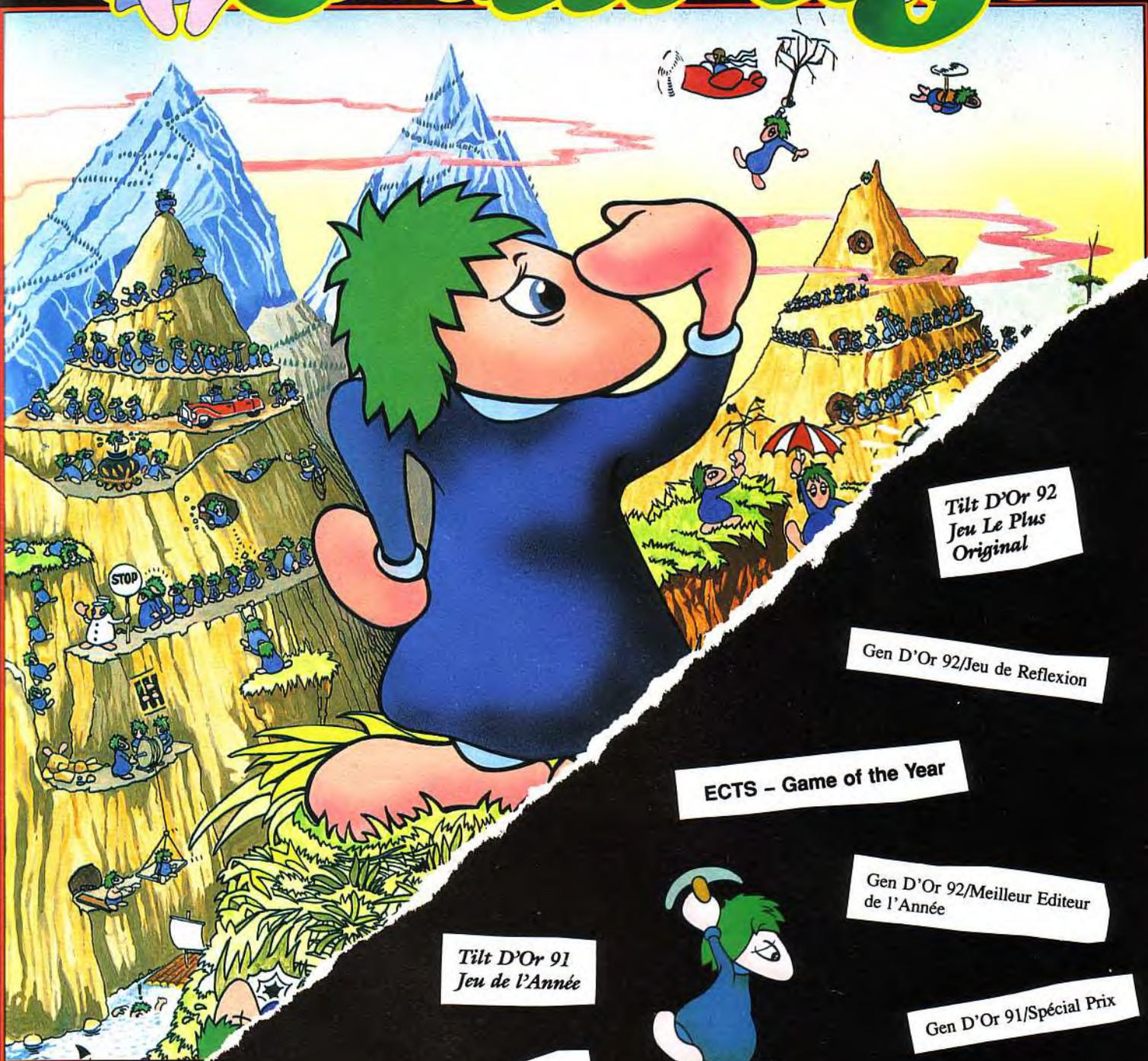
rateur et celle de gauche aux freins. Mais en pratique, c'est une autre histoire ! Les virages de ce circuit sont très serrés et l'on « chasse » du train arrière presque à chacun d'entre eux. Les pertes

## LA REDACTION SUR LES CHAPEAUX DE ROUE !

de vitesse dans les deux épingles sont effroyables : si l'on est trop rapide, on mettra d'autant plus de temps à reprendre une vitesse normale après le virage que le freinage aura été puissant. Si bien qu'on se fait souvent doubler par

un poursuivant moins rapide. Sur le podium final, on retrouve Ruth Bartles, assistante marketing chez Gremlin et Victor Perez de PPS qui distribue Gremlin en France. Notre bien-aimé reporter, Dany Boolauck s'est également bien classé, ce qui lui vaut la remise d'une récompense par, devinez qui ?, Zool en personne (le personnage fétiche de Gremlin Graphics). Enfin, pour l'anecdote, signalons que les courses sont gérées à partir d'un compatible *PC* : un *Amstrad 1640*. Etonnant, non ? David Téné

# Lemmings



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/Special Prix

Tilt D'Or 91  
Jeu de l'Année

100% Generation 4

97% Joystick

**LES LEMMINGS ENFIN DISPONIBLES SUR AMSTRAD  
VENEZ LES CHERCHER DANS LES MAGASINS  
BOULANGER A DES PRIX COMPLETEMENT LEMMINGS  
GAGNEZ 1 PIN'S EN RAPPORTANT CETTE PAGE**

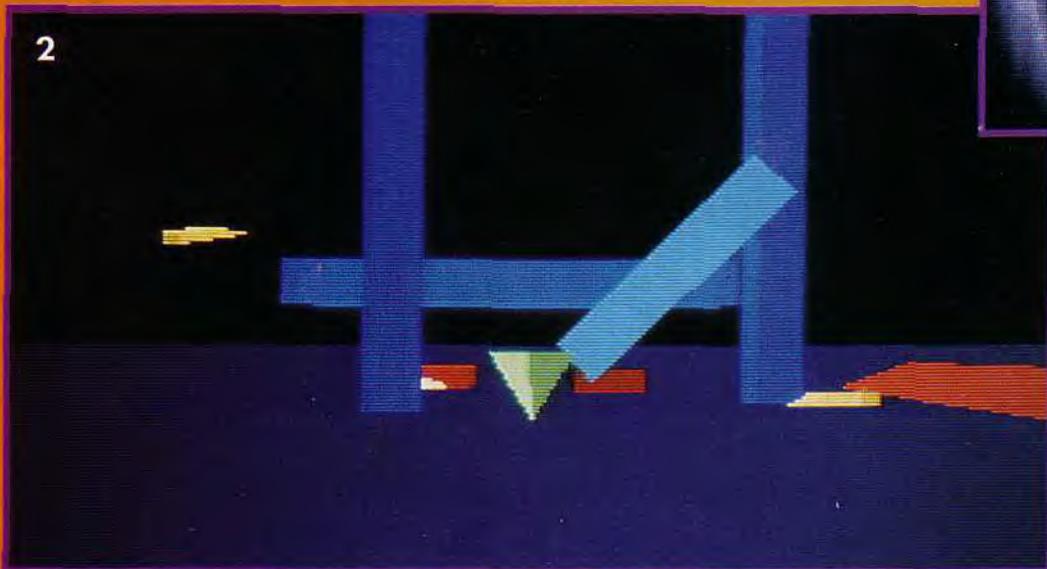


# LES DÉMONS DE LA DÉMO

On le sait depuis longtemps, les vacances scolaires sont propices à l'apparition de nouvelles démos. Pourquoi ? Simplement parce que les démomakers n'ont plus à se soucier de leurs études et peuvent se consacrer à leurs loisirs favoris. Au menu, ce mois-ci, des démos Amiga, des nouvelles du ST et une interview.



D'accord, le graphiste de Kefrens a travaillé à partir d'un modèle, mais il n'en reste pas moins que cette image de « blouson noir » goblin est tout simplement magnifique.



Que ce soit pour des effets inédits à base de polygones (SOS de Melon Dezig), des zooms en temps réel (Guardian Dragon II de Kefrens) ou un voyage à travers un monde en 3D (Wayfarer de Spaceballs), les programmeurs sur Amiga ne sont jamais à court d'idées et de talents. Résultat : des démos en qualité sans cesse croissante. Qui songerait à s'en plaindre...?



Le mythe de Cthulhu revu et corrigé par les Spaceballs ? Non, juste un petit aperçu d'une station balnéaire à la mode sur Weirldand, le monde dépeint par la démo Wayfarer. D'accord, le maître-nageur n'est pas des plus amènes et il se brosse probablement les dents au Frameto. Il n'empêche que la démo est vraiment réussie, d'autant plus que les musiques et les bruitages sont aussi réussis que la 3D.

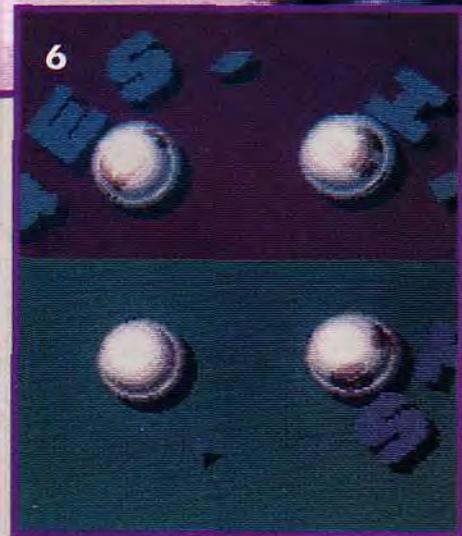
Cela faisait longtemps qu'on ne vous avait pas présenté de démos sur Amiga. N'allez pas croire cependant que les démomakers n'aient rien produit, au contraire. Parmi toutes les petites merveilles sorties ces dernières semaines, nous vous présentons aujourd'hui Wayfarer de Spaceballs, SOS de Melon Dezign et Guardian Dragon II de Kefrens.

Wayfarer est sans doute une de mes démos préférées dans le lot. Après une superbe introduction, vous aurez droit à une première partie en 3D. Dans un esprit proche d'Odyssey, celle-ci vous propose de suivre les aventures d'un pilote de chasse américain poursuivi par des Migs (« Goddamned sovietics ! »). Surprise et humour sont au bout du tunnel... Wayfarer vous fera évoluer dans Weirldand, un monde géométrique, chacune de ces séquences étant accompagnée de musiques et de bruitages de qualité. Une belle démo à conserver précieusement.

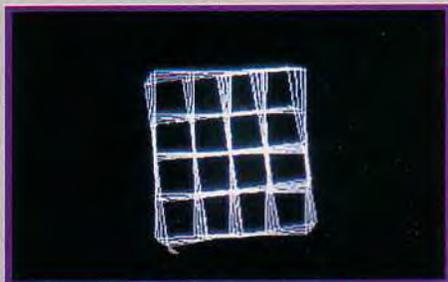
SOS, de Crystal/Melon Dezign, fait suite à Human Target. Il s'agit à nouveau d'une démo en 3D avec des formes translucides qui donnent l'impression d'être en « jelly ». Autre écran particulièrement étonnant : un scrolling circulaire qui se réfléchit sur les billes d'acier autour desquelles il tourne. Une grande première que Melon Dezign qualifie de « ray-tracing en temps réel ». Enfin, impossible d'évoquer SOS sans parler des « crédits » : une séquence de fin où Audiomonster signe probablement l'un de ces morceaux les plus originaux. A écouter et à apprécier sans modération...

Finissons avec Guardian Dragon II, la dernière gigadémo (en deux disquettes) de Kefrens. Sans proposer de réelles nouveautés, Guardian Dragon II reprend avec une grande efficacité les éléments caractéristiques des dernières démos Amiga : damiers, glenz vectors, bitmap « 3D », fil de fer, splines, jelly vectors, zooms, etc. A noter tout particulièrement une séquence avec une planète éclairée, en temps réel, par trois spots lumineux de couleur qui tournent tout autour. L'ensemble de la démo est fort bien mis en scène, soutenu par une musique pleine de punch et des graphismes de très bonne qualité, signés R.W.O. Bref, une démo de choix pour la démothèque des passionnés.

Dogue de Mauve  
& Eric Ramaroson



0001 THE NEW F16 WITH REVERSE MODE



Pour annoncer la sortie de la *Froggies Over the Fence*, les programmeurs de Legacy ont conçu une petite dentro.



Vous y découvrirez les évolutions d'un graphisme fil de fer qui se transforme à la manière du générique de *Thalassa*.



Loin des démonstrations de pure technique, cette dentro ST s'inspire de l'Amiga (design et ambiance musicale).

## Dans les cartons de Legacy...

Il n'y a pas que l'Amiga qui soit à l'honneur : sur ST aussi, les démomakers ont profité de la trêve estivale pour traquer l'ultime algorithme et nous proposer de superbes démos. L'une des dernières en date est l'introduction destinée à la *Froggies over The Fence*, réalisée par Legacy. Cette mini-démo (ou, pour être exact, cette « dentro » comme la nomment les aficionados) est le symbole parfait du nouvel esprit qui anime le petit monde de la démo ST. Finis les écrans hyper-techniques qui sacrifiaient l'esthétique et le design à la performance de programmation. Les prochaines démos sur ST seront belles et scénarisées ou ne seront pas. En tous cas, si toute la *Froggies over The Fence* est aussi soignée que cette intro, on peut espérer un excellent résultat. Le crapaud flotte sur la démo !

## Ric de Naos, l'interview

C'est lors d'une petite party organisée pour ses 20 ans que nous avons pu interviewer Ric, un membre du groupe français Naos sur ST.

**Tilt : Quel est ton pseudonyme ?**

**Eric :** Ric.

**Et ton vrai nom ?**

Eric Bercovici.

**Depuis quand as-tu ton ST ?**

Depuis 1986.

**Quel est ta fonction dans Naos ?**

Programmeur.

**Comment as-tu rencontré les autres membres de Naos ?**

C'était lors du

concours de démo *Gen4*. Je codais de mon côté et j'ai rencontré les autres (à l'exception de Nucleus qui a intégré le groupe un peu plus tard). Nous avons décidé de monter un groupe pour participer à ce concours, sans savoir si nous allions continuer plus tard. Comme nous sommes bien entendu, nous sommes toujours présents dans le monde de la démo.

**A part celle de *Gen4*, vous**



**n'avez jamais fait de mégadémo ?**

Non, car notre but n'était pas de devenir célèbre. Nous avons surtout fait des recherches techniques sur le full screen et le sync scroll et n'avons donc eu le temps que de faire quelques « guest screens » (écran inclu dans la démo d'un autre groupe).

**Quels sont tes hobbies ?**

L'ordinateur, le modélisme (les voitures à essence) et le ping-pong que je pratique surtout pendant les conventions. A ce propos, un petit mot à Jess, d'Overlanders :

« Continue à t'entraîner ! ». **De nouveaux projets chez Naos ?** En fait, nous attendons impatiemment le *Falcon* pour pouvoir développer dessus professionnellement mais aussi, bien sûr, pour faire des démos.

Propos recueillis par Furyo

Aciiiiid ! Non, ce n'est pas une démo de ce diable d'AnCool mais un extrait de la SOS Demo qui voit s'agiter des serpentins de couleur autour d'une « tête à toto » à l'apparence « destroy ».

On connaît le goût de Melon Design pour les objets en 3D « molle » qui évoquent plus le jelly anglais que la dureté de la pierre. Ici, un accordéon translucide sur lequel rebondit un logo.

Cette séquence est certainement l'une des plus originales de la *Guardian Dragon II* : les spots lumineux évoluent et mélangent leurs couleurs autour de la sphère centrale.

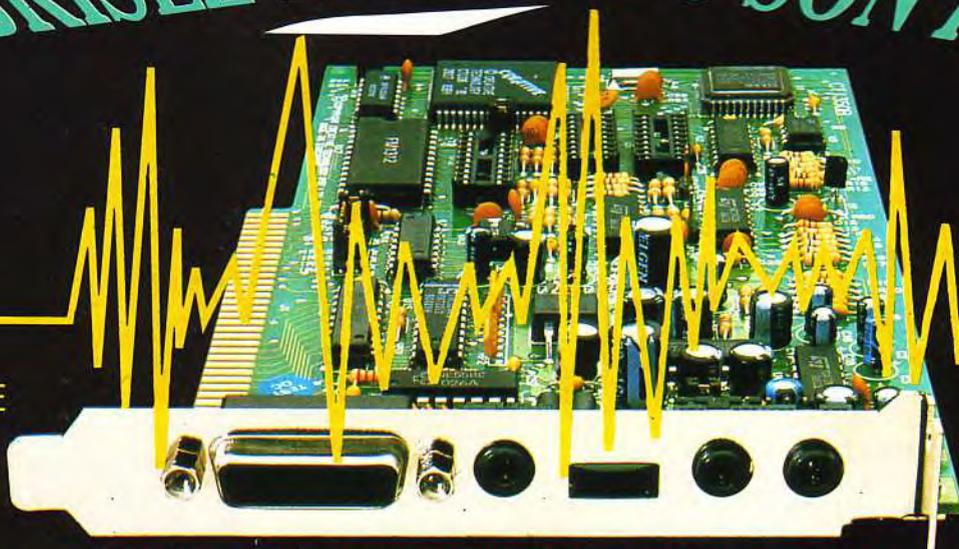


# SOUND BLASTER

990 F  
TTC\*

PAROLE/MUSIQUE/VOIX/MIDI/PORT JOYSTICK

## BRISEZ LE MUR DU SON PC



COMPATIBLE  
AVEC DE  
TRES  
NOMBREUX  
LOGICIELS

### UNE SEULE CARTE SONORE avec toutes les fonctions dont vous rêvez...

- 11 voix de musique FM (compatible AdLib)
- Entrée de voix numérisée (taux d'échantillonnage: 4-15 KHz)
- Sortie de voix numérisée (taux d'échantillonnage: 4-44,1 KHz)
- DMA et décompression hardware
- Interfaçable MIDI (en full duplex)
- Prises microphone et line-in
- Amplificateur de puissance et contrôle de volume
- Sortie 4 watts par canal
- Synthétiseur vocal
- Port Joystick

- Logiciels inclus:  
SB Talker/ Dr Sbaitso- Synthétiseur vocal  
Voxkit- Digitaliseur de sons  
Talking Parrot- Perroquet animé  
FM Intelligent Organ- Logiciel musical  
Jukebox- Programme d'application sous Windows 3.1

- Carte 8 bits pour IBM PC, XT, AT, PS/2 (25/30), Tandy (sauf 1000 EX/HX) et compatibles

**NOUVEAU !**  
KIT CD ROM pour  
SOUND BLASTER  
3299 F TTC\*

Avec le kit CD-ROM connectez un lecteur CD-ROM sur votre carte Sound Blaster 2.0! Il contient une carte d'interface CD, un lecteur CD-ROM interne et des logiciels + **GRATUIT: le jeu FASCINATION.** (existe également avec un lecteur externe)



\*Prix public généralement constaté

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

Sound Blaster est une marque de  
CREATIVE TECHNOLOGY Pte Ltd (Singapour).  
Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Standard  
Version 2.0

X- Merci de me faire parvenir une documentation sur SOUND BLASTER  
Standard et ses extensions ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Mme. M. .... Société.....  
Adresse..... Ville.....  
CP..... Tél.....  
Coupon à retourner à :  
GUILLEMOT INTERNATIONAL  
BP 2 - 56200  
LA GACILLY

TI 106



**Edito**



Enfin, vous venez de découvrir le générateur de la planète. Il faut maintenant le défendre en installant quelques tanks dans les environs.

# DOMINIUM<sub>PC</sub>

Depuis quelque temps, Microïds cherche à se diversifier en créant des jeux diamétralement opposés, comme *Superski II*, *Nicky Boom* et aujourd'hui *Dominium*. On peut dire que ça leur réussit bien puisque ce nouveau jeu, convivial, graphiquement agréable, tactiquement très complet, a largement sa place parmi l'élite des wargames, tels *Battle Isle* et *Perfect General*.

**D**ominium est un système planétaire composé de sept planètes, dont les richesses en énergie concentrée dans des générateurs (une par planète) sont l'enjeu de la guerre qui vient d'éclater entre le Haut Conseil galactique et le despotique baron Tor Dol Kraal. Si ce dernier parvenait à capturer cinq générateurs, il disposerait d'une force de frappe colossale et deviendrait ainsi le maître de la galaxie. En tant qu'officier des forces de sécurité, vous devez retrouver les générateurs dissimulés sur chacune des planètes et combattre les forces du baron, qu'elles soient terriennes ou spatiales. La présen-

**A**ction, réflexion stratégie ! Le trio gagnant de ce mois de Hits. L'action est représentée par la superbe adaptation sur PC de *First Samurai*, dont la version Amiga était passée à un cheveu du Tilt d'Or, et par *Sensible Soccer*, qui prouve qu'intelligence et football ne sont pas incompatibles. Pour la réflexion, suivez la diagonale du fou avec *Grandmaster Chess* : attention au gambit du neurone ! Pour les stratégies, *Siege* vous propose de revivre les assauts médiévaux qu'ont connus nos belles enceintes fortifiées. A guetter aussi ce mois-ci, pour nos amis amigaïstes, *Zool* (le Sonic de la micro ?) et le très attendu Lotus III. Enfin, Microïds se taille la part du lion. Deux jeux, coup sur coup, *Dominium* et *Nicky Boom*, témoignent du dynamisme de certains éditeurs français. Pourvu que ça dure !

Laurent Defrance



Au début du jeu, vous devez construire vos premières unités. N'hésitez pas à fabriquer des jeeps légères, même si elles se font détruire rapidement.



Vous passez aux choses sérieuses. Le tank va servir à protéger vos usines. La forêt est une excellente cache contre les radars ennemis.

# 17 INTERET

Cet écran montre toutes les unités dont vous disposez. Un simple clic et vous prenez le contrôle de l'unité. Simple et efficace !



En plein ciel, le combat fait rage. Une option vous permet de choisir votre cible et de définir l'état d'agressivité de votre chasseur.



## CONFIGURATION

PC tous modèles.  
 Modes graphiques : MCGA et VGA.  
 Média : disquettes 3 1/2 (1.2 Mo).  
 Carte son : AdLib, Soundblaster, Roland.  
 Contrôle : souris, éventuellement clavier mais déconseillé.  
 Notice : en français.  
 Installation : disque dur conseillé.  
 Temps d'installation : 10 minutes.  
 Taille mémoire disque : 4 Mo.  
 RAM : 640 Ko.

## AVIS

JLJ : OUI MAIS. Il y a les films d'auteur, ces films souvent passionnants mais qui souffrent de défauts majeurs. *Dominium* est un jeu d'auteur. La prise en main par le joueur est au premier abord peu naturelle, la durée trop longue, les possibilités de contrôle (lors des combats par exemple) trop limitées. Au contraire, l'étendue de chaque scénario est immense, le jeu renouvelé à l'infini, la possibilité de modifier ses véhicules excellente. Ce jeu passionnera certains pendant des semaines, pendant des mois. A l'opposé, certains le trouveront ennuyeux dès la première minute et ne feront pas d'effort pour aller plus loin. Aucun doute, ces derniers ont tort... JLJ

tation animée et sonore du jeu dure plus de dix minutes, et donne un aperçu assez précis de ce qui vous attend ? *Dominium* est en réalité un jeu passionnant et complexe qui demande un bon sens stratégique et une certaine habitude des wargames. Au début, vous disposez en tout et pour tout d'une usine. C'est un élément capital du jeu. Elle est le poumon de votre économie et permet de construire des unités, de les réparer, et surtout

Editeur : Microïds ■ Conception : Eric Dubreuil, Olivier Rogé, Pierre Fallard et Olivier Grassiano ■ Programmation : Franck Quero et Jean-Paul Mari.  
 ■ Graphismes : Pierre Fallard.  
 ■ Bande sonore : Didier Goldberg.

# 17 INTERET

Un wargame stratégique qui se situe exactement entre les deux géants du genre *Battle Isle* et *Perfect General*. Avec plus de 10 000

possibilités de jeu, vous aurez du mal à vous en détacher.

TYPE ——— wargame spatial

## PRISE EN MAIN

La présentation est un élément indispensable du jeu tout comme l'extrême clarté de la notice. En quelques clics, vous donnez des ordres précis.

# 16

## GRAPHISME

*Dominium* est moins performant que *Battle Isle* par exemple. La carte composée de pixels de couleurs manque de lisibilité. En revanche, les sprites sont de bonne facture.

# 11

## ANIMATION

Elle est d'intérêt réduit. Quelques sprites animés donnent un peu de vie au jeu.

# 10

## MUSIQUE

La bande musicale soutient parfaitement l'ambiance « spatiale » de *Dominium*. Une musique en bruit de fond bien sentie.

# 15

## BRUITAGE

Les décollages, atterrissages et explosions de tirs sont présents. Cela reste assez discret.

# 12

## MANIABILITE

Tout est géré par la souris. Les icônes sont très visuels. Le confort est total.

# 17

## DIFFICULTE

Bien dosée car vous pouvez au début du jeu paramétrer la force de votre adversaire. Cela dit pour parvenir à ses fins, il faut être plutôt persévérant

——— moyenne

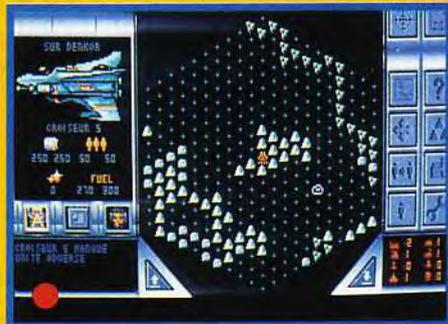
## DUREE DE VIE

Avec ses 10 000 configurations de jeu possibles, *Dominium* est sans cesse réactualisé.

# 18



Votre usine est le véritable poumon de votre économie. Elle peut transformer des hommes, donner de l'énergie et de l'or à vos unités.



Vous devrez déplacer votre usine vers des lieux plus propices en énergie. Ce sont vos jeeps qui se chargent de trouver le bon emplacement.



De nombreux messages, qu'il est possible de relire, vous arrivent régulièrement. Ils vous informent de l'issue de la bataille, de l'état de vos forces et des alliances qui se nouent entre le baron et vous.

de forer des gisements d'énergie et d'or afin d'alimenter toutes vos unités. Votre rôle est triple : trouver des sources d'énergie, combattre les forces ennemies et explorer chaque planète pour mettre la main sur les précieux générateurs.

Pour chaque nouvelle unité, il vous faudra définir de nombreux paramètres comme sa vitesse de déplacement, sa portée de tir, sa capacité ou encore l'étendue de portée de son radar. Il faut savoir précisément ce que vous comptez faire avec elle et donc définir un véritable plan de bataille à moyen et long terme. Votre rôle est de toujours garder un œil sur l'état de l'usine et surtout d'être un bon gestionnaire. Cela peut paraître fastidieux, mais il n'en est rien. Au cours du jeu, vous devrez sûrement déplacer votre usine vers des lieux plus propices en énergie. Ainsi, certaines unités, comme les croiseurs stellaires ou les amphibies sont capables de déplacer l'usine. Ce chargement précieux doit être accompagné de forces défensives comme les tanks. La gestion à la souris des icônes est d'une simplicité enfantine et les résultats ne se font pas attendre. Vous envoyez une jeep pour explorer la partie nord de la planète qui se dévoile sous vos yeux au fur et à mesure qu'elle progresse ; faites décoller un croiseur stellaire pour protéger le ciel de la galaxie ; donnez des ordres aux ingénieurs de l'usine pour qu'ils construisent en chaîne les tanks qui la défendent... Toutes ces actions se développent simultanément, quasiment sous vos yeux. De nombreux messages vous informent du déroulement des opérations, comme l'impossibilité de déplacer une unité (chaque planète dis-

pose de conditions climatiques et géologiques qui lui sont propres), la fin de la construction d'une unité, les différentes réactions des autochtones qui aideront tel ou tel camp ou l'immense d'une attaque ennemie. A ce sujet, la réussite ou l'échec des combats contre le baron dépendent de trois facteurs : la distance de feu, la puissance de tir et l'état des belligérants. Chaque unité dispose de trois modes de combat réglables à volonté. Soit elle se bat jusqu'au bout, soit elle se replie dès que ses forces se trouvent diminuées, soit elle est assez bien camouflée (champ d'astéroïdes ou forêt) pour attendre que vous lui donniez l'ordre d'attaquer. La



La vue radar est indispensable. Le point blanc symbolise l'ennemi. Vous disposez de solutions pour parvenir à vos fins : se servir des astéroïdes pour se cacher, foncer sur l'ennemi ou amorcer un repli stratégique.

richesse et la diversité des combats apportent en plus à ce type de jeu, tout comme l'intelligence de vos unités lors des affrontements. Il existe des dizaines de manière de jouer, ce qui donne à *Dominium* une grande profondeur et un intérêt toujours renouvelé. Mais il vous faudra passer de longues heures avant de comprendre toutes les subtilités de ce wargame stratégique. Laurent DeFrance

## Dominium = Battle Isle + Perfect General

*Dominium* est un savant compromis entre deux géants du wargame : *Battle Isle* de Blue Byte et *Perfect General* de QQP. Le premier a un avantage considérable sur ses concurrents. Il peut se jouer à deux simultanément. Graphiquement, il est plus abouti et les unités différentes sont très nombreuses. En jouant contre l'ordinateur, vous découvrirez assez vite ses limites car il agit toujours de la même façon. Le second dispose d'options très intéressantes par le fait que les unités n'apparaissent que lorsqu'elles sont visibles, comme dans *Dominium*, et que les conditions météo peuvent bouleverser vos plans. Mais ce jeu est réservé à des experts de wargame, ce qui limite quelque peu son intérêt. Vous disposez maintenant de trois excellents wargames sur PC assez différents pour vous combler totalement.

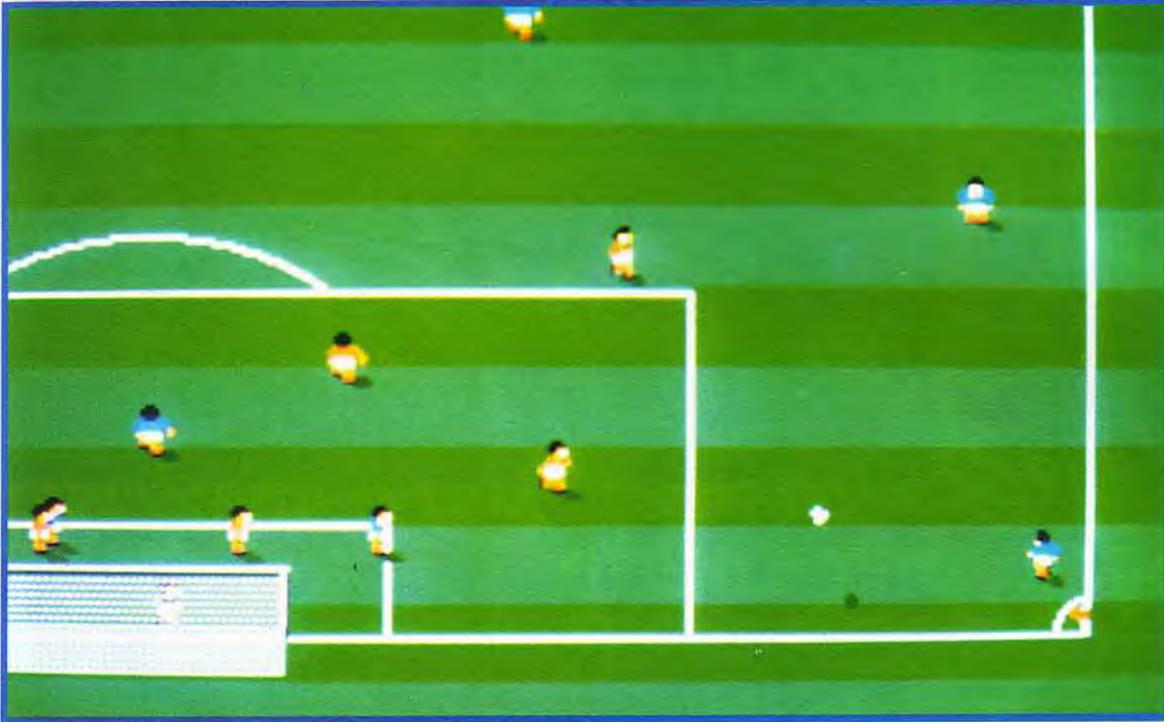


## AVIS

FRANCIS : OUI MAIS... *Dominium* est un jeu prenant, mais quelques défauts en limitent l'intérêt à certains types de joueurs. L'étendue incroyable et le nombre impressionnant de niveaux différents en prolongent quasi indéfiniment la durée de vie. Malheureusement, l'écoulement du temps est trop lent, et une seule partie peut prendre plusieurs dizaines d'heures ce qui peut se révéler décourageant. La sensation de lenteur est particulièrement sensible au début du jeu, alors que vous ne disposez que de peu d'unités. Les amateurs de réflexion à grande échelle et de prévisions à long terme seront ravis. Il est nécessaire de passer quelques heures pour bien saisir le principe du jeu, mais après il est difficile d'en décrocher. Pour spécialistes du genre...

Francis

# SENSIBLE SOCCER ST



**18**  
INTERET

Les effets brossés des tirs de corners associés aux possibilités de coups de tête sont d'un grand réalisme. Mais il faudra faire vite car les adversaires feront tout pour dégager et protéger ainsi leur cage.

Nouveau venu sur la scène des simulateurs de football, *Sensible Soccer* détrône *Kick Off II* dans ses domaines de prédilection : la maniabilité et le réalisme ! Un grand programme, aussi prenant à un seul joueur qu'à deux, qui démontre une fois encore que l'Atari ST a encore de beaux jours devant lui, pour peu que les programmeurs s'en donnent la peine.

■ Editeur : Mindscape ■ Développement : Sensible Software ■ Programme : Chris Chapman, Dave Korn, Chris Yates et Jools ■ Graphisme : Jon Han ■ Bruitage et musique : Captain Sensible et Richard Joseph.

Deux ans déjà que *Kick Off II* tient la tête du palmarès des jeux de football, succédant au premier volet qui était, lui aussi, le meilleur de son époque. Le roi est mort, mais il faut dire que le challenger n'y est pas allé de main morte ! Tout d'abord, les options de jeu sont d'une grande richesse. L'état du terrain est pris en compte. Selon les cas, il sera déterminé par le programme en fonction de la date de la rencontre ou choisi librement par le joueur. La simulation s'y adapte alors automatiquement. Ainsi, les chutes seront beaucoup plus fréquentes sur un terrain boueux ou verglacé et le contrôle du ballon subira lui aussi les conséquences de la météo. En ce qui concerne les équipes, le programme dispose d'une panoplie étendue, 34 pays étant représentés. L'aspect des joueurs peut être modifié : maillot, short, chaussette et même tête. Le programme vous propose quatre styles de match : amical, de coupe, de championnat ou spécial (qui mélange tous les genres).

Avant d'entrer sur le terrain, vous pourrez encore choisir la formation (attaque ou défense) parmi les huit proposées et procéder à d'éventuels remplacements. La vue aérienne adoptée reprend celle de *Kick Off* avec, cependant,

12	GILLES ROUSSET	G				
5	LAURENT BLANC	O★	4-4-2	5-4-1	4-5-1	3-3-3
4	BASILE BOLI	O	3-5-2	4-3-3	ATTAC.	DÉFEND.
6	BERNARD CASONI	O	<b>JOUER JEU VOIR ADVRS.</b>			
2	MANUEL AMOROS	O★				
3	JOCELYN ANGLOMA	O				
13	YVES DURAND	O				
14	ALAIN FERRANDEZ	M				
8	FRANCK SAUZEE	M	2★0	6 0	4 0	3 C
7	DIDIER DESCHAMPS	M				
10	CHRISTIAN PEREZ	M	7 M	10 M	8 M	
15	FASCAL VITTELLO	M				
11	ERIC CANTONA	A				
16	ABDOL BAKI	A				
9	JEAN-PIERRE PAPIN	A★	11 A	9★A		

Avant de commencer le match, vous pourrez choisir votre stratégie, voir celle de l'adversaire et procéder à des changements au sein de l'équipe. Les joueurs « étoilés » sont les joueurs vedette.

## Kick Off II: un monarque détrôné

En dépit de ses qualités exceptionnelles, *Kick Off II* est obligé de céder sa première place. Graphiquement, *Sensible Soccer* est plus réussi, avec des animations plus variées. Sa jouabilité est incroyable, puisque les actions les plus folles deviennent réalisables avec de l'entraînement. *Kick Off II* conserve cependant deux atouts : la variété de ses data disks et la possibilité de jouer à quatre ou à deux en équipe.



### CONFIGURATION

Atari ST, STE  
RAM : 512 Ko minimum (mais il faudra 1 Mo pour disposer du mode «replay» complet)  
Média : 2 disquettes

3 1/2 double face  
Contrôle : joystick  
Notice : français  
Langue du jeu : français  
Installation disque dur : non.

quelques spécificités. Ainsi, l'écran représente-t-il la quasi-totalité du terrain en largeur et la moitié en longueur, ce qui permet de se passer du radar, indispensable dans *Kick Off*. Les joueurs, bien que plus petits, sont plus joliment dessinés, avec un meilleur relief dû à des ombrages étudiés. Dès les premiers instants du jeu, on ne peut qu'être séduit

Seul le jeu d'équipe a quelque chance de réussite, les courses en solitaire conduisant quasiment toujours à la perte du ballon. Les enchaînements de passes peuvent s'effectuer de manière aisée, le contrôle passant instantanément au joueur suivant.

## AVIS

**SPIRIT: OUI !** Je suis un passionné de *Kick Off* et croyais impossible de réussir à battre ce chef d'œuvre sur son terrain : la jouabilité. Je suis pourtant contraint à l'avouer : *Sensible Soccer* est encore supérieur ! Une fois les nouveaux réflexes pris (au début, habitué à *Kick Off*, je voulais bloquer la balle en appuyant sur le bouton, ce qui entraîne le tir !), on joue plus en finesse, avec un réalisme encore accru. Avec un peu d'entraînement, il est possible de faire traverser au ballon tout le terrain en longueur ou en largeur à toute allure (le changement de joueur étant immédiat) ou encore de lobber le gardien sorti imprudemment de sa cage ! Spirit

par la jouabilité exceptionnelle ! Le joueur pousse tout naturellement le ballon devant lui. Mais la réussite de son dribble dépendra de sa vitesse, le ballon lui échappant s'il change de direction trop brusquement en pleine course. Un rapide appui sur le bouton de tir passe le ballon à un équipier situé dans la direction choisie (s'il s'en trouve un à portée, bien sûr). Sur ce point, *Sensible Soccer* fait état de sa supériorité sur *Kick Off* car le transfert du contrôle au joueur actif est instantané. Les tirs sont aussi très finement simulés, avec une panoplie riche et variée, autorisant des actions très spectaculaires. Cette richesse se paye en contrepartie par un entraînement indispensable pour en maîtriser les finesesses. On dispose encore du tackle et des coups de tête (parfaits pour les corners). Les gardiens de but sont contrôlés par le programme (qui joue bien d'ailleurs). A tout moment, vous pouvez faire appel à un remplaçant (deux fois par match). Les règles ont été fidèlement respectées

## 2 minutes de jeu ...2 minutes de jeu ...2 minutes de jeu ...



Un adversaire vient de tenter un tackle, mais il s'y est pris trop tard, ne vous gênant en fait nullement.



Votre gardien de but en pleine action. Il est assez efficace et ses plongeons sont spectaculaires.



Avant de dégager, attendez bien que les joueurs adverses vous aient laissé suffisamment de champ.



Buuuuut ! Votre tir puissant a foudroyé le gardien, ne lui laissant aucune chance.

# Au sommaire du prochain numéro

## BANC D'ESSAI : FALCON 030 vs AMIGA 4000

Test définitif des nouvelles machines de la génération 32 bits face à nos « bonnes vieilles bécanes ».

## D-DAY, AMAZON, THE SHORTGREY... AVANT-PREMIERES

Tous les nouveaux produits et les futurs hits de Noël !



## TESTS

## MIGHT AND MAGIC IV, CURSE OF ENCHANTIA, DOODLE BUG...



Jeux d'aventures, jeux d'action, tous les nouveaux softs sont testés dans Tilt.

## TILT JOURNAL

LE C64 A L'HONNEUR, LE NEWTON D'APPLE...  
Et les toutes dernières nouveautés qui agitent le monde de la micro.

## \*REPORTAGE

LE DEVELOPPEMENT CD-I  
CHEZ INFOGAMES.

Un reportage exclusif.

## MICRO KID'S

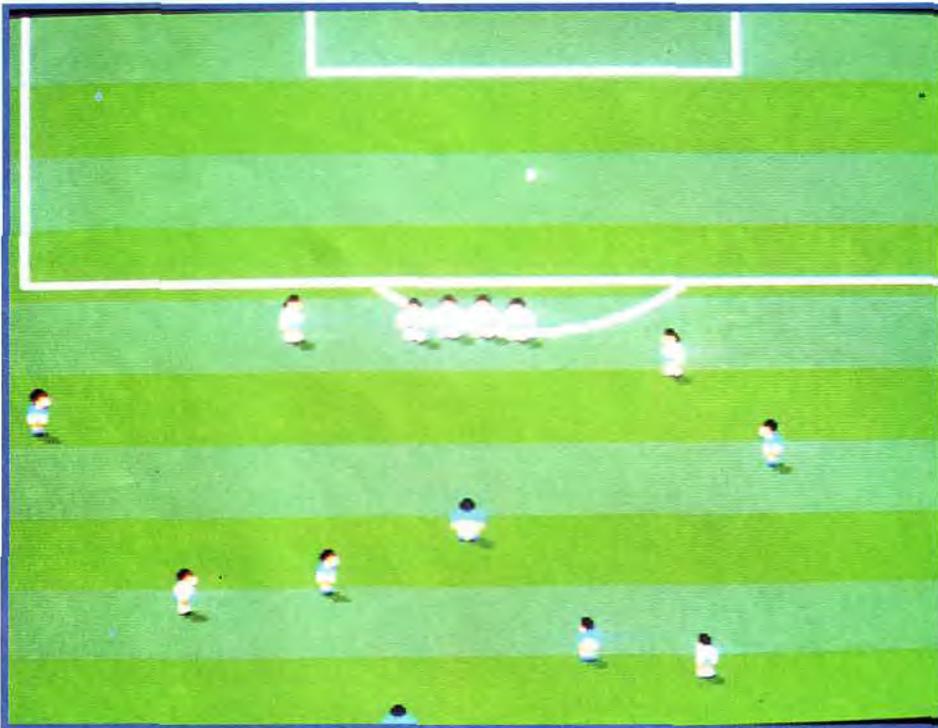
DEMOS  
SUR PC



ET TOUTES VOS RUBRIQUES HABITUELLES !

## Pour réussir vos premières passes

Pour faciliter votre apprentissage (en particulier pour les effets dans les tirs et les passes), sélectionnez le mode deux joueurs, ce qui vous permettra de garder le ballon plus longtemps. Ensuite, examinez une partie jouée intégralement par le programme pour observer ses techniques. Enfin, pour les premières parties, si vous n'êtes pas un as, commencez par affronter une équipe peu connue.



L'arbitre a sifflé un coup franc en votre faveur : les joueurs adverses ont constitué le mur, mais un lob bien exécuté contournera facilement cet obstacle.



L'ombre portée au sol vous sera d'une grande aide pour juger de la hauteur du ballon, la distance les séparant reflétant la hauteur.

(coup franc, touche, corner, etc.), à l'exception cependant du hors-jeu, qui n'est jamais sifflé. Les buts donnent lieu à un ralenti, accessible aussi à tout moment pour détailler une action et l'enregistrer. La réalisation est à la hauteur du reste. S'il n'y a aucune innovation graphique, le jeu est très lisible. L'animation est parfaite, avec un scrolling multidirectionnel qui se fait totalement oublier et des animations de joueurs très réalistes en dépit de leur petite taille. Autre avantage : le ballon tourne réellement, d'autant plus vite qu'il est plus rapide, et son ombre sert de guide pour estimer sa hauteur. L'ambiance sonore est riche, avec des bruitages de ballon bien présents et surtout les cris

## Version Amiga

La version *Amiga* est totalement superposable à celle du *ST* en ce qui concerne les possibilités de jeu. La musique est un peu mieux rendue et les bruitages légèrement plus variés. Les 32 couleurs dont dispose l'*Amiga* sont aussi mises à profit pour améliorer les ombrages (et donc l'impression de relief). En revanche, cette version s'avère plus lente, tout en restant très jouable.

et les vivats de la foule, qui suivent vraiment les péripéties du jeu. Amateurs de football, Sensible Soccer doit être votre prochain programme, même si vous disposez déjà de la «collection» complète de Kick Off II !  
Jacques Harbonn

# 18

INTERET

Le football comme si vous y étiez ! Facile de faire mieux, en jouabilité comme en réalisme. Sensible Soccer s'avère être le

successeur tant attendu de Kick Off, dont il reprend les principales qualités tout en améliorant considérablement les points faibles du standard du genre. Un jeu qui s'annonce comme un incontournable pour les fans de foot.

TYPE ————— football

PRISE EN MAIN ————— 15  
La notice (en français) est claire et le contrôle du joueur instinctif, du moins pour les actions simples.

GRAPHISME ————— 13  
Rien de bien extraordinaire, mais l'angle de vue et le grossissement sont parfaits et les joueurs bien dessinés.

ANIMATION ————— 18  
Le scrolling multidirectionnel est étonnant de fluidité, à tel point qu'on l'oublie. Les animations des joueurs (tackle, arrêt de volée du gardien) sont réalistes.

MUSIQUE ————— 15  
Le jeu ouvre sur une excellente musique soundtrack, ce qui change des mélodies criardes du processeur ST.

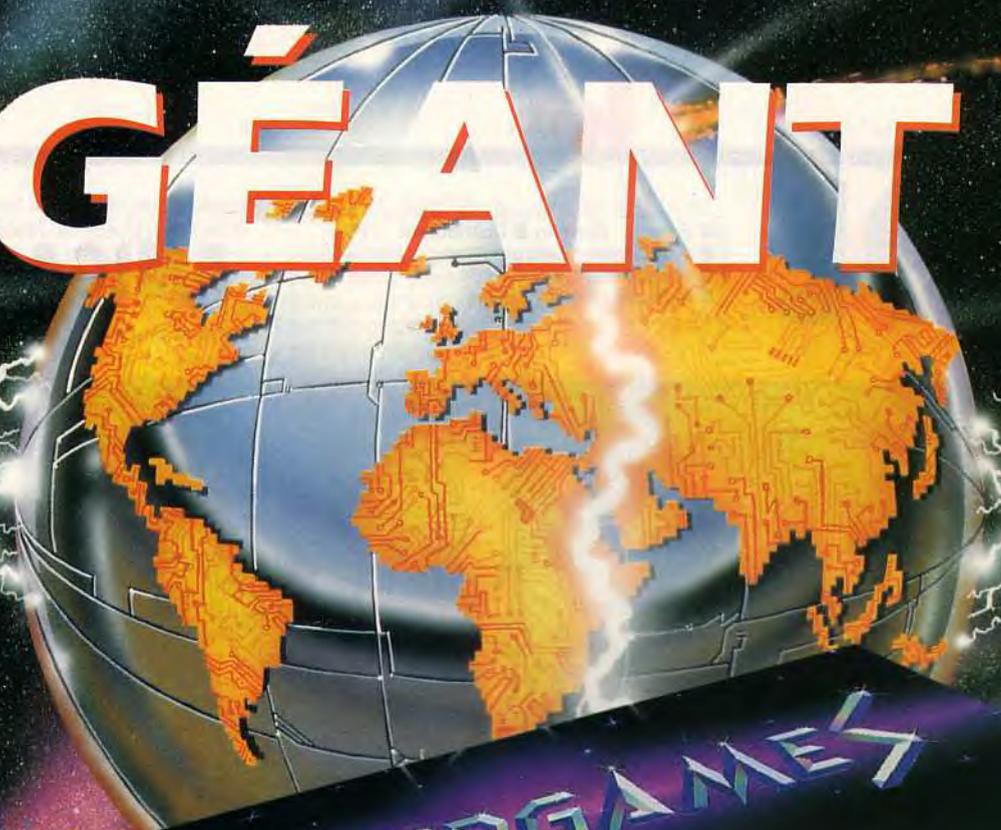
BRUITAGES ————— 15  
Le choc du ballon percutant le sol et surtout les acclamations et les cris de la foule mettent de l'ambiance.

MANIABILITÉ ————— 18  
Une fois que l'on maîtrise à fond le contrôle des tirs, les actions les plus spectaculaires deviennent possibles. Pour des actions plus simples, il suffit de quelques instants de jeu.

DIFFICULTÉ ————— tous niveaux  
Les équipes faibles ne vous opposeront pas trop de résistance tandis que les équipes vedette donneront bien du fil à retordre aux meilleurs. Une difficulté qui s'avère donc bien dosée.

DURÉE DE VIE ————— 18  
Seul ou à deux, cette simulation est passionnante et captive toujours autant au fil des parties. Il ne manque qu'un data disk pour compléter la gestion des joueurs.

# GÉANT !



## SUPERGAMES

AVEC



## 2<sup>EME</sup> SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

**DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992  
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE**

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

**SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN**

**INCROYABLE !**

### SUPERGAMES 92

**EXCLUSIF !**

Ton billet d'entrée 30<sup>F</sup> au lieu de 50<sup>F</sup>

UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 M<sup>2</sup> DE JEUX VIDEO  
OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO

~~50<sup>F</sup>~~

NOM : .....  
PRENOM : .....  
ACTIVITE : .....  
ADRESSE : .....  
VILLE : .....  
AGE : .....  
CODE POSTAL : .....

**30<sup>F</sup>**

(POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE : REMPLI CE COUPON ET PRESENTE LE À L'ENTREE DU SALON)

## ZOO

■ Editeur : Gremlin ■ Distributeur : PPS  
 ■ Programme : Georges Allan  
 ■ Graphismes : Ade Carless  
 ■ Musique : Patrick Phelan.

AMIGA

Matériel  
nécessaire

Machine : Amiga.  
 Medias : deux  
 disquettes 3"1/2.  
 Contrôle : joystick.  
 Notice : en français.



**18**  
 INTERET

«Le monde des pâtisseries avec ses berlingots et ses sucres d'orge. Méfiez-vous, les apparences sont trompeuses. Le danger est réel !

Cela faisait des mois que l'on l'attendait, ce satané Zool. Annoncé comme le Sonic de la micro, la nouvelle mascotte de Gremlin faisait rêver les Amigamaniaques. Enfin disponible, Zool est un jeu de plates-formes très tonique et rapide. Ici, tout est question de réflexe et de coordination. Ça va vite, très vite, on n'a pas le temps de s'ennuyer. En un mot comme en cent : Zool, ça déménage !



«Zool s'apprête à dévaler une pente jonchée de bonus. Un vrai plaisir ! Pour passer de niveau il est indispensable de récupérer un grand nombre de bonus.

**Z**ool, le ninja de la Nième dimension, va vous entraîner dans les aventures les plus folles. Préparez-vous à entrer dans le monde des confiseries, où les gâteaux appétissants sont devenus vos ennemis (le pire cauchemar des gourmands !). Attention aux bâtons de réglisse, aux ours en gélatine et aux smarties qui volent en escadrille.

Pour faciliter votre tâche, des bonus divers sont habilement cachés dans les barres de chocolat géantes, les sucres d'orge et les méga « Polos ». En cours de route, Zool peut aussi trouver des potions magiques qui lui permettront de tout faire exploser à l'écran, de sauter plus haut et même de se dédoubler ! Ce délire pâtis-sier représente seule-

ment le premier niveau du jeu. Chaque niveau est composé de trois stages et il faut combattre un monstre imposant pour changer de niveau. Ceux-ci d'ailleurs se suivent et ne se ressemblent pas, vraiment pas ! Ils sont tous axés sur un thème différent.

Le deuxième niveau représente le monde de la musique, avec des disques laser, des baffles gigantesques et des notes de musique sur lesquelles vous pouvez voler. Le troisième niveau plaira aux petits génies de la mécanique avec sa panoplie de marteaux, de tournevis, de perceuses et de clés à molette. Il y a au total sept niveaux dans Zool, de quoi satisfaire les goûts les plus variés.

Quoi qu'il en soit, tous se caractérisent par les mêmes qualités : une jouabilité exemplaire et une rapidité d'action incroyable. Zool est définitive-

## AVIS

**DOGUY : OUI, MAIS...** Autant vous le dire tout de suite, je ne suis pas un Sonic-maniac. A la rédaction, la plupart des testeurs me prennent pour un dingue parce que je ne craque pas complètement devant le hérisson de Sega. Pas étonnant, donc, que je sois un peu plus réservé que Marc à propos de Zool. Ceci dit, les graphismes sont soignés, le personnage est épatant, l'action furieuse (vous voulez du Sonic ? Mettez-vous donc en mode Fast et niveau Easy !) et la bande son à la hauteur. Il y a même des effets qui rappellent les démos d'AnCool ! Un petit regret : l'animation, victime de fréquents ralentissements. Turrican II, sorti il y a deux ans, proposait à peu près la même chose mais avec un scrolling en 50 images/seconde. La programmation aurait probablement pu être plus soignée. Personnellement, je garde mon argent pour m'offrir Legends of Valour sur PC mais ceux qui cherchaient un Sonic sur Amiga peuvent s'acheter Zool les yeux fermés. Dogue de Mauve

ment ce que l'on pourrait appeler un jeu de plates-formes instinctif. Pas besoin de réfléchir, pour réussir il faut des réflexes et une bonne dose d'adrénaline.

C'est l'un des rares jeux où on peut traverser les tableaux à fond la caisse sans risquer la peine maximale au bout de dix secondes. Le personnage Zool est vraiment maniable, l'effet d'inertie est proche de la réalité.

Il est possible de sauter dans tous les sens, de s'accrocher aux murs, de virevolter dans les airs pour détruire les monstres, de donner des coups de pieds et de poings, de tirer. Pour peu que l'on s'emporte, le jeu tourne rapidement au massacre, votre personnage étant entraîné dans une folle sarabande de destruction. Il n'y a aucun doute : même si certains refuseront d'y voir un concurrent réel de Sonic, *Zool* est un grand titre, une bouffée d'air frais dans le domaine des jeux de plates-formes.

Marc Menier

## ZOOL FACE À L'HARLEQUIN

*Zool* et *Harlequin* sont deux jeux de plates-formes qui ont certains points en commun. Tout d'abord, ils sont produits par la même société, Gremlin. Ensuite, leurs qualités respectives les placent en tête de leur catégorie. On peut cependant dire que *Zool* est plus rapide et instinctif que *Harlequin*. Le succès est une question de réflexes : il faut res-

ter constamment sur ses gardes. Dans *Harlequin*, on retrouve plus le principe du bon objet utilisé au bon endroit. Le jeu demande une certaine dose de réflexion. Ces deux softs ont néanmoins un punch incroyable et sont soutenus par une réalisation solide. *Zool* garde un léger avantage grâce à de meilleurs graphismes et des sprites plus grands.



Dans le monde de la musique, vous faites face à des enceintes géantes et des disques laser dernier cri. N'oubliez pas de récupérer les casques de walkman et les cassettes bonus.



Le niveau des jouets est composé de constructions de Lego. Chaque niveau possède des graphismes très différents qui varient suivant les thèmes abordés. Quand les jouets de votre enfance se rebellent, rien ne va plus.

# 18

## INTERET

Au même titre que *Sonic* sur console, *Zool* le ninja de la Nième dimension risque fort de devenir la mascotte de la micro. Cette petite créature est la vedette d'un jeu de plates-formes au rythme frénétique et haut en couleurs. Avec ses musiques rythmées et son scrolling parallaxe, elle vous séduira.

**TYPE** — jeu de plates-formes

**PRIX** \_\_\_\_\_ C

**PRISE EN MAIN** \_\_\_\_\_ 15

La notice est claire, le principe du jeu est simple : récupérer suffisamment de bonus pour changer de tableau. Un tableau d'options permet de choisir les musiques.

**GRAPHISMES** \_\_\_\_\_ 15

Les graphismes sont simples et colorés. Une mention spéciale pour les décors. Il y a sept thèmes vraiment différents et la diversité des images est remarquable.

**ANIMATION** \_\_\_\_\_ 16

Le scrolling parallaxe à 25 images par seconde est de bonne qualité. Les animations sont très rapides, c'est ce qui fait la force de *Zool*.

**MUSIQUE** \_\_\_\_\_ 17

Des thèmes musicaux variés, un rythme d'enfer, la musique de *Zool* atteint parfois des sommets.

**BRUITAGES** \_\_\_\_\_ 14

Les bruitages ne tiennent pas le coup face aux musiques. Comme il faut choisir entre l'un et l'autre... musique, maestro !

**MANIABILITE** \_\_\_\_\_ 18

*Zool* le ninja alien court, saute, glisse, dérape et virevolte. La maniabilité est exemplaire. L'effet d'inertie est vraiment réussi.

**DIFFICULTE** \_\_\_\_\_ confirmés

En mode normal, l'action est déjà terriblement rapide. Si vous êtes un mutant aux réflexes surhumains, essayez le mode rapide.

**DUREE DE VIE** \_\_\_\_\_ 17

Divertissant et faisant surtout appel aux réflexes, *Zool* présente un intérêt qui ne risque pas de

# 16 INTERET

First Samurai est le meilleur de sa catégorie. Il peut s'enorgueillir d'être aussi performant qu'un jeu d'arcade/aventure sur Amiga ou sur consoles. Nos machines vont enfin nous permettre de ressentir les frissons du shoot'em up réussi. Hourra !

**TYPE** ——— arcade/aventure

**PRIX** ——— D

**PRISE EN MAIN** ——— 17

Une démo instructive qui vous ouvre les portes du Japon médiéval. La sauvegarde rappelle à chaque instant que la partie est loin d'être gagnée d'avance.

**GRAPHISMES** ——— 15

Certains décors manquent de « relief ». Mais dans l'ensemble, l'ambiance très colorée et dégradée du ciel est agréable à regarder. Les sprites sont lisibles et les ennemis très variés.

**ANIMATION** ——— 16

Le scrolling multidirectionnel et parallaxe est fluide et rapide. Les nombreux personnages à l'écran ne gênent en rien le déroulement de l'action.

**MUSIQUE** ——— 13

Une bonne musique d'intro, bien musclée, mais qui disparaît totalement pendant le jeu.

**BRUITAGES** ——— 15

Les bruitages recréent parfaitement l'ambiance furieuse du jeu, sans qu'ils deviennent insupportables.

**MANIABILITE** ——— 12

Attendez-vous, au début, à quelques difficultés dans l'utilisation des commandes. Certaines combinaisons, comme bouton fire + manette en bas, ne sont pas intuitives et le résultat se fait parfois attendre.

**DIFFICULTE** ——— moyenne

La progression est respectée et c'est surtout ce que l'on demande à un tel jeu. Les urnes de régénération et le magicien vous aideront à persévérer.

**DUREE DE VIE** ——— 17

Dix niveaux très vastes, composés d'énigmes variées et de nombreuses scènes de combats différents à tester.

# PC FIRST SAMURAI



Si votre énergie magique est assez puissante, vous aurez la possibilité d'appeler le magicien par l'intermédiaire d'une cloche. Il vous aidera à passer ce torrent de feu.

Nous ne pouvions pas résister au plaisir de vous présenter en hit, la version PC de *First Samurai*. Mélange d'arcade et d'aventure, il est actuellement le meilleur jeu dans sa catégorie, sur PC. Ses principaux concurrents (*Last Ninja III* et *Turrican II*) tournent sur Amiga ou font partie du monde des consoles.

# 16 INTERET

L'histoire de *First Samurai* est basée sur la vengeance. Un jeune samuraï « Chui-phu », d'après Doguy) poursuit le roi Démons, assassin de son maître d'armes, Akira. Sa quête débute dans le Japon médiéval pour s'achever en 2323, l'ère des robots et du high-tech. Sa technique de combat est assez simple puisqu'il utilise au départ ses pieds et ses mains. Puis, pour chaque ennemi abattu, il reçoit de l'énergie magique qui se transforme à la longue en une superbe arme, le katana (sorte de longue épée). D'autres armes plus conventionnelles lui servent, s'il les découvre, à doubler sa force de frappe. Couteaux, haches et surtout étoiles chercheuses qui attaquent tous les serveurs du Mal qui s'approchent trop près du héros.

Mais *First Samurai* ne se limite pas à des séances de combat. De nombreuses énigmes sont à résoudre pour trouver la meilleure route. A certains endroits, il faut casser des murs de pierre qui cachent un passage secret. D'autres fois, il faut faire appel à un magicien, grâce à des cloches que vous ramassez sur votre route, pour qu'il vous aide à franchir un passage délicat. L'escalade fait partie du jeu, et bien souvent Chui-phu doit se servir de ses talents d'acrobate. A ce sujet, l'ani-

mation est excellente. Les sauts sont précis et les mouvements d'escalade réalistes.

*First Samurai* offre plusieurs idées originales, à commencer par les urnes de régénération. Ces dernières, placées à différents endroits du jeu, marquent l'emplacement où le joueur reprendra la partie s'il meurt, ou s'il utilise les transporteurs.



Au début, vous devez impérativement vous procurer l'épée magique. Pour cela, il faut tuer un maximum d'oiseaux et de rats, les ennemis les plus faciles à combattre à mains nues.

# URAI



## CONFIGURATION

Machine : PC tous modèles.  
Mode graphique : VGA.  
Media : 1 disquette de 3"1/4 (1.2 Mo)  
Contrôle : clavier ou manette hautement conseillé.  
Notice : française.  
Installation : 5 minutes ; place : 1.5 Mo  
RAM : 520 ko minimum.

Pour les activer, le samuraï doit donner un peu de son énergie magique. Cela l'oblige parfois à faire des choix cruels pour ainsi garder toute sa force, pour affronter la horde d'ennemis et prendre le risque de devoir recommencer le jeu au début ! Autre bonne idée : la sauvegarde. Le joueur dispose d'une sauvegarde par niveau. Cela est devenu essentiel pour ce type de soft. La difficulté, sans être insoutenable, est assez élevée



Pour éviter les coups de poignard de cet autre samuraï, il faut être d'une grande rapidité. Au moment où il cesse de tirer, cela dure quelques secondes, précipitez-vous dans son dos en escaladant le rocher qui le protège.

pour que l'on apprécie de ne pas recommencer depuis le début. La réalisation de *First Samurai* est excellente. Toutefois on peut regretter le désordre de certains décors et une utilisation des commandes peu évidente. Mais grâce à *First Samurai*, les possesseurs de PC vont enfin découvrir les joies de l'arcade intelligente.

Laurent Defrance



Les écrans de présentation relatent de belle manière les événements qui vont pousser Chui-phi à agir. Ce combat sous forme d'estampe japonaise, est le prémice d'une lutte entre le Bien et le Mal.

**AVIS** DOGUY : OUI ! Vous savez probablement déjà tout le bien que je pense de ce jeu dans sa version Amiga : action riche et variée, durée de vie immense et réalisation impeccable. La version PC ne m'a pas déçu. Les graphismes sont toujours aussi beaux (même si l'on peut regretter qu'ils ne soient pas plus colorés) et l'animation d'un très bon niveau (enfin des programmeurs qui optimisent un peu leurs routines sur PC !). Pour le son, aspect essentiel de *First Samurai*, je vous recommande une carte SoundBlaster. Enfin, si le jeu tourne à bonne vitesse sur un 386sx, je pense qu'on doit vraiment s'éclater avec un 386dx. A acheter, si vous voulez un vrai jeu d'action intelligent sur PC.

Dogue de Mauve

Editeur : Vivid Image.

■ Programmation : Raffaele Cecco et Mevlut Dinc.  
■ Graphismes : Teoman Irmak.  
■ Bande sonore : Martin Walker.

# LOGICIELS MOINS CHERS ? TELECHARGEZ !

PC

MAC

AMIGA

ATARI

ACCES DIRECT :

36.25.10.24

36 15

## DP

Des MILLIERS de LOGICIELS du

### DOMAINE PUBLIC

36 15

## MAJ

EXTENSIONS ET MISES A JOUR

36 15

## DEMO

TESTEZ AVANT D'ACHETER

36 17

## NOVIRUS

VACCINEZ VOTRE ORDINATEUR

POUR RECEVOIR  
"GRATUITEMENT"

**MOON**

(Notre protocole de téléchargement)

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



L'option zoom vous sera d'une grande utilité pour gérer vos troupes. Ici, les défenseurs sont représentés en bleu et les attaquants en rouge.

Editeur : Mindcraft ■ Distributeur : Electronic Arts ■ Programmeurs : Patrick E. Hugues, Larry Froistard Jr.

**16**  
INTERET

## SIEGE PC

Il fut une époque où la vie de châtelain n'était pas de tout repos, surtout lorsque des bandes d'Orques, de Gobelins et autres monstres de tout poil pointaient leurs museaux à l'horizon, avec la ferme intention d'investir les lieux. Grâce à ce wargame de Mindcraft, vous allez pouvoir revivre ces terribles combats médiévaux en incarnant assiégé ou assiégeant.



Selon les scénarios, il arrive que les rôles soient inversés. Ainsi, les humains se retrouvent assiégeants et les forces du mal assiégées. Chacun son tour !

**E**n ces temps reculés, les humains et les elfes coulaient des jours heureux dans la vallée de Misor. Jusqu'au jour où les forces du mal déferlèrent sur le pays

pour massacrer les paysans, avant de planter leurs tentes à quelques centaines de mètres du château d'Elissa. Alors que les rires et les grognements montaient du campement ennemi, les défenses s'organisaient dans le château, car le face à face promettait d'être féroce.

Siège dispose de quatre décors différents, chacun bénéficiant de six scénarios, au cours desquels vous pourrez diriger assiégés ou assiégeants. Après avoir choisi votre camp, huit niveaux de difficulté vous sont proposés. Le but du jeu consiste à déployer vos troupes pour défendre ou prendre d'assaut l'enceinte de la forteresse. Vos unités peuvent attaquer, en renforcer une autre, tirer à volonté, se diviser, battre en retraite... tout cela en temps réel car les troupes adverses ne soufflent pas une seule minute. L'écran de jeu représente la carte du territoire en vue aérienne. Les rivières, montagnes et crevasses sont de véritables fortifications naturelles pour les assiégés. L'option zoom vous donne la possibilité de visualiser le champ de bataille selon trois tailles différentes, en une vue d'ensemble ou par morceaux. N'ayez pas peur d'avoir souvent recours au zoom éloigné, cela vous évitera de faire défiler l'écran dans tous les sens pour savoir si vous n'êtes pas attaqué



Une option permet de visualiser ses troupes sous forme de barres colorées qui indiquent leur état. Très utile pour juger de vos chances face à l'ennemi.

### AVIS

JLJ : OUI ! Je pensais au départ qu'il s'agissait d'une conversion du jeu de plateau du même nom. Il n'en est rien, ce qui n'empêche pas ce jeu d'être excellent. La variété des situations et la possibilité de créer ses propres scénarios en étendent la durée de vie quasiment à l'infini. Ce n'est pas Civilization, mais c'est tout de même un jeu passionnant. Il appartient en fait à ce genre de jeu que l'on reprend quelques mois après l'avoir acheté, juste pour faire une nouvelle partie. Combien de logiciels peuvent en dire autant ?



## 16 INTERET

Siège est un très bon wargame qui vous demandera de faire preuve de tactique, de rapidité d'action, voire d'audace. Sa complexité le réserve toutefois aux stratégies confirmés.

**TYPE** \_\_\_\_\_ **wargame**

**PRIX** \_\_\_\_\_ **NC**

### PRISE EN MAIN

Elle ne pose aucun problème. On s'habitue très rapidement aux commandes qui s'effectuent à la souris grâce à des icônes et des menus déroulants.

## 16

### GRAPHISMES

Les décors sont fins et variés. Les combattants sont facilement reconnaissables car ils disposent d'une signalétique claire, d'une bonne ergonomie.

## 15

### ANIMATION

Il est dommage que les animations soient souvent stoppées lorsque l'ordinateur réfléchit. Les troupes avancent, les flèches et les lances fusent, les rochers sont projetés dans les airs...

## 12

### JOUABILITÉ

Quelques séances d'entraînement sont nécessaires avant de pouvoir jongler parfaitement avec l'ensemble des unités. Passé ce cap, tout va très bien. L'option jeu à deux aurait été la bienvenue.

## 14

### MUSIQUE

Hélas, le jeu ne dispose que d'un seul morceau musical. Sans être mauvais, il reste très moyen.

## 11

### BRUITAGES

Les bruitages sont formidables. Les flèches et les lances sifflent dans les airs, les épées s'entrechoquent, les soldats hurlent avant de mourir... C'est la guerre qui se déchaîne sur votre micro.

## 17

### DIFFICULTÉ

Une parfaite maniabilité des commandes et un sens de la tactique s'impose pour être victorieux.

**confirmé**

### DURÉE DE VIE

Une durée de vie très longue. Chaque scénario peut être rejoué car le programme n'emploie jamais la même stratégie et réagit en fonction de vos actions.

## 16



Seuls les soldats du génie savent utiliser le matériel de guerre.



Une fois le pont en place, les soldats rejoignent le campement.



Travailler sous des volées de flèches, c'est cela la dure vie de soldat...



C'est encore le génie qui va disposer les échelles d'assaut avant la bataille.

sur un autre flanc. La variété des guerriers et leurs races (humains, tekhirs, minotaures, squelettes...) sont impressionnantes. Vous retrouverez les combattants classiques comme les soldats et les archers. Au fil des scénarios, vous commanderez des héros, des berserkers, des magiciens, des élémentaires de feu ou de terre...

**Les soldats du génie sont d'une importance capitale** puisqu'ils s'avèrent les seuls capables de construire des ponts, de disposer les échelles d'assaut, de manier la catapulte ou l'arbalète géante, d'utiliser le bélier ou de verser des seaux d'huile bouillante. Des renseignements sur vos troupes ainsi que sur celles de vos adversaires sont accessibles à tout moment via une fenêtre, ce qui vous permet de connaître leurs races, classes, équipements, missions (uniquement en ce qui concerne vos soldats) et aptitudes au combat. Les rapports de force et la disposition de vos armées sont très importants. Attention : si vous envoyez

## AVIS

**REBS : OUI !** Décidément, les amateurs de wargame sont comblés ces derniers temps. Après *Battle Isle*, *The Perfect General* et *Dominium*, voici venu *Siège*. Cet excellent wargame devrait ravir tous les passionnés du genre et les clouer devant leurs écrans durant de longues heures. Préparez-vous à mener des troupes de guerriers et de monstres au combat pour assurer votre suprématie. Les personnages sont nombreux et variés. Les décors sont très beaux et les bruitages fantastiques. Les aficionados du wargame y trouveront leur compte et pourront mettre à l'épreuve leurs talents de stratège.

Rebs

vos hommes au massacre, vous risquez de compter des déserteurs dans vos rangs. C'est à vous de faire preuve de tactique en mettant au point de véritables plans de bataille avant de foncer. Passée l'introduction, qui n'est pas exceptionnelle, les graphismes en VGA 256 couleurs 320 x 200 sont fins et très agréables. Sélectionnez un groupe de soldats : il se colorie en jaune. Cela se révèle très pratique pour visualiser vos troupes lorsque cinq ou six unités guerrieroient dans la cour du château. Les animations sont correctes. Seul point gênant, à chaque fois que le programme réfléchit, toutes les actions sont stoppées net. Si la musique est moyenne, les bruitages sont superbes. Vous entendrez des bruits d'armées en marche, de flèches décochées, de cris d'agonie... La gestion souris ne pose aucun problème. *Siège* est un très bon wargame qui compte même un éditeur de scénarios. Il ne décevra pas les amateurs.

Thomas Alexandre



## CONFIGURATION

**Machine :** PC 12 MHz, 286 ou supérieur.  
**Mode graphique :** VGA.  
**Médias :** 2 disquettes 3"1/4 (720 Ko).  
**Carte son :** AdLib, Sound Blaster, Roland.  
**Contrôles permis :** Souris.  
**Langue :** Notice et jeu en anglais.  
**Place requise sur le disque dur :** 5,5 Mo.  
**RAM minimale requise :** 640 Ko.

Les illustrations de cette publicité  
sont de vrais écrans DCTV.



# Révolution vidéo !

- ▲ Digitalisez, affichez et retouchez des images 16 millions de couleurs avec votre Amiga®.
- ▲ DCTV digitalise en 10 secondes une image vidéo stable provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope.
- ▲ Les images DCTV peuvent être converties dans tous les formats Amiga®, y compris en HAM et 24 bits.
- ▲ DCTV est livré d'origine avec un ensemble logiciel de traitement et de retouche d'images vidéo.
- ▲ Avec DCTV, animez des images vidéo couleur aussi facilement que dans les modes graphiques Amiga®.

Nécessite 1 Mo mini.  
3 à 5 Mo de RAM  
recommandés.



Caractéristiques non contractuelles.  
Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

## DIGITAL

CREATIONS

Distribué en France par  
CIS, 14, Avenue HERTZ - Europarc - 33600 PESSAC (F)  
© : +56 363 441 Fax : +56 362 846



DCTV digitalise la vidéo en 16 millions de couleurs



DCTV Paint : Un logiciel de dessin complet et rapide qui accompagne les utilitaires de digitalisation et de conversion.



DCTV affiche les images 24 bits de votre logiciel 3D.



DCTV permet de produire des séquences vidéo 16 millions de couleurs animées en temps réel.

DCTV est un système révolutionnaire de traitement d'images vidéo composite PAL par les biais des fichiers IFF standard de l'Amiga.



# PC GRANDMASTER CHESS

# 19

## INTERET



Editeur : Capstone/Accolade ■ Programme : John Stanback ; Basit Fussain ; Fernando Portela ■ Graphisme : Scott Nixon ■ Bande son : Joe Abbati.

### CONFIGURATION

PC 286, 386 et 486. Mémoire : 640 Ko, 1 Mo en SVGA. Modes graphiques : EGA, VGA et SVGA (recommandés). Cartes son (pas indispensable) : MT-32, Sound Blaster, AdLib, Covox, Disney ? Contrôle : clavier, souris (quasi obligatoire). Langue : anglais. Média : 2 disquettes 5.25 haute densité (1.2 Mo). Installation disque dur : obligatoire, 5 mn ; place : 2.5 Mo occupés.

Nouveau venu dans le petit monde fermé des programmes d'échecs de haut niveau, *Grandmaster Chess* se situe d'emblée au top niveau, surclassant *World Class Chess* (Sargon V) et *Chessmaster 3 000* en puissance et en beauté.

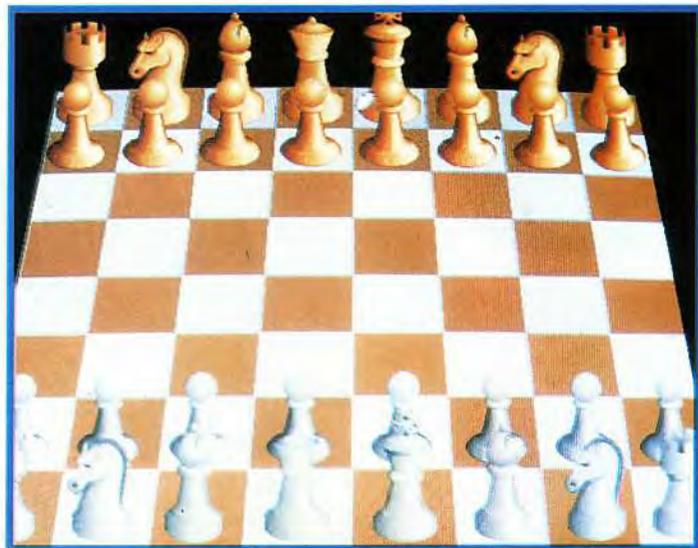
Les figurines humaines en SVGA sont superbes mais difficiles à utiliser pour le jeu.

**D**ès l'entrée, on ne peut être qu'impressionné par la qualité de la représentation 3D. Le recours au mode SVGA a permis de combiner une riche palette de couleurs (256) à une résolution suffisante (640 x 480). Le SVGA ne fait d'ailleurs pas tout, la perspective adoptée permettant de bien séparer les pièces, *Grandmaster Chess* offre les options habituelles : retour-arrière (au coup par coup ou directement sur liste), aide du programme, analyse des positions avec évaluation, déplacement légaux, jeu en aveugle, etc. D'autres options sont moins courantes. Ainsi donc, le programme vous permet de rembobiner une partie pour la livrer à l'analyse du « Maître ». Votre niveau ELO est

évalué en situation réelle (parties) et non par l'analyse de problèmes, moins fiable. En cours de partie, le programme signale de lui-même les coups forts ou faibles. Le réglage de la force du programme s'effectue de différentes manières complémentaires. La première est le classique réglage temps. Si les options sont

Le mode SVGA, allié à la perspective étudiée permet vraiment de jouer en mode 3D.

assez variées, il y manque cependant un mode « temps égal ». De ce fait, indépendamment du temps sélectionné, *Grandmaster Chess* vous permet de choisir la force du programme (de débutant à Grand Maître). Cette option est vraiment capitale, évitant de décourager les joueurs débutants ou occasionnels par une série ininterrompue de défaites. Enfin, il est possible de définir le style de jeu, plus ou moins agressif. Au niveau Grand Maître, le programme se révèle vraiment redoutable. En ouverture, il dispose d'une bibliothèque de 4 500 lignes différentes, totalisant 12 000 positions. Notons au passage que le logiciel vous autorise à choisir votre ouverture et votre développement, et vous laisse même compléter la bibliothèque de départ, déjà riche. En milieu de partie, *Grandmaster Chess* est incroyablement doué pour les combinaisons complexes, sans pour autant se laisser aller à une boulimie inutile ou



**AVIS** SPIRIT : OUI, OUI ! Au secours ! Moi qui aime bien critiquer et trouver la petite bête, je suis resté presque coi devant la qualité de ce programme ! Côté puissance de jeu, *Grandmaster Chess* est tout simplement extraordinaire. Le fait qu'il parvienne à se mettre au niveau du débutant ne l'étant pas moins ! La vue 3D est enfin vraiment jouable, ce qui est loin d'être le cas habituellement. Les options complémentaires sont souvent originales et intéressantes. Alors *Grandmaster Chess* parfait ? Il le serait, si les auteurs avaient daigné joindre à la réalisation du jeu, quelques exemples de parties célèbres (il fallait bien que je trouve une critique à ce jeu magnifique !). Spirit

# "TOUT A DISPARU"

de François Coulon &  
Sylvie Sarrat, Faustino Ribeiro, Laurent Cotton

"En un seul logiciel, trois aventures d'aujourd'hui  
illustrées chacune par un graphiste différent.  
Un style résolument neuf."

Atari ST/STE, lecteur double-face  
AMIGA

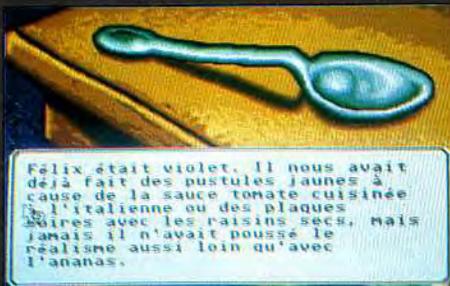


# "LA BELLE ZOHRA"

de François Coulon, illustré par Faustino Ribeiro.

"Le premier vrai roman informatique. Partagez  
les souvenirs de la belle et inoubliable  
Zohra Célestibus"

Atari ST/STE, lecteur double-face  
AMIGA



Félix était violet. Il nous avait  
déjà fait des pustules jaunes à  
cause de la sauce tomate cuisinée  
à l'italienne ou des plaques  
noires avec les raisins secs, mais  
jamais il n'avait poussé le  
réalisme aussi loin qu'avec  
l'ananas.



## Bon de commande

- |  |                                |   |
|--|--------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> "Tout a disparu" :          | 198 F                          | Nom / Prénom : .....  |
| <input type="checkbox"/> "La belle Zohra" :          | 132 F                          | Adresse complète : .....                                    |
| <input type="checkbox"/> <b>Les deux logiciels :</b> | <b>245 F</b>                   | .....   |
| <input type="checkbox"/> ST                          | <input type="checkbox"/> AMIGA | .....   |
| <input type="checkbox"/> envoi normal (port compris) |                                | <input type="checkbox"/> envoi en recommandé (ajouter 40 F) |

Vente uniquement par correspondance - Paiement par chèque bancaire ou postal joint

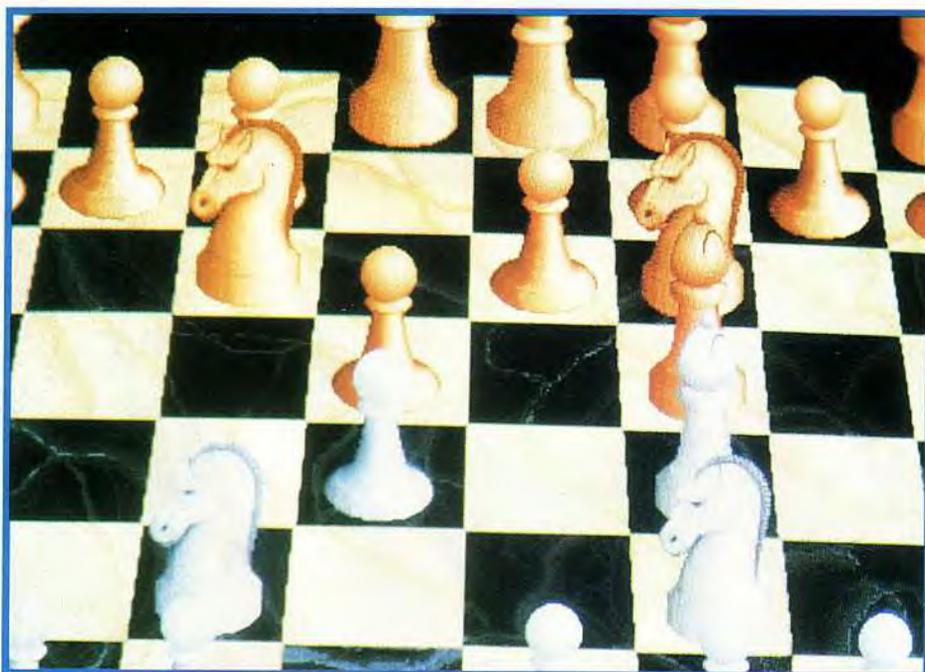
Les logiciels d'en face, 147, rue La Fayette, 75010 Paris

Tél. : (1) 40 23 07 44



## Sur le même rayon de l'étagère

Face aux deux autres ténors du marché des logiciels d'échecs (*Chessmaster 3000* ou encore *World Class Chess*), *Grandmaster Chess* s'arrose la première place en force ainsi qu'en « efficacité » du mode 3D. Il conserve l'avantage pour la langue (français) et les géniales parties commentées. *Chessmaster 3000*, pour sa part, peut rassembler les suffrages par sa multitude d'options et de présentations (programme normal, sous Windows, sur CD-ROM).



**AVIS** **MAX : OUI.** Ce programme d'échecs m'a comblé. Non pas que j'ai pu en apprécier la puissance - je ne suis pas un joueur assez bon pour cela. Non, c'est plutôt le juste dosage de la difficulté qui m'a séduit. Pour avoir souvent joué au échecs sur PC, je n'avais jamais rencontré un adversaire qui sache si bien s'adapter à mon jeu. Là où d'autres étaient soit trop puissants, soit bêtes au point de manger n'importe qu'elle pièce, fut-elle même protégée, *Grandmaster Chess* joue « intelligent », même dans les petits niveaux de jeu. On peut alors trouver un adversaire à sa taille, puis évoluer avec lui tout en sauvegardant son classement. Génial ! Sinon, bravo aussi pour le dessin des échiquiers, les nombreuses options présentées dans les menus déroulants, et aussi la qualité du programme d'installation sur le disque. Un grand soft.

Max

*Grandmaster Chess* vous permettra d'améliorer votre jeu en analysant, par exemple, finement une partie que vous aurez jouée, signalant au passage les bons et les mauvais coups réalisés.

à des faiblesses positionnelles. En fin de partie, il se montre tout aussi doué, maîtrisant parfaitement règle du carré et opposition, et n'hésitant pas à sacrifier une pièce, même importante, pour aller à promotion.

Côté réalisation, pas de problème non plus. Je vous ai déjà parlé de la représentation 3D excellente. Les jeux de pièces supplémentaires (humains, monstres) sont superbes.

Côté son, la digitalisation vocale soulignant les actions importantes est d'une limpidité parfaite et les musiques qui peuvent accompagner le jeu sont vraiment mélodieuses.

Pour conclure sur cet excellent logiciel, *Grandmaster Chess* est LE jeu d'échecs du moment, alliant force, diversité et beauté. Que peut-on demander de plus ? Jacques Harbonn

**19** **INTERET** Très très fort, *Grandmaster Chess* sait pourtant se mettre à la portée du débutant. La superbe représentation 3D en SVGA est parfaitement jouable, ce qui n'est pas souvent le cas des programmes concurrents. Enfin, les différentes options complémentaires sont souvent originales et utiles. De quoi se gausser du match très contesté entre Spassky et Fischer...

**TYPE** \_\_\_\_\_ échecs

**PRIX** \_\_\_\_\_ NC

**PRISE EN MAIN** \_\_\_\_\_ **14**  
Le manuel est clair mais limité au minimum. En revanche, il ne faut pas plus de quelques instants pour maîtriser le programme.

**GRAPHISMES** \_\_\_\_\_ **18**  
L'apport du SVGA est capital pour le mode 3D, l'angle de vue adoptée bien étudié faisant le reste. Les jeux de pièces sont magnifiques, qu'ils soient humains ou monstres.

**ANIMATION** \_\_\_\_\_ aucune

**MUSIQUE** \_\_\_\_\_ **14**  
La musique est bien rendue (sur une Soundblaster) et vous fournira un très agréable accompagnement sonore.

**BRUITAGES** \_\_\_\_\_ **14**  
Les digitalisations vocales sont parfaites et suffisamment variées (annonces des bons et mauvais coups, des échecs, du mat final, etc.

**MANIABILITE** \_\_\_\_\_ **15**  
La gestion souris des déplacements n'appelle aucune critique. En particulier, il reste facile de manipuler des pièces en ligne.

**DIFFICULTE** \_\_\_\_\_ tout joueur  
Capable de tenir tête à des joueurs de club de première catégorie (et sans doute d'en malmenier la plupart !), *Grandmaster Chess* se laisse aussi battre par de simples joueurs occasionnels, grâce à son système génial de choix de force.

**DUREE DE VIE** \_\_\_\_\_ **18**  
Elle est pour ainsi dire infinie, pour les amateurs d'échecs... tant que ne sort pas sur le marché un programme encore plus performant que *Grandmaster Chess* ! Mais pour l'instant, c'est le meilleur.

# Le jour J

# DEBARAK

**TOP SECRET**  
SORTIE OFFICIELLE  
LE 30 OCTOBRE



**APRES LE PLUS GRAND DEBARQUEMENT DE L'HISTOIRE...**

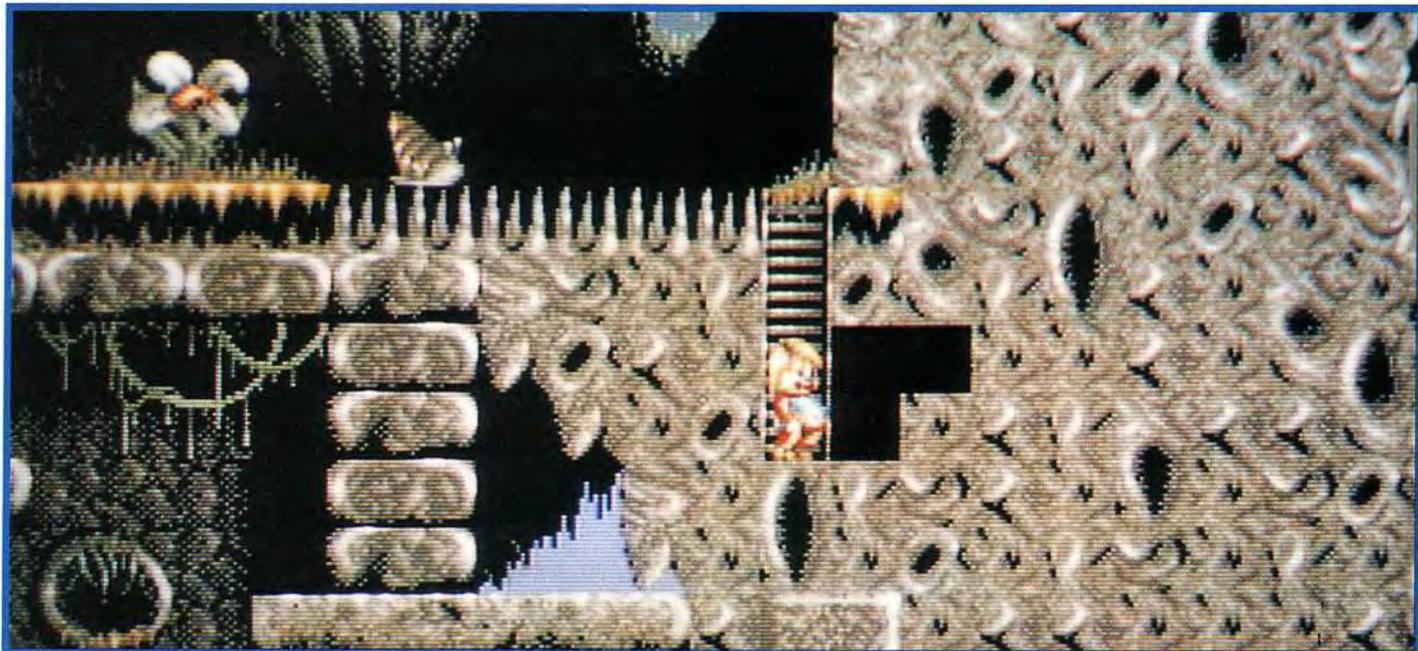
**BIENTOT LA PLUS GRANDE SIMULATION DE TOUS LES TEMPS !!!**

PC - ST (1 Meg.) - AMIGA (1 Meg.) - VERSION SPECIALE CPC

**FUTURA**

7, rue du Fosse Blanc - 92824 Gennevilliers Cedex - Tél : (1) 46 88 28 38

# NICKY BOOM



## Sur le même rayon de l'étagère

Dans le monde des plates-formes, les références ont pour noms *Mario*, *Sonic*, *Robocod...* et tournent sur consoles. Il n'est donc pas étonnant de voir que *Nicky Boom* a emprunté quelques idées à ces légendaires jeux. Sauter sur la tête de l'ennemi pour le tuer n'est pas nouveau. Cette technique de combat est de plus en plus répandue dans les jeux de plates-formes. Les faux-murs qui mènent aux salles de bonus ont fait la réputation de la gamme des *Mario*. Dans *Digger*, sur Nes, le personnage utilise de la dynamite pour se frayer un chemin à travers les galeries du sous-sol et, comme dans *Nicky*, il

doit trouver différents objets, des échelles par exemple, pour sortir des labyrinthes. Sur micro, beaucoup de jeux de plates-formes sont plus violents et sont pour



la plupart associés à du beat-them-all. L'excellent *Gods* des Bitmap Brothers est le plus riche dans ce domaine. L'exploration des labyrinthes, la résolution des énigmes et les différentes armes pour le combat, rendent le jeu triplement intéressant.

A l'image de Mario et de la plupart des jeux de plates-formes, il faut sonder les murs pour découvrir les passages secrets et surtout, les nombreuses salles de bonus.



Avec *Nicky Boom*, Microïds confirme sa volonté de se diversifier au maximum. C'est leur premier jeu de plates-formes conçu par deux auteurs externes à la société. Ils ont réussi leur examen d'entrée dans le monde des jeux micros. Fraîche et sautillante, cette œuvre va vous faire bondir de plaisir. Gageons que l'on reparlera d'eux pour la suite des aventures de Nicky « boom-boom ».

Editeur : Microïds  
 ■ Concepteur :  
 Dominico  
 Manfredi et Alain  
 Lambin.



## CONFIGURATION

Tout Amiga  
 Médias : une  
 disquette 3"1/2  
 Contrôle : joystick

## VERSION

Les versions PC et Atari sont prévues pour le mois d'octobre 92.

Pour sauver son grand-père des griffes d'un magicien « chaotique », Nicky affronte les pires dangers à travers huit niveaux de plates-formes. Son principal souci est de trouver assez de bombes, d'où son surnom, pour se frayer un chemin et découvrir ainsi les nombreuses salles secrètes fermées par d'énormes blocs de pierre. La deuxième préoccupation de Nicky est de ne pas se perdre à l'intérieur de ces niveaux-labyrinthes. Grâce au scrolling multidirectionnel, de bonne facture, il peut explorer dans tous les sens les coins et recoins des niveaux qui deviennent de plus en plus vastes à mesure qu'il approche de son but. Des télétransporteurs le renvoient à des lieux de plus en plus reculés. Il serait conseillé de faire un plan, tant il est

# Si tu nous vends ton Amiga 500\* 1500 francs, on veut bien te vendre un Amiga CDTV.



\*1500 Francs TTC. Offre valable sur Amiga 500 et Amiga 500 plus en état de fonctionnement et complet acheté avant le 31/8/92.

Jusqu'au 31/12/92, pour tout achat d'un Amiga CDTV, Commodore te rachète 1500 francs ton Amiga 500 ou 500 plus avec son boîtier d'alimentation et sa souris. De toutes façons, tu n'en auras plus besoin puisque l'Amiga CDTV est l'alliance des deux technologies, le CD-ROM et l'Amiga. Lecteur de CD-ROM, de CD Audio, CD+G, l'Amiga CDTV s'utilise très facilement avec une télécommande à infrarouge. A toi l'univers du CD-ROM.

Avec un clavier et un lecteur de disquettes, l'Amiga CDTV redevient un Amiga sur lequel s'adaptent tes accessoires, ton écran (TV ou moniteur) et tes logiciels actuels. Tu retrouves ainsi toutes les fonctions du micro-ordinateur. Plus de 4000 logiciels, plus de 80 titres, tous les CD-Audio, avec l'Amiga CDTV tu n'as pas fini de t'amuser.

"Pour tous renseignements, consultez le 3614 code Commodore"

 **Commodore**  
MICRO INFORMATIQUE



**Pris entre deux feux...**  
**Il vous faudra une très bonne synchronisation pour tirer sur le poisson apparu devant vous, et éviter ainsi les bulles d'air**

facile de se perdre. De nombreux passages sont fermés à clef et il est fréquent que l'on soit obligé de revenir sur ses pas pour trouver une clef ou pousser un bouton qui déclenchera, un peu plus loin, le mécanisme d'ouverture. Fort heureusement, les monstres - insectes pour la plupart - dont la taille est égale à celle du héros, tués une première fois le sont définitivement. Des échelles permettent d'atteindre des plates-formes en hauteur où bonus et fiole d'énergie redonnent le moral. Pour actionner ses échelles, il faut utiliser une bombe. Même si le nombre de bombes par niveau est supérieur au nombre que vous utilisez, il faut prendre garde à les faire exploser au bon endroit. Pour un premier jeu, Manfredi et Lambin s'en tirent plutôt bien. Le personnage, très attachant, vous

fera passer d'excellents moments. La difficulté progressive du jeu est parfaitement calculée, ce qui n'est pas toujours le cas pour ce type de jeu. **La réalisation est le point fort de Nicky Boom.** Les décors sont finement dessinés et les insectes voraces ne manquent pas de réalisme. Sans être époustoufflante, l'animation est d'un bon niveau. Etant donné qu'il faut souvent revenir sur ses pas, le héros se déplace rapidement pour que le joueur n'ait pas l'impression de perdre son temps. Enfin, les quatre musiques soutiennent l'action admirablement et composent une bande musicale à la fois douce et rythmée. *Nicky Boom* fait partie des rares jeux qui séduira aussi bien les habitués de consoles que les possesseurs de micro.

Laurent Defrance



**Outre les trognons de pommes, vous trouverez d'autres armes plus efficaces.**

**AVIS** **JLJ : OUI ! Nicky Boom n'est qu'un jeu de plates-formes, mais c'est un TRES BON jeu de plates-formes, tout à fait digne des jeux consoles. Tout d'abord, il est beau, les dégradés étant parfaitement utilisés et les monstres mignons comme tout. Sa difficulté est très bien dosée : les premiers niveaux sont faciles, mais cela se gâte très rapidement pour le petit héros. Et il est grand ! Immense ! Le premier niveau est un labyrinthe qui vous prendra une bonne heure, et les suivants beaucoup plus. Nicky Boom est un excellent jeu, que je conseille à tous les possesseurs d'Amiga. JLJ**

# 16

## INTERET

Exploration, réflexion, action, trois composants du jeu vraiment explosifs ! Avec *Nicky Boom*, on ne se lasse pas de « faire la bombe ». Un excellent jeu de plates-formes qui trouvera facilement sa place dans votre logithèque.

**TYPE** \_\_\_\_\_ **plates-formes**

**PRISE EN MAIN** \_\_\_\_\_ **15**  
 Très facile. Un mot de passe vous sera donné lorsque vous arriverez à la fin de chaque niveau. Les procédés les plus simples sont les plus efficaces...

**GRAPHISMES** \_\_\_\_\_ **16**  
 Les décors de fond sont superbes, ainsi que les dégradés du ciel. Les insectes sont d'une ressemblance étonnante.

**ANIMATION** \_\_\_\_\_ **14**  
 Les mouvements du personnage sont corrects. Sa démarche légèrement chaloupée est assez « fun ». Ses sauts sont précis. Dommage que les déplacements des ennemis ne varient pas beaucoup.

**MUSIQUE** \_\_\_\_\_ **16**  
 Quatre musiques « envoûtantes » qui créent une ambiance bien particulière. Il m'arrive encore de fredonner leur mélodie.

**BRUITAGES** \_\_\_\_\_ **15**  
 On a le droit à des « houpps » et « youppi » lorsque Nicky meurt ou découvre un trésor.

**MANIABILITE** \_\_\_\_\_ **15**  
 L'utilisation des bombes est assez simple. Un bon joystick est cependant recommandé, car de nombreux passages demandent une grande précision des sauts, incompatible avec le clavier.

**DIFFICULTE** \_\_\_\_\_ **moyen**  
 Le nombre incessant de monstres est la seule véritable difficulté. Pour les derniers niveaux, n'hésitez pas à faire un plan, si vous ne voulez pas passer des heures à retrouver votre chemin.

**DUREE DE VIE** \_\_\_\_\_ **16**  
 Les huit niveaux que devra parcourir votre héros sont assez vastes pour que vous puissiez y passer des heures.





**16**  
INTERET

**AMIGA**

Retirez l'échelle, ils repeignent le plafond ! Les Troddlers s'infiltrent dans les moindres recoins. A vous de les remettre sur le bon chemin.

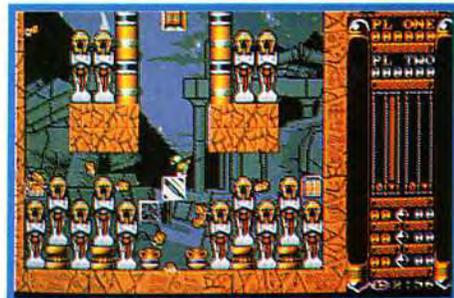
# TRODDLERS

Editeur : Storm ■ Programmation : Christoffer Nilsson et Thomas Liljetoft  
■ Graphisme : Dennis Gustafsson ■ Musique et bruitage : Allister Brimble.

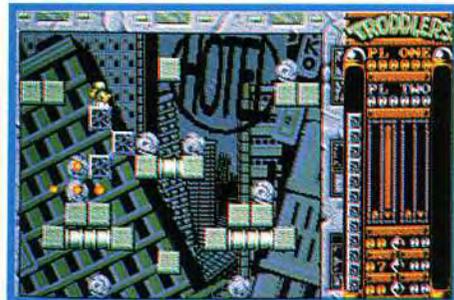
*Push Over* fut le premier clone du célèbre *Lemmings*. Voici le deuxième, bien qu'il s'inspire aussi du classique *Spherical*. *Troddlers* n'est pas un jeu très novateur mais, comme second couteau, il ne manque pas d'atouts.

**J**ouer les apprentis sorciers, en l'absence du maître, relève de la provocation ou de l'inconscience. Hokus et Pokus vont savoir ce qu'il en coûte de s'occuper des affaires des autres sans autorisation. Ces deux novices de la magie sont à l'origine d'une véritable catastrophe : la fuite de centaines de Troddlers à travers le pays. Ces petites bêtes

indisciplinées, sortes de Lemmings intelligents, ont pris la poudre d'escampette et ont follement envie de profiter de leur nouvelle liberté. Heureusement pour les deux héros, ils ont appris le pas de l'oie et marchent en file indienne, sans se poser trop de questions. Pokus et Hokus, ensemble ou séparément (vous pouvez jouer à deux joueurs en même temps), doivent les mener à la sortie. Pour cela, ils disposent d'un certain nombre d'éléments amovibles trouvés dans le décor, comme les rochers, les blocs de pierre ou de glace, les trampolines... Une de ces pierres « carrées » placée sur la route des Troddlers leur fera changer de trajectoire. C'est ainsi qu'il sera possible de les mener par le bout du nez afin que tout rentre dans l'ordre. Pour les 175 niveaux, on ne vous demande pas de faire toujours la même chose. A l'instar de *Lemmings*, où l'objectif ne changeait jamais, vous aurez parfois à ramasser uniquement des bijoux, tuer tous les Foes (ce sont de méchants Troddlers bleu métal qui tuent comme ils respirent) ou remplir les trois missions en même temps et, bien évidemment dans un temps limité. Chaque tableau propose des énigmes de difficultés très variables et qui ne respectent pas toujours la progression des niveaux. En deux ou trois essais, vous savez ce qu'il faut faire et comment le faire. Cela est d'autant plus vrai lorsque vous jouez à deux en partenaires (il y a un troisième mode de jeu où chacun des joueurs se fait la guerre par armée de Troddlers interposée) : il suffit alors d'une petite matinée pour arriver au bout des 50 tableaux.

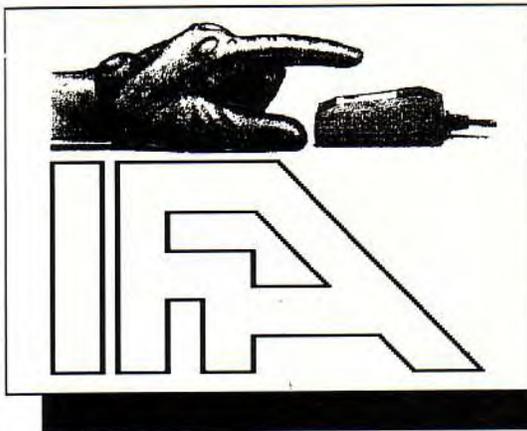


Il existe plusieurs sortes de blocs : pierre, glace, sens unique, trampoline. En les posant, prenez garde à ne pas détruire de Troddlers.



Le niveau 30 est relativement facile. Il faut attendre les derniers tableaux pour commencer à rencontrer des problèmes.

**AVIS** **MARC : OUI MAIS...** Le système de *Troddlers* est absolument identique à celui de *Lemmings*, maître du genre, mais en moins bien. Alors que, dans *Lemmings*, on peut faire des trous, stopper, donner des parachutes, etc., on ne peut dans *Troddlers* qu'ajouter des blocs ou en détruire (par l'intermédiaire du petit magicien que l'on contrôle). Avouez quand même que c'est assez limité, même si les obstacles et les dangers varient au long du jeu. Lorsque l'on reprend les idées des autres, on s'efforce de les améliorer ou du moins de les égaler. Enfin, *Troddlers* reste un bon jeu de réflexion, spécialement en mode deux joueurs (l'un contre l'autre).  
Marc Menier



# La Meilleure Sélection de Logiciels du **Domaine Public**

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et bientôt Macintosh

Ces logiciels sont également disponibles sur : **3615 IFA** et **3615 GRATICIEL**

## EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 570 DISQUETTES

**DISQUETTE ST 07**  
COURS D'ASSEMBLEUR : Indispensable pour les débutants en assembleur. Première disquette d'une série de cours d'assembleur, entièrement rédigés en Français.

**DISQUETTE ST 021**  
LOGITHEQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de disquettes.

**DISQUETTE ST 030**  
ONEMORE BREAKOUT : un superbe casse briques offrant 9999 tableaux, réalisé entièrement en Français.

**DISQUETTE ST 119**  
COMPTABILITE DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

**DISQUETTE ST 241**  
BILD : très bon logiciel de déformation d'images. Il permet entre autres de projeter une image sur une boule, sur une pyramide, etc... Nécessite 1 Méga.

**DISQUETTE ST 285**  
SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées.

**DISQUETTE ST 312**  
FOREIGN AFFAIR : musique digitalisée de Mike Oldfield.

**DISQUETTE ST 318**  
OPUS : un très bon tableur en version Française.

**DISQUETTE ST 322**  
LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très intéressant.

**DISQUETTE ST 338**  
FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : un très bon utilitaire pour créer des images en fullscreen sans se creuser la tête.

**DISQUETTE ST339**  
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (Images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français.

**DISQUETTE ST 422**  
ASTROLOGIE CHINOISE : un très bon logiciel pour faire votre thème astral selon les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel est entièrement en Français et simple d'utilisation, ce qui le rend accessible à tous.

## EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1500 DISQUETTES

**DISQUETTE AM 430**  
RTC COOL MUSIC RIPPER : voilà un excellent outil qui vous permettra de piquer les musiques de vos démos préférées.

**DISQUETTE AM 431**  
COMPUTER CONFLICT : un excellent jeu d'arcade réalisé avec Shoot Em Up Construction Kit. Il suffit de tirer sur tout ce qui bouge.

**DISQUETTE AM 436**  
FLEXI BASE : une bonne base de gestion de données très bien réalisée et extrêmement simple d'utilisation.

**DISQUETTE AM 437**  
MOD TO EX : utilitaire qui vous permettra de transformer les modules soundtracker, ce qui vous donnera la possibilité de les lancer en tâche de fond.

**DISQUETTE AM 439**  
LA BONNE PAYE : adaptation du jeu de société du même nom. Vous devez gérer votre budget mieux que vos adversaires. A la fin du temps imparti, celui qui possède le plus d'argent a gagné la partie. Logiciel entièrement en Français... et surtout n'oubliez pas de récompenser l'auteur...

**DISQUETTE AM 440**  
ANTIVIRUS COMPIL : cette compilation ne compte pas moins de huit utilitaires qui vous permettront de traiter vos disquettes contre les virus. cette panoplie complète contient entre autres : Virus checker 5.22, Virus 4.1, Big Brother, Zero Virus, No Virus, etc...

**DISQUETTE AM 442**  
COCORICO UTILITAIRES : compilation d'une dizaine de programme d'utilisation courante dont les docs sont traduites en Français. A ne pas manquer.

**DISQUETTE AM 443**  
WORD COMPIL : cette disquette ne contient pas moins de trois éditeurs de texte, et pas des moindres puisqu'il s'agit de Text Plus V2.2E, TextED v2.9, et Dme V1.35. Un bon ensemble de programmes pour ceux qui écrivent beaucoup.

**DISQUETTE AM 444**  
VIRUSKILLERS : encore une compilation d'antivirus. Cette disquette compte dix antivirus en tous genres, de quoi se protéger de ces hideuses bestioles qui infestent les disquettes.

**DISQUETTE AM 445**  
AMIGA SOURCE EDEITEUR v1.0 : un excellent éditeur de texte qui vous permettra de rédiger documents ou sources avec un maximum de 6000 lignes. Ce logiciel est entièrement en Français et offre les options principales des bons traitement de texte.

## EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 550 DISQUETTES

**DISQUETTE PC 503**  
GALACTIX : ce très beau jeu de tir vous en met plein la vue et plein les oreilles (si vous possédez une carte Adlib). Vous devez détruire les vaisseaux ennemis. Superbes graphismes et animations très fluides. Nécessite un disk dur et une carte VGA.

**DISQUETTE PC 505**  
ESPAGNOL Version 3.20 : On l'annonce déjà comme le meilleur des logiciels éducatifs en Shareware. d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Ainsi il réagira à votre travail suivant vos erreurs. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Espagnol... de toute façon vous n'aurez pas le choix... Superbe. Version libre essai. Entièrement en Français.

**DISQUETTE PC 506**  
REP92 : un excellent répertoire simple à utiliser, les commandes sont presque instinctives, et il n'y a pas de besoin de lire des dizaines de pages de documentations, mais seulement quelques lignes. Entièrement en Français.

**DISQUETTE PC 507**  
LOGICIEL : un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tout vos logiciels. Entièrement en Français.

**DISQUETTE PC 508**  
AGENDA : gestion de vos rendez-vous et carnet d'adresses. Une très bonne réalisation. Entièrement en Français.

**DISQUETTE PC 509**  
EQUALITY : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devrez reproduire des figures et éviter le déséquilibre d'une balance. Les graphismes sont agréables et en VGA. Entièrement en Français. L'auteur est tout à fait à l'écoute de vos suggestions pour les versions à venir.

**DISQUETTE PC 509**  
GESBOOK : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêts. Entièrement en Français.

**DISQUETTE PC 510**  
VIDEO : l'indispensable pour bien gérer votre bibliothèque ou mieux, votre commerce de location de cassettes vidéo. Entièrement en Français.

**DISQUETTE PC 511**  
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave. Entièrement en Français.

**DISQUETTE PC 512**  
MEDIA : une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quels qu'ils soient. Entièrement en Français.

## EXTRAIT DU CATALOGUE MATERIEL ET CONSOMMABLES

Souris Atari ST	210 F
Souris Amiga	210 F
Souris Compatible PC	217 F
Tapis de souris	40 F
Trackball Atari ST	355 F
Trackball Amiga	355 F
Trackball Compatible PC	465 F
Filtre pour écrans 12"	142 F
Filtre pour écrans 14"	153 F
Support imprimante	230 F
Support pivotant pour écrans 12"	145 F
Support pivotant pour écrans 14"	153 F
Boîte de rangement 50 x 3,5"	70 F
Boîte de rangement 100 x 3,5"	88 F
Boîte de rangement 50 x 5,25"	70 F
Boîte de rangement 100 x 5,25"	88 F
Câble péritel Atari ST	88 F
Câble péritel Amiga	88 F
Rallonge joystick 20 cm	34 F
Rallonge joystick 150 cm	81 F
Câble imprimante parallèle 1,80 m	52 F
Câble nul modem	106 F
Câble minitel	75 F
Extension 512K Amiga 500	250 F
Extension 512 K Amiga + horloge	310 F
Extension 512 K Atari STF	470 F
Extension 2 Mo Atari STF	990 F
Extension 4 Mo Atari STF	2190 F
Barette SIP 256 K Atari STE/PC	171 F
Barette SIP 1 Mo Atari STE/PC	500 F
Barette SIMM 256 K Atari STE/PC	162 F
Barette SIMM 1 Mo Atari STE/PC	300 F
Lecteur externe Atari	550 F
Lecteur externe Atari + Turbo Blitz	750 F
Lecteur interne Atari	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Lecteur interne PC 5,25"	560 F
Lecteur interne PC 3,5"	490 F
Berceau 5,25" lecteur PC 3,5"	65 F

Nous mettons également à votre disposition les produits suivant :

Plus de 400 types de rubans et de kits Toner pour imprimantes, Configurations Atari, Configurations Compatibles PC montées à la demande, Pièces détachées pour Compatibles PC : moniteurs, cartes vidéo, contrôleurs, cartes mémoires, coprocesseurs, CD-ROM, disques durs, Imprimantes Panasonic, Amstrad, Hewlett Packard, Epson, etc...

Pour plus de renseignements appelez-nous au : **27.65.58.11**

**Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine**

Je commande les disquettes suivantes :

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce  
Disquettes Comp: PC : 33 Frs pièce  
Disquettes Amiga : 22 Frs pièce

5 Disquettes commandées =  
La 6ème GRATUITE  
Frais de port : 25 Frs

Règlement :  
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :

Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres) pour : O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

TITL OCT92

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :  
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga  
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs  
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom ..... Prénom .....  
Rue .....  
Code Postal ..... Ville .....

Dans la famille « bestioles empoisonneuses », je voudrais...



La ressemblance avec *Lemmings* est frappante. Les petites bêtes se suivent à la queue-leu-leu ; il faut en sauver le maximum en leur faisant traverser de nombreux obstacles. Si le but est quasiment identique, les moyens pour y parvenir sont plus complexes chez les *Lemmings*. Le joueur se sert d'un plus grand nombre d'outils pour parvenir à ses fins : creuser, construire un pont, bloquer un passage, sauter en parachute... Il faut choisir la bonne action, au bon moment. Un scrolling latéral accompagne la progression des *Lemmings* et permet de revenir sur ses pas pour presser les retardataires. On a l'impression d'une plus grande liberté, ce qui donne un jeu vraiment passionnant. Dans *Troddlers*, les deux magiciens utilisent les mêmes sorts que le nécromancien de *Spherical* : faire apparaître ou disparaître des blocs de pierre. Les deux jeux pré-cités méritent largement vos faveurs.

En fait, la difficulté majeure du jeu est de donner une bonne direction aux bêtes. Elles suivent scrupuleusement le relief du décor et les courbes des objets ou des pierres qu'elles rencontrent. On dirait des somnambules perdus dans leur rêve. Elles font même les pieds aux murs. Grâce à la pause « intelligente », vous pouvez examiner à loisir leur future trajectoire et réfléchir à ce que vous devrez faire pour les mener à bon port. Des bonus, tombés du ciel, augmentent votre score. Certains vont plus loin puisqu'ils redonnent de l'énergie ou du temps. Bien que chaque tableau affiche un décor de fond riche et coloré, l'action reste toujours claire. L'armée de *Troddlers* est joliment dessinée et les petites bêtes sont légèrement plus grosses que les *Lemmings*.

Poser, prendre et pousser les blocs de pierre sont les seules actions qu'il vous est demandé d'exécuter. Mais cela est largement suffisant pour tuer ou enfermer les Foes, boucher les crevasses et fabriquer en quelques secondes un escalier. En un clin d'œil, vous pourrez juger de l'état de vos forces (qui peuvent, par exemple, diminuer à cause d'un Foes parmi vos troupes), de la quantité de pierres qui vous restent en stock (15 maximum) et du nombre de *Troddlers* qui ont déjà franchi la porte de sortie. *Troddlers* est un très bon jeu de réflexion/action qui a malheureusement le désavantage d'être sorti après *Lemmings*.

Laurent Defrance



## CONFIGURATION

Machine : Amiga tous modèles.  
Médias : 1 disquette 3"1/2 de 720 Ko.  
Contrôle : manette, clavier.



A ce niveau, vous devez ramasser tous les rubis et tuer les Foes. Les rochers servent, soit à tuer les méchants *Troddlers*, soit à faire apparaître les joyaux.

# 16

## INTERET

Vous avez bien aimé *Lemmings*, *Spherical* ou encore *Push Over*? Vous ne serez pas déçus par *Troddlers*, à condition que vous ne recherchiez pas la difficulté.

TYPE ————— action/réflexion

PRIX ————— C

PRISE EN MAIN ————— 17

La simplicité à l'état pur. Prendre ou poser les blocs de pierre se fait instinctivement.

GRAPHISMES ————— 16

Les décors de fond sont « vivants » et très variés. Les personnages sont lisibles et les éléments du décor sont reconnaissables en un coup d'œil.

ANIMATION ————— 15

Lorsque votre joueur n'a pas reçu d'ordre, il « pique » un petit somme. C'est la seule petite animation amusante et originale. Dans l'ensemble, elle reste classique pour ce type de jeu.

MUSIQUE ————— 15

Quelques morceaux « sautillants » et variés accompagnent joliment l'action. Vous pouvez supprimer la musique pendant le jeu.

BRUITAGES ————— 14

Ils sont peu nombreux mais bien choisis. Ils ponctuent les différents événements avec humour.

MANIABILITE ————— 16

Le joystick est vraiment recommandé. Vous serez plus précis dans vos gestes. Le personnage se déplace avec aisance et discipline, ce qui n'est pas le cas des *Troddlers*!

DIFFICULTE ————— moyenne

Les niveaux ne sont pas très difficiles. C'est un peu dommage car cela nuit quelque peu à l'intérêt du jeu. En comparaison avec *Lemmings*, *Troddlers* fait figure de débutant.

DUREE DE VIE ————— 13

Les 3 modes de jeu devraient vous faire passer de longs moments devant votre écran. Les niveaux ne sont pas les mêmes. Malheureusement, la difficulté des énigmes peu élevée ne vous donnera sûrement pas envie de recommencer une fois le jeu fini.

**NOUVEAU!**



# **4 SUPER NINTENDO**

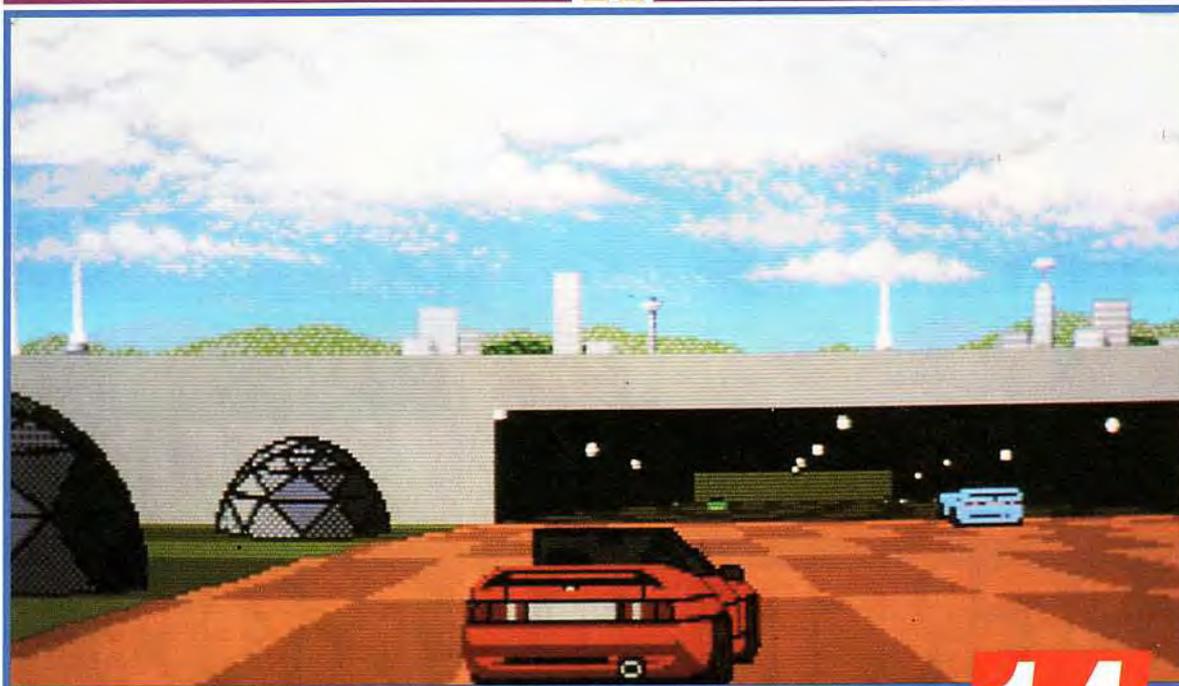
**A GAGNER PAR MOIS  
SUR LE**

# **3615 TILT**

**AVEC NOTRE JEU  
LE MEGA QUIZZ!!!**

**POUR CELA, REPONDS CORRECTEMENT  
A TROIS QUESTIONS PAR SEMAINE...  
ALORS, 3615 TILT ET TAPE \*QIZ**

**A TOUT DE SUITE...**



Le revêtement quadrillé donne une plus nette impression de vitesse. Ici vous roulez sur une bande accélératrice qui donne des ailes à votre moteur.

# AMIGA LOTUS III

## The ultimate challenge

# 14

INTERET

MATERIEL  
NECESSAIRE



Machine: tous modèles d'Amiga.  
Média: 2 disquettes 3"1/2 (720 Ko).  
Contrôle: joystick ou clavier.  
Notice: en anglais.

■ Editeur: Gremlin  
■ Conception: Magnetic Fields

Après la sortie de *Jaguar* et de *Crazy Cars III*, Gremlin ne pouvait pas rester dans les stands sans réagir. Les *Lotus* allaient reprendre du service avec ce troisième titre. Mais pour passer devant ses concurrents, il aurait fallu proposer autre chose qu'une copie conforme de *Jaguar XJ-220*. C'est à croire que Gremlin manque totalement d'imagination ou que les auteurs de *Lotus III* sont les mêmes que ceux de *Jaguar* !



### LE GENERATEUR DE CIRCUITS

Le système RECS permet d'avoir accès à un nombre pratiquement illimité de circuits. Comme pour un cocktail vous faites vos propres dosages: niveau de difficulté, pourcentage de virages par rapport

aux lignes droites, nature du relief, obstacles, durée de la course, météo... Ainsi vous pouvez vous amuser à créer vos propres circuits et à les faire tester par des amis. Des challenges intéressants en perspective.

Lorsque Core Design présenta sa nouvelle course de voiture, tout le monde s'accordait à dire qu'elle ressemblait étrangement à *Lotus II*. Aujourd'hui, c'est l'inverse qui se passe. *Lotus III* n'a pas réussi à se démarquer de *Jaguar* et on a parfois du mal à voir les différences. A commencer par la présentation. Le tableau des options est identique à celui de *Jaguar*. Choix des vitesses (manuelles ou automatiques), mode arcade ou championnat, contrôle clavier ou joystick, construction de ces propres circuits, niveau de difficultés (facile, moyen, difficile), partie à deux joueurs... Le problème est que l'on ne sent aucune différence entre ces options. Que vous pilotiez en mode manuel ou automatique la

difficulté est la même. Elle est inexistante ! Autre exemple: le niveau de difficulté. En mode difficile, j'ai terminé la plupart des courses premier avec une bonne avance. Dans ces conditions, l'intérêt devient limité. Mais en revanche dès que vous finissez dans les 10 derniers (sur 20), vous êtes game over. J'ai trouvé cela très sévère ! Comme seule consolation, il y a des codes d'accès pour chaque nouvelle course.

Pour ce qui est des graphismes, *Lotus III* est légèrement supérieur à *Jaguar*. Les décors sont réalistes et assez variés. La pluie, le brouillard, la neige, le vent, la nuit... sont sensés perturber la course. Mais leurs effets ne sont que visuels et n'empêchent pas de terminer dans les premiers.



Les options ne vous font pas penser à un autre jeu ? Eh oui, on dirait *Jaguar*...



## AVIS

**DOGUY : NON.** Lorsque j'ai vu *Lotus III*, j'ai vraiment eu l'impression que *Magnetic Fields* s'était contenté de rentabiliser leurs routines en faisant une séquelle à *Lotus II*. Impression qui ne s'est pas démentie mais qui s'est trouvée atténuée par un certain nombre d'éléments positifs :

une belle présentation, des musiques de bonne qualité (dont une qui se trouvait auparavant dans la preview de *Zoo!*) et une maniabilité légèrement supérieure à celle de son « modèle », *Jaguar XJ220*.

Comme le souligne Laurent, *Jaguar* et *Lotus III* font totalement double emploi et même les fanatiques du genre n'auront rien à gagner en possédant les deux.

Bref, *Lotus III* n'apporte absolument rien de neuf et, pour cette raison, je ne peux pas vraiment vous le conseiller. Moi, en tous cas, je ne l'achèterai pas.

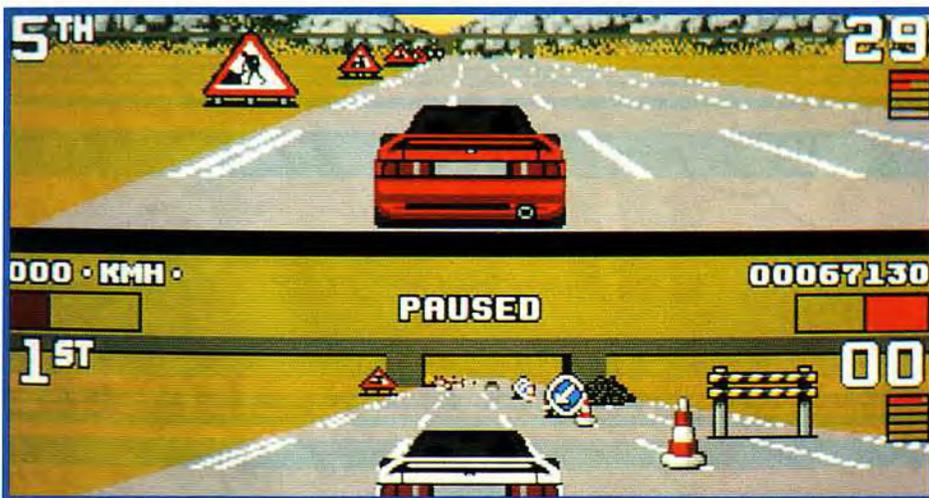
Dogue de Mauve

traversent de temps en temps la route sans crier gare. Impressionnant ! L'animation rapide rappelle celle des précédents *Lotus*. Un point positif à mettre à l'actif du jeu.

Enfin, la bande sonore est du même calibre que celle de *Jaguar*. Très rock et surtout originale, vous avez le choix entre 5 morceaux musicaux. Ma préférence va nettement à *Jaguar* qui autorise le joueur à participer entièrement au championnat du monde. *Lotus III* est un jeu qui malheureusement arrive trop tard. Il n'offre rien de très nouveau. La partie à deux joueurs (évidemment identique à celle de *Jaguar* !) est à mon sens la plus intéressante.

Laurent Defrance

**La partie à deux joueurs reprend le même principe que les précédents Lotus. Jaguar n'a rien inventé ! C'est l'aspect le plus « fun » du jeu qui vous propose un vrai duel entre vous et un ami.**



*Lotus III* a pourtant des qualités qu'il serait injuste de passer sous silence. Le revêtement des circuits est assez original et donne une véritable sensation de vitesse. Les courses sur les autoroutes ne manquent pas de sel. Elles se déroulent sur des voies en double sens, où les voitures qui arrivent en face ne font rien pour vous éviter. De gros camions

## PAS DE FLEUR POUR LOTUS, JAGUAR EST SUR LE PODIUM

Il y a une évolution sensible entre les deux premiers *Lotus* et cette nouvelle course de voiture. Même si le principe de jeu ne varie pas (terminer chaque course dans les 10 premiers), la réalisation technique de *Lotus III* est supérieure. En revanche, il est difficile de le compa-

rer avec *Jaguar* tant les deux jeux sont identiques. Ce qui donne un net avantage au jeu de Core Design, c'est son aspect compétition qui à mon sens est le plus intéressant. Ici pas de game over dès que vous terminez dans les profondeurs. Une mauvaise conduite est aussitôt sanc-



tionnée par des dommages qu'il faut réparer avec l'argent gagné lors des courses. Une mini gestion qui donne du piment à la course. Si vous recherchez un jeu de voiture qui sorte vraiment des sentiers battus, je vous conseille vivement

*Crazy Cars III*, le troisième prétendant au titre de meilleure course de voiture. Outre son excellente réalisation, il intègre stratégie et gestion de la carrière automobile de votre pilote. Si je devais n'en choisir qu'un, ce serait *Crazy Cars III*.

## 16 INTERET

Si, dans la réalité, il y a peu de points communs entre une *Lotus* et une *Jaguar*, il n'en existe cependant que peu en informatique : si vous possédez déjà

*Jaguar*, *Lotus III* ne vous apportera rien de nouveau. Sinon, elle constitue une simulation dotée d'une bonne animation par laquelle vous pouvez vous laisser tenter.

TYPE ——— course de voiture

PRIX ——— C

PRISE EN MAIN ——— 13  
Des options qui ne diffèrent pas beaucoup les unes des autres et n'apportent pas de réelles innovations.

GRAPHISMES ——— 15  
Les décors sont réalistes et variés, mais ils ressemblent nettement à ceux de *Lotus II*.

ANIMATION ——— 15  
Légèrement plus rapide que dans *Jaguar*, ce qui n'empêche pas le pilote d'être toujours à fond.

MUSIQUE ——— 17  
La bande son est bonne, constituée de cinq morceaux suffisamment rock pour soutenir l'action.

BRUITAGE ——— 14  
Le crissement des pneus manque de réalisme. En revanche les changements de vitesse et le bruit du moteur sont un ton au-dessus.

MANIABILITE ——— 16  
La voiture n'est pas contraignante. Dans les virages, même à grande vitesse, elle reste toujours sur ces quatre roues. C'est l'aspect arcade qui prime avant tout.

DIFFICULTE ——— facile  
Seules les parties à deux joueurs offrent une réelle difficulté. Votre *Lotus* ne subit aucun dommage et les chocs encaissés ne vous empêchent pas de vaincre.

DUREE DE VIE ——— 14  
Enchaînez un ami à votre *Amiga* et vous devriez passer de bons moments à l'intérieur de vos *Lotus*. Jouez tout seul contre l'ordinateur risque de vous lasser très vite.

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
386 SX33	4 490.00 TTC	5 490.00 TTC	5 990.00 TTC	- Disque dur 85 Mo : .....+ 700 F
386 DX 40	5 490.00 TTC	6 490.00 TTC	6 990.00 TTC	- Disque dur 125 Mo : .....+ 1 200 F
486 SX 33	6 290.00 TTC	7 290.00 TTC	7 790.00 TTC	- Disque dur 210 Mo : .....+ 2 400 F
486 DX 33	8 290.00 TTC	9 290.00 TTC	9 790.00 TTC	- Deuxième lecteur : .....+ 450 F
486 DX 50	10 490.00 TTC	11 490.00 TTC	11 990.00 TTC	- 1 Mo de RAM sup. : .....+ 250 F
				- Autres : nous consulter

**PROMO**

### SBI 486 DX 50 MHZ

4 Mo de RAM et 256 ko de ram cache  
1 lecteur de disquette hte densité  
Disque dur de 125 Mo

Carte S-VGA 16 Bits avec 1 Mo (1024\*768)

Ecran S-VGA 14" couleur sur socle

Clavier 102 touches et Souris

**11 990 F TTC**

depot vente  
reprise de  
votre  
ancien  
ordinateur

**PROMO**

### SBI 386 DX 40 MHZ

4 Mo de RAM et 128 Ko de ram cache  
1 lecteur de disquette hte densité  
Disque dur de 85 Mo

Carte S-VGA 16 Bits avec 1 Mo (1024\*768)

Ecran S-VGA 14" couleur sur socle

Clavier 102 touches et Souris

**7 990 F TTC**

#### CARTES SONORE

Sound blaster II	980 F
blaster pro II	1 650 F
blaster pro MCA	1 990 F
blaster pro 16 Bits	NC
blaster + cd rom	3 900 F
Geo blaster	3 490 F

#### DISQUES DURS

Disque dur 40 Mo	1 450 F
Disque dur 85 Mo	1 990 F
Disque dur 105 Mo	2 390 F
Disque dur 125 Mo	2 690 F
Disque dur 210 Mo	3 890 F
Autres	NC

#### CARTES GRAPHIQUES

16 Bits 256 Ko	220 F
16 Bits 512 Ko	320 F
16 Bits 1 Mo	490 F
Tseng lab 4000 1Mo	790 F
ORCHID	NC
Autres	NC

#### NOTEBOOK ACER

(Garantie 2 ans)	
<b>SERIE 386 SXL 25 MHZ</b>	
2 Mo et HD 60 Mo	11 490 F
4 Mo et HD 80 Mo	13 490 F
4 Mo et HD 120 Mo	14 990 F
<b>SERIE 486 DX</b>	
486 DX 25 MHZ	29 990 F

#### IMPRIMANTES

<b>STAR</b>	
LC 20	1 850 F
LC 200	2 390 F
LC 24-20	2 790 F
LP 4 (Laser 1Mo)	8 490 F
LP 4 (postscript)	12 390 F

#### CARTES MERES

SX 25	790 F
DX 40	1 350 F
SX 33	1 750 F
DX 33	3 990 F
DX 50	5 990 F
Autres	NC

#### MONITEURS

VGA Mono	950 F
VGA Couleur (640)	1 890 F
S-VGA (1024)	2 290 F
<b>S-VGA Coul. 20 P.</b>	<b>9 490 F</b>
(1024*768 N ent.)	
Autres	NC

#### CO-PROCESSEURS

80 287 XL	490 F
80 386 SX 16/20	490 F
80 387 SX 25	590 F
80 387 SX 33	690 F
80 387 DX 16/20/25	690 F
80 387 DX 33	750 F
80 387 DX 40	990 F
487 SX 20/25	3 490 F

#### DIVERS

Lecteur 3/2 1,44 Mo	370 F
Lecteur 5/4 1,2 Mo	450 F
Clavier 102 touches	190 F
Souris 3 boutons	150 F
Carte joystick	150 F
SIMMS 1 Mo	250 F
SIMMS 4 Mo	1 190 F
MODEM	NC
FAX/MODEM	NC
Carte ETHERNET	NC

#### HP

Deskjet 500	3 590 F
Deskjet 500 C.	5 990 F
Laser jet II+	7 390 F

#### CANNON

BJ 10 EX	2 250 F
BJ 300	4 990 F
BJ 330	5 990 F

Etude de reseau novell  
sur simple demande  
Installation et formation  
sur site.

**PRIX 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.



**EDITO**

**F**

idèle au rendez-vous, voici notre rubrique « Rolling Softs » dans laquelle vous trouverez peut-être votre bonheur. Arcade, sport, simulateur, stratégie... tous les genres s'y retrouvent. Les amateurs du ballon ovale se régaleront avec *World Class Rugby*. *Super Tetris* enchante les adeptes de *Tetris*. Certains flops, comme *Samourai : The Way of the Warrior* et *Football Champ* sont à éviter. Et, c'est sans compter avec les autres. Mais après tout, il en faut pour tous les goûts et toutes les couleurs. Alors, je vous laisse juger par vous-même en feuilletant ces quelques pages. Et, longue vie aux « Rolling Softs » !

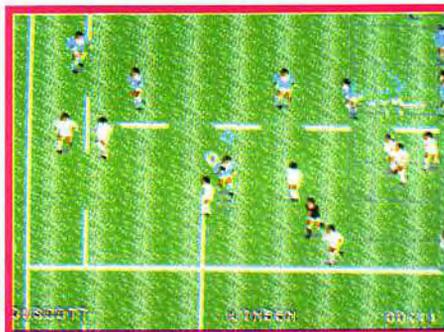
Thomas Alexandre



## World Class Rugby

PC

Le meilleur jeu de rugby à 15 est maintenant disponible sur PC (déjà testé en version Amiga dans *Tilt 98*). Très complet, il a plusieurs points d'avance sur son concurrent direct, *Rugby the World Cup*.



**Energie, habileté ou vitesse, autant d'options que vous pouvez choisir .**

Le championnat à 8 équipes, le Tournoi des 5 nations, la Coupe du monde à 16 équipes ou les matchs amicaux, voici résumée dans ce soft, une année complète de rugby. Les 15 joueurs et les remplaçants disposent de leur propre caractéristique : énergie, habileté, résistance aux coups, vitesse... Chaque joueur peut être redéfini et sauvegardé. Les options, nombreuses, recréent les véritables conditions d'un match. La météo, par exemple, influence directement sur le jeu : terrain neigeux, pluvieux, sec... Le hors-jeu et la force du vent sont aussi des paramètres à prendre en compte. Une fois que tout cela est réglé, vous commencez une partie, soit contre l'ordinateur, soit contre un ami. Clavier ou joystick, c'est à vous de choisir. Le terrain est représenté, soit du dessus comme dans *Kick Off*, soit légèrement en 3D. Vous pouvez passer instantanément de l'un à l'autre pen-

16

**Un sport aussi populaire que le rugby se devait de figurer parmi les meilleures simulations sportives. C'est fait grâce à Audiogenic et son World Class Rugby.**

dant le match. Une vue générale de l'action est aussi possible, mais les joueurs sont évidemment plus difficiles à repérer. On retrouve le traditionnel radar réglable à souhait. En ce qui concerne le jeu, vous pouvez tout faire. Une seule exception : lors des passes, vous ne pouvez pas choisir l'équipier qui recevra la balle. Elle ira automatiquement au joueur placé le plus près de vous. On ne s'en plaindra pas, car il est déjà difficile de maîtriser tous les coups comme le drop, le coup de pied en touche, la mêlée, le plaquage et surtout la feinte de passe. Les moments forts peuvent être revisualisés au ralenti et sauvegardés. La réalisation de *World Class Rugby* est de bonne qualité. Les joueurs sont bien dessinés, l'animation est assez rapide et la musique du célèbre Whittaker donne des ailes aux joueurs. Bien que sa prise en main demande plusieurs heures d'entraînement, c'est actuellement le meilleur jeu de rugby sur le marché.

Laurent DeFrance

Editeur	AUDIOGENIC
Type	rugby
Graphismes	14
<i>Les sprites sont de taille raisonnable et très lisibles. L'ombre du ballon donne une bonne indication de sa hauteur.</i>	
Animation	15
<i>Le scrolling multidirectionnel est souple et rapide. Les mouvements des joueurs sont corrects.</i>	
Bande-son	16
<i>Les bruitages et les quelques voix digitalisées de la foule et de l'arbitre renforcent parfaitement l'ambiance.</i>	
Prix	C

# Dojo Dan

12

AMIGA

Hormis deux, trois idées intéressantes, *Dojo Dan* manque sérieusement de punch pour faire partie des hits. Son niveau de difficulté élevé le réserve plus particulièrement aux adeptes et aux spécialistes de beat-them-all/plates-formes.

L'histoire de Dan, le gentil karatéka, n'a rien de très originale. Sa mission consiste à libérer Banzaari des forces des ténèbres incarnées par Valrog, le roi de l'Ordre sinistre des Enfers. Bien que le scénario d'un beat-them-all/plates-formes ne soit pas l'élément essentiel du jeu, Europress aurait pu faire quelques efforts pour nous éviter le sempiternel thème du Bien contre le Mal.

Cela est d'autant plus rageant que les concepteurs du jeu ne manquent pas d'idées originales. Par exemple, lorsque Dan détruit un ennemi, sa force intérieure est libérée sous la forme d'un symbole du Yin et du Yang. S'il les ramasse, il accroît son chi, c'est-à-dire

est plus grave, c'est que l'on a pas le temps de ramasser les Yin et les Yang au moment où ils se libèrent. Les ennemis sont si nombreux qu'ils ne vous laissent aucun répit. Passages secrets et objets de toutes sortes donnent, par moments un peu de souffle, à la partie. Mais c'est une bien maigre consolation au regard de l'ensemble de ce jeu.

Laurent Defrance

Editeur	EUROPRESS
Type	beat-them-all
Graphismes	11
<i>Les décors sont loin d'être inoubliables et les couleurs restent, dans l'ensemble, un peu trop criardes. Quant à la taille des sprites, elle est imperceptible.</i>	
Animation	12
<i>Les combats sont très limités : coup de pied ou coup de poing, c'est bien peu. Le scrolling multidirectionnel est malgré tout assez fluide.</i>	
Bande-son	13
<i>Une très jolie musique orientale accompagne le jeu. Mais on constate, malheureusement, une absence totale de bruitages.</i>	
Prix	C



NOUVEAUTE

Appréciez la « qualité » graphique de *Samourai* : illisible, minuscule, imprécis... Impressions nous réinvente les premiers softs des années 80... Un désastre !

va durer encore longtemps ! *The Way of the Warrior*, vous plonge dans le Japon du 16<sup>e</sup> siècle. A cette époque, le pouvoir de l'empereur et de ses fidèles samourai, chefs militaires très puissants, est contesté par les daimyos, princes féodaux qui cherchent par tous les moyens à se soustraire à l'autorité écrasante de l'empereur. Pour marquer leur différence, ils fondent de nouveaux royaumes indépendants à travers l'île d'Honshu.

Dans ce wargame, vous jouez le rôle d'un daimyo. Vous contrôlez déjà cinq villes, mais pour devenir le maître incontesté du royaume, vous devrez prendre possession des cinq autres villes qui appartiennent à un deuxième daimyo, dirigé par l'ordinateur. Vous disposez d'une armée composée de lanciers, de cavaliers, d'archers et même de samourais. A la manière de *Defender of the Crown*, lorsque vous partez en campagne, vous devez penser à laisser des hommes dans la ville, en cas d'attaque surprise. Les déplacements de troupes sont d'une lenteur accablante. Je sais bien que la plupart des soldats se déplaçaient à pied, cependant ce n'est pas une raison pour que le joueur souffre le martyre à chaque fois qu'il effectue un déplacement. Toutes les commandes sont gérées par la souris. Mais cela n'est pas toujours un avantage, lorsque l'on voit la petitesse des icônes. Un mauvais cliquage est très fréquent. Les actions limitées à l'extrême ne vous permettent pas de bâtir de véritables plans de batailles.

Dans la majorité des combats, c'est en regroupant un maximum d'hommes que vous parviendrez à la victoire. Une fois sur deux, Impressions nous gratifie d'un wargame « traditionnel » assez réussi.

Mais il reste toujours 50 % de leurs jeux qui nous laisse sur une mauvaise... impression !

Laurent Defrance



**Vous n'aurez pas le temps de vous reposer. L'action rapide et nerveuse est bien trop confuse. Les ennemis se jettent sur le héros comme la misère sur le pauvre monde.**

# Samourai : The Way of the Warrior

3

PC

Dans le domaine du wargame historique, Impressions fait figure de grand spécialiste. Malheureusement, ses productions sont de qualité très inégale. *Samourai* fait partie des jeux qu'il est préférable d'éviter.

*Discovery in the Steps of Columbus*, sorti il y a quelques mois (*Tilt* 104), retraçait, assez fidèlement, l'épopée de Christophe Colomb parti à la découverte de l'Amérique. Pour le 500<sup>e</sup> anniversaire de cet événement, Impressions avait conçu un wargame original et intéressant par rapport à ses anciens jeux (*Charge of the Light Brigade*, *Fort Apache*...) qui étaient d'une pauvreté affligeante. *Samourai*, malheureusement, rejoint le camp des wargames ratés et l'on peut se demander si l'inconsistance de l'éditeur

Editeur	IMPRESSIONS
Type	wargame historique
Graphismes	3
<i>Quatre couleurs qui se battent en duel et des tableaux illisibles ! On a l'impression d'être revenu 10 ans en arrière.</i>	
Animation	3
<i>Les troupes devraient boire du saké plus souvent. Elles mettent un temps épouvantablement long pour faire quelques pas.</i>	
Bande-son	5
<i>Musique orientale au début et plus rien après... L'ambiance sonore est à la morosité.</i>	
Prix	C

son énergie intérieure. Dès que le chi atteint son maximum, Dan libère sa haine sous la forme d'un super punch.

Autre exemple du même type, la manière dont les niveaux sont ordonnés. Le pays à explorer est en effet partagé en 5 sections subdivisées en 4 cantons chacunes. Vous avez ainsi la possibilité de choisir uniquement l'ordre de passage des 4 cantons. Ainsi, si vous ne parvenez pas à terminer un niveau, vous n'êtes jamais bloqué. Il y en a trois autres qui vous attendent sur le chemin.

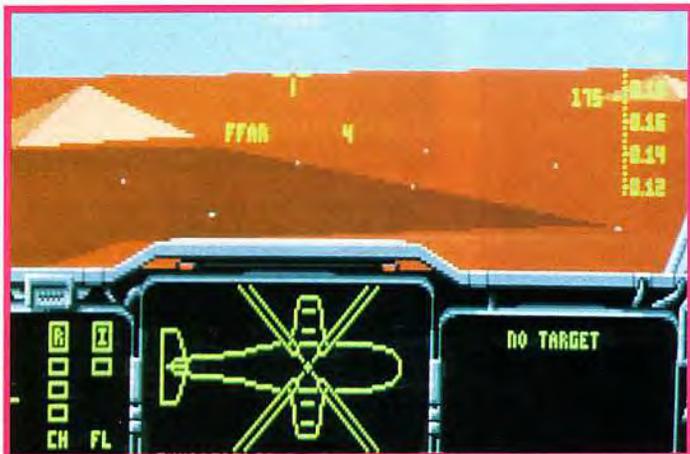
Enfin, la sauvegarde est possible, ce qui est assez rare pour ce type de jeu. Cependant, ces quelques points intéressants ne suffisent pas à en faire un hit. Techniquement, *Dojo Dan* est loin d'être parfait. Les graphismes manquent réellement de soin et la taille des sprites est trop petite.

Dès qu'il y a plus de deux personnages à l'écran, l'action devient confuse. Par ailleurs, les mouvements du héros de *Dojo Dan* sont peu lisibles. Aïnis, donner un coup dans les pots magiques est toute une histoire. Le héros doit en effet se placer juste devant l'objet pour que son coup soit réussi. De la même manière, en plein vol, il ne peut pas se battre, aussi doit-il choisir entre le saut ou le combat. Mais ce qui

## Thunderhawk

15

PC



VERSION

L'Amiga et l'Atari avaient déjà reçu la visite de l'AH-73M, hélicoptère de combat (Tilt 96). La version PC est similaire à celle des deux autres machines. *Thunderhawk* s'apparente plus à un jeu d'arcade qu'à une véritable simulation.

Les voix digitalisées de l'intro, plongent le futur pilote dans l'ambiance surchauffée des veilles de missions de combat. Alaska, Amérique centrale, Amérique du sud, Europe centrale, Asie centrale et du Sud Est, voici les différents terrains de manoeuvres où vous allez opérer.

Graphiquement, il n'y a pas de grande différence entre ses divers lieux, si ce n'est la présence de la mer dans les missions d'Asie.

Les reliefs en 3D se ressemblent tous et les couleurs sont peu nombreuses. L'écran de contrôle de l'hélicoptère est assez dépouillé. Les commandes sont limitées aux seuls déplacements de l'engin et aux différentes scènes de combats. A ce titre, on est assez loin de la véritable simulation telle que *LHX Attack Chopper*. *Thunderhawk* a d'autres atouts. Les vues extérieures sont réussies et l'on peut examiner l'AH-73M sous toutes ses coutures lorsqu'il est en vol. Le long descriptif des missions est très complet. Lors du briefing, le commandant de la base explique, photos à l'appui, ce que vous devrez faire (bombardement d'usine chimique, combats aériens, attaques d'îles...) et vous donne de précieux conseils. Le pilotage, bien que très simplifié (il n'est pas possible de s'écraser !) n'en est pas moins réussi.

Les trois niveaux de difficulté et la phase d'entraînement vous aideront à maîtriser parfaitement ce « faucon de tonnerre » qu'est l'hélicoptère.

La souris est votre lien direct avec l'appareil, que ce soit pour le vol, les scènes de combats ou pour la préparation en armes de votre engin (bombes explosives, toutes formes de missiles, rockets...).

Un peu de simulation et beaucoup d'arcade sont les caractéristiques de *Thunderhawk*.

Pour une première approche dans le monde des hélicoptères de combats, n'hésitez pas à prendre le manche !

Laurent Defrance

Un peu de simulation pour beaucoup d'arcade, c'est le cocktail « tonitruant » concocté par Core Design. *Thunderhawk* est assez fidèle aux versions Amiga et ST.

Editeur ————— CORE DESIGN  
 Type ————— simulateur  
 Graphismes ————— 12  
*Ils manquent de variété. Sur PC, on pouvait s'attendre à des décors plus « vivants » et plus colorés. Pour un hélicoptère de combat, le cockpit manque de réalisme.*  
 Animation ————— 15  
*Elle ne souffre d'aucun ralentissement lorsque plusieurs sprites sont à l'écran. Rapide et fluide, elle fait partie des points forts du jeu.*  
 Bande-son ————— 15  
*Une bande sonore ponctuée de superbes musiques et de bruitages très réalistes. Les voix digitalisées de l'intro sont de bonnes qualités.*  
 Prix ————— C

## Dick Tracy : the Crime-Solving Adventure

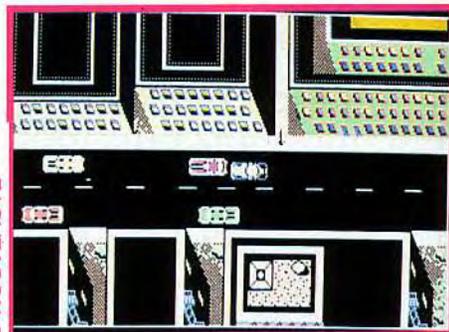
PC

12

On connaissait le *Dick Tracy* de Titus, beat-them-all assez décevant, et celui de Disney Software pour consoles, voici maintenant le *Dick Tracy Adventure*. Conçu par Disney, il propose de résoudre plusieurs énigmes en mêlant des scènes d'action et de réflexion.

Le détective Dick Tracy est aussi célèbre que Batman ou Colombo. Inspiré d'une bande dessinée américaine, le personnage a connu une seconde jeunesse lors de sa sortie sur grand écran, il y a quelques années, avec notamment, la brillante interprétation de Warren Beatty dans le rôle du redresseur de tort. Le jeu reprend de très loin le scénario du film. Big Boy, le patron du syndicat du crime a envoyé ses

NOUVEAUTE



Une folle poursuite à travers les rues américaines. Dick doit mener une lutte sans merci contre les hommes de Big Boy. Déduction et action composent le jeu.

sbires à travers la ville afin de commettre les plus vils larcins et étendre ainsi sa puissance meurtrière. Votre objectif est de lui mettre la main dessus, en accumulant assez de preuves contre lui.

Au début de l'aventure, vous enquêtez pour un délit commis par un des lieutenants de Big Boy. Arrivé sur les lieux du drame (assassinat, vol, kidnapping...), vous recherchez des indices : cheveux, tâches de sang, empreintes digitales. Ce travail n'est pas très compliqué, puisque l'ordinateur vous montre où ils se trouvent. Il n'y a plus qu'à se baisser.

Une grande partie de *Dick Tracy Adventure* se déroule au volant de votre voiture, à sillonner les rues de la ville. Celles-ci sont représentées de haut, comme en plan, et vous dirigez votre véhicule à l'aide du joystick ou des flèches du clavier. Ces différentes commandes ne sont malheureusement pas adaptées aux courses poursuites que vous aurez à faire.

Selon l'orientation de la rue, votre accélérateur ne sera pas à la même place. Les collisions avec les autres voitures sont fréquentes et vous aurez toutes les peines du monde à rattraper un bandit qui tente de fuir. Lorsque, par miracle, vous parvenez à arrêter un suspect, vous avez le choix entre l'interroger, l'arrêter ou le laisser filer. Dans les deux premiers cas, l'issue est toujours la même : cela finit par une fusillade et une poursuite sur les toits et les rebords des immeubles. Ce sont les scènes d'action. Elles se ressemblent toutes, et dans 90 % des cas, vous parvenez à vos fins. L'utilisation de « mouchards » (sorte de microphone miniature) représente le seul aspect original du jeu. Placés aux endroits stratégiques, comme dans les planques des criminels, vous serez informé de leur projet et ainsi pourrez anticiper leurs actions néfastes. Limité au nombre de trois mouchards au début, vous en gagnerez un supplémentaire à chaque enquête réussie. Ainsi, de fil en aiguille, vous récoltez assez d'informations pour remonter jusqu'à Big Boy. Mais attention, à ne pas arrêter un truand sans preuve véritable. Il serait relâché et vous risqueriez de finir comme agent de la circulation. *Dick Tracy Adventure* est une enquête policière assez moyenne. On refait toujours les mêmes gestes, ce qui limite considérablement l'action.

Le seul intérêt d'un tel jeu est d'avoir pu tester le Sound Source de Disney (distribué par Infogrames). Cette petite machine sonore (haut-parleur et amplificateur qui se connecte sur le port parallèle de l'imprimante) reproduit les voix, la musique et les effets sonores digitalisés, sur votre PC. Beaucoup moins performant qu'une carte Sound Blaster, il accompa-



Les rues de la cité américaine sont représentées en vue aérienne, comme sur un plan.

gnera, logiquement, les nouveaux jeux Disney. Si vous ne possédez pas cette machine décrite comme étant « révolutionnaire » (?), vous n'aurez accès à

aucune musique, ni bruitage. Entre nous, cela n'est pas vraiment dramatique, vu la qualité sonore très moyenne du jeu.

Laurent Defrance

**Editeur** \_\_\_\_\_ **DISNEY SOFTWARE**  
**Type** \_\_\_\_\_ **enquête policière**  
**Graphismes** \_\_\_\_\_ **12**  
*Les écrans de type BD sont réussis, mais tous les extérieurs et les égouts manquent quand même de finition.*  
**Animation** \_\_\_\_\_ **13**  
*L'animation du héros est réaliste : il saute, court et dégaine sa mitrailleuse avec aisance. En revanche, les déplacements de la voiture sont saccadés.*  
**Bande-son** \_\_\_\_\_ **12**  
*Si vous avez le Sound Source, vous pourrez entendre les voix digits des personnages et des bruitages peu convaincants. Les autres se consolent comme ils pourront.*  
**Prix** \_\_\_\_\_ **C**

## Sword of Honour

14

AMIGA

Les légendaires ninjas ont toujours fasciné les éditeurs micros. Prestige n'étonnera donc personne en sortant *Sword of Honour*, un jeu d'action qui met en valeur, une fois de plus, les guerriers de l'ombre.



Pieds et poings contre un sabre aiguisé, le combat semble inégal ! Mais surtout, ne vous faites pas de soucis, un ninja sait profiter des moindres faiblesses.

NOUVEAUTE

## The Tiny Skweeks

AMIGA

14



Loricel lance une offensive sur la terre avec *The Tiny Skweeks*. Les descendants des Skweeks arrivent et ne sont pas contents !

Votre mission est de repousser l'attaque de ces ignobles petites boules de poil venues de l'espace (non, non et non, ce n'est pas l'histoire du film *Critters* !). Pour venir à bout de ces turbulentes créatures, il faut les conduire sur une zone qui corres-

pond à la couleur de leur poil, ce qui a pour effet de les plonger dans un sommeil profond et surtout inoffensif. Seulement, l'affaire n'est pas si simple. Les *Tiny Skweeks* sont des créatures débiloïdes, c'est-à-dire à la capacité de réflexion limitée. Une fois lancés dans une direction, ils courent en ligne droite et s'arrêtent seulement contraints et forcés par un obstacle. Vous êtes donc obligé de diriger les *Tiny Skweeks* et ce dans des labyrinthes sans cesse différents. Votre temps étant compté, il faut vite trouver le moyen de mener ces envahisseurs à bon port. Un code vous permet de reprendre le jeu au dernier niveau atteint. De temps en temps, il est possible de récupérer des horloges (pour gagner du temps), des vies supplémentaires et des jokers pour augmenter vos chances de réussite. *The Tiny Skweeks* est un bon jeu de réflexion agrémenté de graphismes très colorés. Il vous faudra toute votre attention pour venir à bout de certains niveaux. Avec ce jeu, les amateurs du genre seront comblés et même les fans de *Kill & Destroy* peuvent y trouver leur compte, à moins d'être vraiment décrébré.

Marc Menier

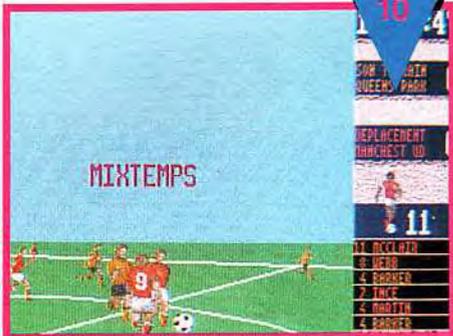
**Editeur** \_\_\_\_\_ **LORICIEL**  
**Type** \_\_\_\_\_ **réflexion**  
**Graphismes** \_\_\_\_\_ **15**  
*Des écrans d'introduction superbes et des graphismes fins et colorés.*  
**Animation** \_\_\_\_\_ **14**  
*Les mimiques des *Tiny Skweeks* sont très amusantes !*  
**Bande-son** \_\_\_\_\_ **13**  
*Des musiques d'ambiance agréables qui ne tapent pas sur le système au bout de dix minutes.*  
**Prix** \_\_\_\_\_ **C**

**Editeur** \_\_\_\_\_ **PRESTIGE**  
**Type** \_\_\_\_\_ **action**  
**Graphismes** \_\_\_\_\_ **14**  
*Les capacités sont bien exploitées. Des couleurs bien choisies et des personnages typiquement nippons.*  
**Animation** \_\_\_\_\_ **12**  
*Le scrolling et les animations sont fluides mais pas assez rapides.*  
**Bande-son** \_\_\_\_\_ **15**  
*Un environnement sonore très consistant (avec le souffle du vent !), qui donne au jeu une atmosphère plaisante.*  
**Prix** \_\_\_\_\_ **C**

## Football Champ

ST

Ce nouveau jeu de football propose une vue en 3D, à la manière de *Microprose Soccer 2*, et nous permet de participer à quatre championnats européens avec l'Allemagne, l'Angleterre, l'Italie et... la France.



VERSION

Une vue en 3D innovatrice malheureusement mal exploitée par un manque de vitesse dans l'animation.

Après la sélection du tournoi et le réglage des quelques options, vous allez pouvoir enfin vous défouler sur le terrain. A la différence de nombreux autres jeux de foot, durant la partie, il n'est possible de diriger qu'un seul joueur (n'importe lequel sauf le gardien), ce joueur est vu de dos et tout l'écran pivote autour de lui, ce qui, il faut l'avouer, est tout de même assez impressionnant. Il faut noter que contre un adversaire humain l'écran se divise en deux, il est en effet possible de jouer à plusieurs, chacun ayant une équipe. On doit également souligner l'initiative intéressante d'avoir mis les véritables noms des joueurs de chaque équipe pour la saison 91, ainsi on peut diriger Papin à Marseille ou Van Basten à Milan...

Malheureusement, malgré toutes ces idées, la réalisation ne suit pas, l'animation en 3D, assez lente, manque de souplesse, mais reste néanmoins correcte. Le footballeur dispose de peu de coups aussi a-t-on l'impression d'être inutile à l'équipe : autant la regarder sans jouer. Il s'agit d'un jeu à réserver uniquement aux dingues de foot qui pourront s'amuser à remporter une league d'autant plus que les valeurs des équipes semblent respectées.

Douglas Alves

Editeur —————SIMULMONDO  
 Type —————simulation  
 Graphismes —————12  
 Bons graphismes en ce qui concerne les sprites, mais ils restent très moyens pour tout le reste.  
 Animation —————12  
 L'animation en 3D est assez lente pour donner au joueur l'impression de courir. Les coups disponibles sont, quant à eux, malheureusement assez restreints.  
 Bande-son —————07  
 Bruitages de mauvaise qualité limités aux seuls sifflets de l'arbitre et aux bruits du ballon.  
 Prix —————C



NOUVEAUTE

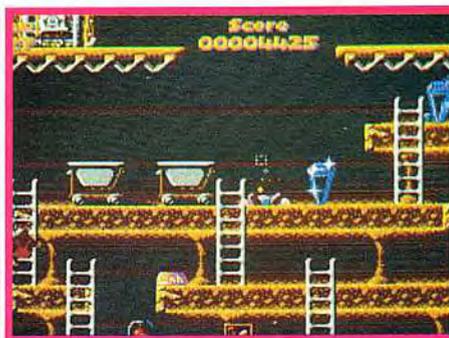
Les singes ont une facheuse tendance à dévorer les bananes. Alors, si vous ne voulez pas glisser sur les peaux qu'ils laissent partout derrière eux, clouez vite cette caisse !

## Catch'em

AMIGA

*Catch'em* est un jeu qui porte bien son nom. Il faut tous les attraper. Tous ces singes qui se balladent impunément en ville et sèment le désordre. Voici venir un nouveau genre de jeu, moins violent : les *Catch'em all* !

C'est la panique au zoo municipal, vous voyant totalement absorbé dans la lecture du dernier *Tilt*, les singes (qui ne lisent pas *Tilt*, eux !) en ont profité pour s'enfuir. Il est temps de réparer votre faute, après tout vous êtes quand même le gardien du zoo, non ? Allez zoo... pardon ... Allez zou, au travail ! Bien qu'on dise « malin comme un singe », il suffit de poser des appâts pour attirer nos ancêtres à poil long. Par l'odeur alléchés, ils viendront se restaurer, c'est alors que... PAN, un bon coup de gourdin et hop dans le sac ! On remet le singe dans la cage et on recom-



Dans la plus pure tradition de l'action/plates-formes, il faut avant tout trouver la bonne trajectoire.

mence. Comme on pouvait s'y attendre, *Catch'em* est un jeu pas compliqué comme on les aime. La situation devient un peu plus tendue quand les chimpanzés trouvent une caisse de bananes. Il faut alors vite clouer ladite caisse, sinon vous aurez droit au gag le plus éculé de la terre : tomber sur une peau de banane. Les orang-outangs s'amuse à bouger les échelles et les gorilles ne pensent qu'à une chose : retrouver leurs jolies compagnes. C'est dans ce méli-mélo qu'il vous faudra distribuer des coups de gour-

din pour ramener la calme. *Catch'em* est un bon jeu d'action, en théorie. En pratique, les graphismes sont pauvres, les musiques moyennes et l'animation est du même niveau. Les mouvements du héros sont loin d'être réalistes. Cela enlève beaucoup au plaisir de jouer. Dommage, *Catch'em* aurait pu être un bon jeu de plates-formes.

Marc Menier

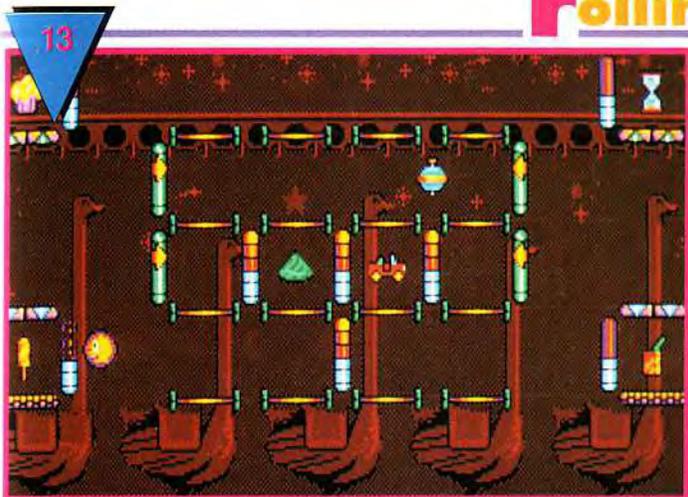
Editeur —————PRESTIGE  
 Type —————plates-formes  
 Graphismes —————8  
 Les graphismes manquent de couleur. On n'a pas l'impression d'être sur Amiga.  
 Animation —————11  
 Les déplacements du joueur manquent totalement de réalisme dans les sauts. Sinon le scrolling est correct.  
 Bande-son —————13  
 Les bruitages sont un peu enfantins mais les musiques d'accompagnement sont plutôt amusantes et ne tapent pas sur les nerfs.  
 Prix —————C

## Bumpy's Arcade Fantasy

PC

*Bumpy's Arcade Fantasy* de Loriciel est la suite de *Bumpy*. La sympathique petite boule est de retour pour de nouvelles aventures riches en rebondissements !

*Bumpy* est amoureux ! Bumpette, l'élue de son cœur, est une charmante petite boule toute en roudeur. Afin de conquérir son cœur, *Bumpy* l'emmène dans le parc d'attractions, un bon moyen de prouver ses capacités d'athlète. A travers plus de cent niveaux, *Bumpy* rebondit de plates-formes en plates-formes pour récupérer des bonus et ainsi passer au manège suivant. Mais avant de sauter, il doit établir un plan d'action, car il suffit d'un mauvais rebond et c'est le grand plongeon dans le vide. Ceci sans compter les monstres qui peuplent le parc d'attractions et qui ne feraient qu'une bouchée d'une petite boule bien ronde et juteuse. Il y a plusieurs obstacles sur la route de *Bumpy* : des plates-formes collantes, aimantées, inclinées, destructibles, invisibles (en tout 28 sortes de



**Avant de prendre votre élan, il faut bien réfléchir au chemin que vous allez prendre. Dans la plupart des cas, la moindre erreur est fatale.**

Editeur ————— LORICIEL  
 Type ————— réflexion  
 Graphismes ————— 12  
*Bien qu'ils soient assez simples, les graphismes sont mignons. Dommage que les décors en arrière-plan ne soient pas plus fouillés.*  
 Animation ————— 14  
*L'inertie d'une boule élastique est fidèlement représentée. Sinon le reste de l'écran est assez statique.*  
 Bande-son ————— 13  
*Des musiques et des bruitages digitalisés de qualité qui supportent efficacement l'action.*  
 Prix ————— C

plates-formes différentes) et des poteaux qui lui bloquent le passage. Certains peuvent être cassés, d'autres sont invisibles, cloutés ou encore verglacés. *Bumpy's Arcade Fantasy* est un jeu de réflexion qui vous demandera beaucoup d'adresse et de réflexion. Il faut non seulement sauter au bon moment mais aussi trouver le bon chemin et bien souvent, il n'y en a qu'un.

Bien que ce ne soit pas le jeu du siècle, il vous détendra agréablement les méninges entre deux parties de Shoot'em up sanglants ou deux campagnes militaires dans un wargame où les parties durent des heures.

Marc Menier

riche avec de nombreuses intermédiaires animés. La bande-son est superbe, combinant des dialogues vocaux CD à des musiques et bruitages Soundblaster. Malheureusement des problèmes d'incompatibilité risquent de vous obliger, tout comme moi, à déconnecter cette seconde option sous peine de plantages. Les auteurs le signalent dans la doc, prétextant une incompatibilité matérielle, mais je pense qu'il s'agit beaucoup plus d'une mauvaise programmation car ma Soundblaster Pro n'a habituellement aucun problème pour combiner lecture CD-ROM et bruitages Midi et digitalisés. En dépit de ces défauts, le jeu reste assez prenant dans un premier temps, surtout par son humour et la qualité des voix. Mais à l'usage on s'en lasse, d'autant que l'éventail des actions est restreint.

Jacques Harbonn

Editeur ————— ON-LINE  
 Type ————— action/aventure  
 Graphismes ————— 13  
*La 3D est sympathique, mais manque de détails et la mise en couleur bien pauvre.*  
 Animation ————— 14  
*Les séquences animées sont très nombreuses, donnant bien l'ambiance.*  
 Bande son ————— 16  
*Les dialogues parlés sont criants de vérité et les bruitages excellents, si votre matériel le permet! .Prix nc*

## Town with no Name

PC

Premier jeu de On-Line sur support CD-ROM, *Town With No Name* contient les germes d'un jeu réussi (graphismes 3D, voix CD, humour), malheureusement gâchés par une jouabilité médiocre et des problèmes d'incompatibilité.

**Dommage.** Vous venez de débarquer dans une ville du Far-West, en apparence bien tranquille. Mais dès les premiers instants, on vous agresse.

Légitime défense oblige, vous êtes forcé de descendre le tireur, qui n'est autre que le petit frère de la « terreur » du coin ! C'est le début d'une véritable vendetta qui va s'abattre sur vous, vous permettant cependant d'explorer la ville entre les combats. Ce jeu d'action teinté d'aventure est inégal. Graphiquement la représentation en 3D calculée autorise des effets intéressants (panoramique, zoom, etc), mais l'univers 3D reste assez pauvre. Les dessins bitmap (personnages) qui complètent les graphismes vectoriels manquent de finesse et surtout de couleurs. L'animation est déjà plus



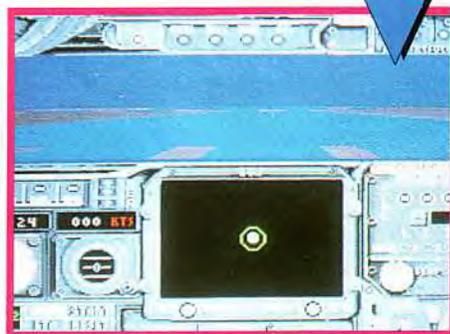
● NOUVEAUTE

**Ce personnage inquiétant est en fait un arbitre impartial, qui va compter les coups entre les tueurs et vous. Amusant au débutant, ce jeu lasse malheureusement un peu vite.**

## Megafortress

AMIGA

16



● VERSION

**Prêt pour l'envol? Vous pouvez mettre pleins gaz : les huit réacteurs de votre monstre vous permettront de décoller .**

Loin de la griserie de la vitesse des chasseurs, *Megafortress* vous invite à prendre les commandes de tous les postes d'un bombardier B-52. Le « fun » laisse ici la place à la simulation pure et dure.

Voici la version Amiga de ce simulateur de bombardier déjà présenté en version PC dans le *Tilt 95*. La grande originalité de cette simulation de B-52 réside dans le fait que vous contrôlez intégralement l'appareil, allant successivement du poste de pilote à celui de navigateur, en passant par l'état de copilote, officier bombardier ou pré-

posé au radar. Cette diversité constitue d'ailleurs à la fois le point fort et faible du programme. Les amateurs de simulation seront ravis de cette fidélité, reproduite aussi dans le pilotage lui-même (ainsi il est quasi impossible de décoller sans avoir lu le manuel). Les autres risquent en revanche de buter sur cette grande complexité. La conversion sur Amiga est d'un bon niveau. Les graphismes sont restés fins et précis, point capital dans cette simulation bourrée de cadrans et boutons de toutes sortes. L'animation en revanche est lente et saccadée, mais reste cependant jouable compte tenu de la complexité du programme. La bande-son a perdu sa musique, mais les bruitages restent d'un bon niveau. S'il est possible de jouer en configuration de base (un seul lecteur), deux drives sont quasi obligatoires et le disque dur fortement recommandé pour éviter des chargements interpestifs lors des changements de poste. En conclusion, une simulation fidèle mais complexe, qui passionnera les amateurs du genre, d'autant que les choix sont plus limités sur cette machine.

Jacques Harbonn

Editeur ————— MINDSCAPE  
 Type ————— simulateur de bombardier  
 Graphismes ————— 15  
*Les tableaux de bord sont d'une grande richesse, les décors extérieurs beaucoup moins.*  
 Animation ————— 12  
*Un peu lente, mais acceptable au regard du nombre de facteurs pris en compte.*  
 Bande son ————— 13  
*Les bruitages, bien que discrets, sont fidèles et contribuent bien à l'ambiance.*  
 Prix ————— C

## Vroom Data Disk

AMIGA / ST



Ces six nouveaux circuits combleront à la fois les amateurs de vitesse pure et ceux qui préfèrent la maîtrise des virages difficiles.

La plus belle course de F1 (Vroom bien sûr) dispose désormais de six circuits complémentaires, d'adversaires plus coriaces et du contrôle complet au joystick sur ST. Que demander de plus ?

Vroom, LA course de Formule 1, toujours indétrônée tant sur Atari ST que sur Amiga, s'enrichit d'un data disk. Ce complément apporte à la

NOUVEAUTE

Les Ataristes ne sont plus défavorisés par rapport aux Amigaïstes. Désormais, tous les modes sont jouables au joystick, plus maniable que la souris.



course un certain nombre de possibilités supplémentaires. Tout d'abord, six autres circuits complémentaires sont désormais disponibles. Vous pourrez ainsi vous griser de vitesse en Allemagne, Mexique, Portugal, Italie, Canada et Brésil. Ces circuits sont des copies conformes des originaux, combinant grandes lignes droites pour la vitesse pure et sinuosités pour la maîtrise des virages. Autre nouveauté : les concurrents sont désormais beaucoup plus agressifs, prenant systématiquement le milieu de la piste pour vous bloquer le passage. Enfin les possesseurs d'Atari ST bénéficieront en outre du contrôle au joystick dans tous les modes, jusqu'ici réservé à la version Amiga.

Signalons enfin que la boîte contient les data disk pour les deux versions, ce qui permet éventuellement de se grouper avec un ami pour en abaisser le coût.

Jacques Harbonn

Editeur ————— LANKHOR  
 Type ————— circuits complémentaires  
 Graphismes ————— 18  
*On retrouve l'angle de vue idéal, le graphisme fin et les décors renouvelés des premiers circuits.*  
 Animation ————— -  
 Bande son ————— -  
 Prix ————— C

## Super Tetris

Moins novateur que Welltris, Super Tetris est à mon avis vraiment supérieur à Tetris. Reprenant le système génial de gestion des erreurs de Welltris, il est aussi plus riche et plus diversifié que l'ancêtre. Le mode « temps limité » et les sauvegardes évitent enfin d'y passer la nuit !

Super Tetris vous a déjà été présenté en version PC dans le Tilt 100. Cette version Amiga en reprend strictement tous les ingrédients : bombes, bonus diversifiés, jeu à deux en équipe ou oppo-

sition, ou même par modem interposé, paramétrage fin des options de jeu, etc. L'installation possible sur disque dur est un « plus » pour ceux qui en disposent. Les graphismes, s'ils ne sont pas aussi éclatants que sur PC (32 couleurs au lieu des 256 couleurs du mode MCGA), restent d'un bon niveau.

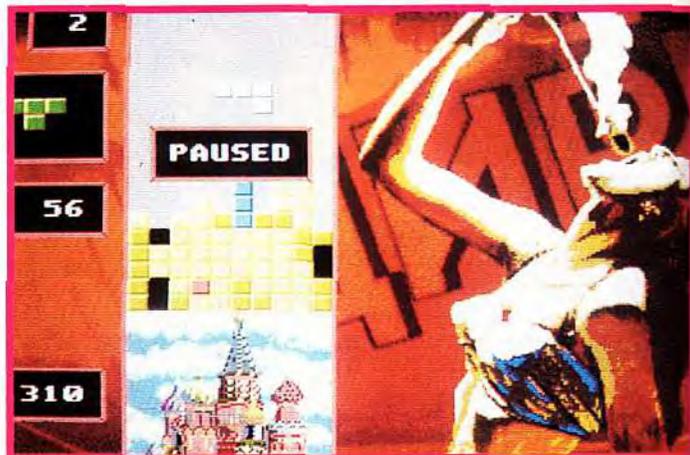
Quant au jeu lui-même, je ne serai pas totalement de l'avis de Jean-Loup. Les bonus variés permettent une multitude de stratégies différentes. Certains choisiront de privilégier le score, d'autres la sécurité, d'autres encore l'accès au niveau suivant. Le nombre limité de pièces, qu'il faut renou-



VERSION

AMIGA

Cette adaptation sur Amiga de Super Tetris est un peu plus lente que sur PC, tout en restant très jouable. Le joystick apporte en revanche un meilleur confort de jeu.



# Rolling Soft

veler en complétant des lignes ou en récupérant les bonus correspondants apporte aussi un certain piment. Mais surtout les bombes gagnées à chaque ligne complétée introduisent une dimension très rare dans les jeux actuels : la gestion des erreurs.

Si *Super Tetris* me semble moins novateur que *Welltris* (la superbe suite de *Tétris*, qui n'a pas eu le succès qu'elle méritait), il n'en reste pas moins un excellent jeu, plus riche à mon avis que l'ancêtre.

Jacques Harbonn

pagne plus des si jolis reflets aquatiques mouvants de la version *Amiga*.

Les dégradés de ciel ont eux aussi disparu, mais les changements de teinte de celui-ci en fonction de l'heure permettent de conserver une certaine ambiance.

L'animation reste excellente, mais votre coyote est un peu plus difficile à manœuvrer lors des sauts car paradoxalement plus agile.

Ainsi il faut commencer à freiner quasiment en vol pour éviter de glisser sur la plate-forme que vous venez d'atteindre et vous retrouver bêtement en dessous.

En dépit de ces différences, le jeu reste tout à fait plaisant, tant par sa difficulté bien dosée et ses

chemins variés, que par son originalité.

Un bon jeu de plates-formes sur cette machine, qui ne décevra pas ses acheteurs.

Jacques Harbonn

**Editeur** ——— **SPECTRUM HOLOBYTE**  
**Type** ——— **action/stratégie**  
**Graphismes** ——— **14**  
*Chaque niveau est agrémenté d'un décor illustrant les différentes attractions du Cirque de Moscou.*  
**Animation** ——— **13**  
*Elle se limite au déplacement des blocs, mais ne souffre d'aucun ralentissement.*  
**Bande-son** ——— **14**  
*Les musiques russes sont superbes et les bruitages agréables.*  
**Prix** ——— **C**

**Editeur** ——— **MINDSCAPE**  
**Graphismes** ——— **14**  
*Les décors sont bien travaillés et les mondes diversifiés.*  
**Animation** ——— **15**  
*Animation des personnages et scrolling multidirectionnel fluide se partagent la vedette.*  
**Bande son** ——— **14**  
*Les musiques sont agréables et les bruitages d'action bien présents.*  
**Prix** ——— **C**

## Fire and Ice

ST

Bien que moins belle que la version *Amiga*, cette adaptation sur *Atari ST* de *Fire and Ice* reste d'un bon niveau et vous fera passer des moments bien agréables.



En dépit de l'écran de jeu un peu réduit et de la jouabilité moindre (sauts plus difficiles à maîtriser), cette version reste très agréable à jouer et assez prenante.

Après la version *Amiga* présentée dans le *Tilt 102*, voici la version *Atari ST* de ce jeu de plates-formes dans la plus pure lignée de *Sonic*, avec en particulier des chemins variés pour parvenir à finir chaque niveau.

La conversion semble avoir posé quelques problèmes aux programmeurs car un certain nombre de points différencient cette version de sa consœur. Tout d'abord, l'écran de jeu s'est rétréci et le plan général du bas de l'écran ne s'accom-



● VERSION

Le petit triangle à gauche est un interrupteur servant à désactiver la tourelle de tir pivotante. Ce n'est qu'après que vous pourrez aller parler à la secrétaire.

## D-Generation

AMIGA

*D-Generation* renoue avec la grande tradition des jeux d'aventure/action qui fleurissaient sur 8 bits. Des retrouvailles éclatantes pour un jeu passionnant.

Nous vous avons déjà présenté les versions *PC* et *Atari ST* de cet excellent jeu d'aventure/action, prenant à souhait. Votre mission consiste à retrouver le professeur dans ce building, alors que les mutants de différentes générations parcourent les couloirs et les salles à la recherche de chair fraîche ! Le cocktail lie avec bonheur une part d'action qui a son importance (franchir les passages électrifiés au bon moment, détruire les monstres, etc), une part de réflexion (découverte des séquences d'appui des différents interrupteurs capables de libérer certaines issues) et une phase d'aventure qui s'amplifie au fur et à mesure du jeu ( conversation avec les prisonniers et connexion sur les différents terminaux de l'ordinateur central.). La transposition sur *Amiga* ne démerite pas. Les graphismes en 3D isométrique fourmillent de détails (on s'en aperçoit d'ailleurs plus paradoxalement en jouant qu'en regardant les photos d'écran) et la palette de 32 couleurs suffit ici largement (on ne perçoit pas de différences notables avec la version *PC*). L'animation reste aussi fluide, mais la pause prolongée qui survient lors de chaque changement de salle (même en l'absence



Les mutants de première génération vous gèberont tout net si vous n'y prenez pas garde

de tout accès disque) est un peu agaçante. Les bruitages sont certes simples, mais efficaces. Un jeu passionnant.

Jacques Harbonn

**Editeur** ——— **MINDSCAPE**  
**Graphismes** ——— **15**  
*Le relief isométrique est bien rendu et de nombreux éléments de décor peuplent les pièces.*  
**Animation** ——— **13**  
*L'animation du héros et des monstres est de bonne facture mais la pause qui ponctue chaque changement de salle coupe un peu le rythme.*  
**Bande son** ——— **13**  
*Tout comme sur PC et ST, les bruitages d'action sont bons, mais une petite musique d'accompagnement n'aurait pas déplu.*  
**Prix** ——— **C**



Edito

**C**e mois-ci, la vedette incontestée est sans nul doute Real 3D sur Amiga, dédié à l'image de synthèse. Il est doté de fonctionnalités à faire rougir des programmes dix fois plus onéreux, tournant sur des machines tout aussi chères. Un must absolu, très économique en version junior. Toujours sur Amiga, Image Finder vous aidera à gérer efficacement votre bibliothèque d'images... à condition de disposer d'un Amiga rapide. Sur Atari ST, Dorémi vous convie à découvrir le solfège en vous amusant. Le but est parfaitement atteint. Steno 2, éditeur de texte en accessoire de bureau, sera toujours disponible pour taper un courrier simple. Antivirus 3 se fera un plaisir de monter la garde autour de votre disque dur pour empêcher toute atteinte virale, ou de tester et vacciner au besoin vos disquettes. Les « PCistes » ne sont pas oubliés avec la carte Fax-Modem qui leur ouvrira les portes des BBS pour un prix modique.

Jacques Harbonn



Si vous aimez les images de synthèse, capables de vous plonger dans le monde du rêve tout en restant très proche de la réalité, Real 3D ne devrait pas vous laisser indifférent, d'autant qu'il se révèle être particulièrement performant.

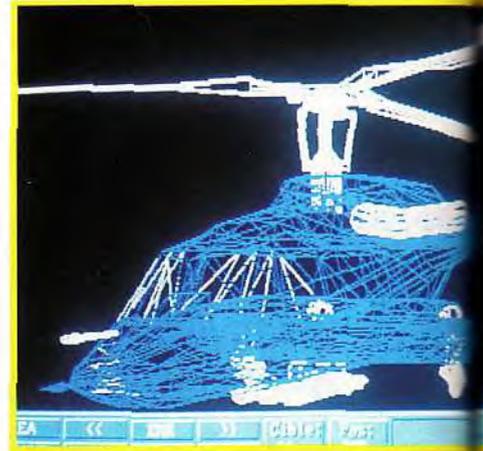
Il faut certes un bon moment pour la création et le calcul, mais le résultat en vaut la peine.



Représenter la réalité de manière fidèle, en laissant l'ordinateur calculer ombrage, transparence et perspective est devenu possible grâce à la montée en puissance des ordinateurs. Les superbes images présentées à Imagina (salon de l'image de synthèse se déroulant au



début du mois de février chaque année) se montrent d'ailleurs toujours plus extraordinaires. Mais rien ne vous empêche d'accéder au monde fantastique de l'image de synthèse sur votre Amiga. Ainsi, Real 3D vous offre tout à la fois un modèleur, un module de visualisation fil de fer temps réel et un dernier module pour finaliser votre travail (mapping, raytracing, animation, etc).



Le mode fil de fer va vous permettre d'analyser votre hélicoptère sous toutes les coutures.



L'intérieur est aussi précisément rendu que l'extérieur. Il est donc difficile d'imaginer qu'il s'agit d'une image calculée.

### Le modèleur

L'écran de travail reprend le principe cher à ces logiciels. Il est en effet divisé en quatre fenêtres différentes, les trois premières étant dévolues à la représentation de face, de profil et aérienne de l'objet. La quatrième fenêtre intègre, quant à elle, la quasi totalité des fonctions de base, accessibles par des icônes petites, mais néanmoins très explicites. Par ailleurs, rien ne vous empêche d'agrandir, tout du moins temporairement, l'une des trois fenêtres de visualisation, pour bénéficier d'un meilleur confort dans le dessin des graphismes.

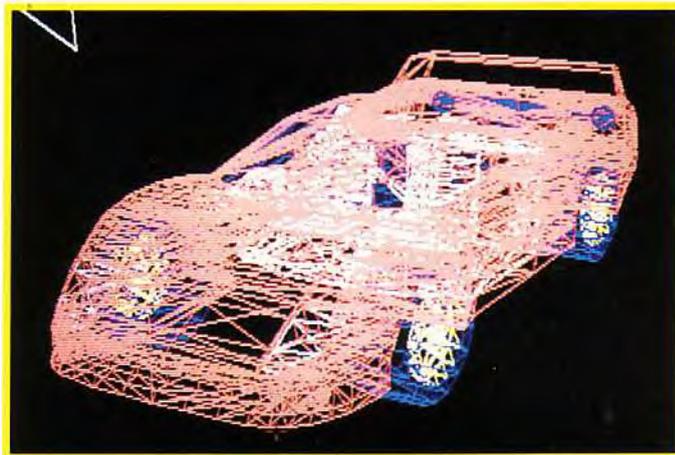
# JUNIOR

## Les outils de création

Les outils de création sont d'une extrême diversité. A côté des primitives habituelles 2D (triangle, rectangle, et cercle) et 3D (cube, sphère, cylindre et cône), on en découvre d'autres beaucoup moins courantes : prisme, pyramide, hyperboloïde. A ces primitives s'ajoutent un certain nombre d'outils spéciaux. Le tour, classique, s'apparente à celui d'un potier et vous permettra de créer toute les formes à symétrie axiale (vase par exemple) en quelques coups de souris. Le second tour se distingue par ses capacités à créer des objets dotés de grande variation de diamètre. Le tube dessinera pour vous des tubes classiques, rectangulaires à coins arrondis ou même coniques. La barrière assemble des rectangles, tandis que le polyèdre forme une figure 3D à base de polygones. L'outil pixel est encore plus étonnant. Il remplace tout simplement les pixels 2D par leur équivalent en 3D ! Pour aller encore plus loin, le programme dispose d'un mode « forme libre ». Là, tout est possible, puisque vous dessinez librement les différents plans de coupe de l'objet, pour les assembler ensuite à votre guise.

## Les possibilités de manipulation

Pour pouvoir travailler dans de bonnes conditions, il faut encore disposer d'une large gamme d'outils de manipulation. *Real 3D* fait ici encore la preuve de ses compétences. Il reste très facile de déplacer, étirer, redimensionner, faire pivoter, obtenir une image en miroir, etc, même lorsque l'objet est



Admirez le remarquable travail de structure ! Le choix sur liste autorise, en outre, des modifications aisées.

constitué de nombreux éléments élémentaires. Le choix de l'élément actif s'effectue sur liste, système finalement plus pratique que le choix direct à l'écran, qui peut se révéler très difficile dans certains cas. Pour faciliter ces manipulations, le programme offre une structure hiérarchisée. Ainsi, plutôt que de modifier un à un tous les éléments d'une table, il suffit de créer un objet « table », composé du plateau et des pieds, puis d'appliquer ensuite les transformations voulues. Cette « fusion » n'est pas définitive et vous pourrez à tout moment exploser l'objet pour retrouver ses constituants.

## Les fonctions complémentaires

Un grand nombre d'options complémentaires optimisent encore le travail. L'Undo rattrape une manipulation malheureuse. La grille paramétrable facilite la création d'objets « mécanique ». On peut zoomer en avant ou en arrière, recadrer automatiquement, définir le mode de dessin, le niveau d'affichage (en relation avec la hiérarchie des objets), l'affichage des coordonnées et leur type, les attributs de base des primitives, paramétrer l'écran et bien d'autres choses encore ! Comme vous le voyez, *Real 3D* se place au tout premier plan des modeleurs sur *Amiga*, grâce à ses fonctions puissantes et variées combinées à une grande simplicité de manipulation.

## Le module fil-de-fer

Ce module va vous permettre d'observer vraiment votre objet sous toutes les coutures. Alors que dans le modeleur, il faut consulter les trois fenêtres pour imaginer l'aspect 3D de l'objet, ici le programme fait le travail pour vous et vous le présente en relief. Il s'agit d'une 3D fil de fer sans traitement des faces cachées, mais elle permet cependant d'avoir un excellent aperçu du relief de votre création. Vous pouvez modifier le zoom et la perspective et faire tourner votre création selon tous les axes. L'affichage suit en « temps réel ». En fait, sur un *Amiga 500*, le temps réel n'est respecté que pour des figures simples. Pour des figures complexes, constituées d'un grand nombre d'éléments, le temps de calcul n'est pas négligeable, tout en restant raisonnable.

## La mise au point finale

Bien qu'intéressante, la représentation fil de fer est loin d'être esthétique. Il faut encore introduire un certain nombre d'éléments pour obtenir des images de qualité.

## La lumière

Le modelé d'un objet, rendu par les différences d'ombre, ne prend tout son sens qu'avec une lumière très bien définie dans sa localisation. Le placement des lampes s'effectue directement dans le modeleur, pour permettre un positionnement précis. Elles ne sont pas limitées en nombre, mais il faut savoir rester raisonnable, le temps de calcul augmentant en conséquence. L'intensité est établie par le programme dans une optique d'optimisation, mais il reste possible de reparamétrer manuellement.

## Le point d'observation

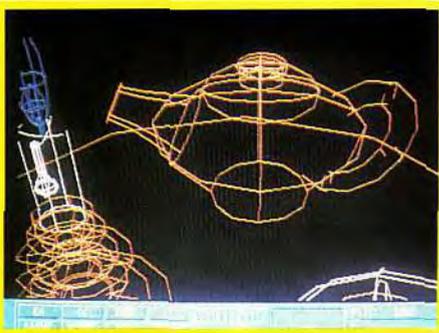
Il a aussi son importance, en particulier lorsque l'on veut obtenir des effets très particuliers. Le placement de « l'oeil » s'effectue une fois encore dans le modeleur. Toutefois, l'angle général adopté par le programme conviendra dans la quasi totalité des cas.

Le rendu du bois a été obtenu en « mappant » une image de bois sur la structure de la guitare. Admirez aussi le rendu de la transparence.





Le résultat est tout simplement exceptionnel pour une machine de la puissance de l'Amiga. Mais sur une machine de base, il ne faut pas espérer moins de quelques heures de calcul.



Le mode fil de fer est bien moins impressionnant, mais bien plus rapide à l'affichage.

## La couleur

La couleur des objets eux-mêmes a aussi son importance. *Real 3D* travaille en mode HAM et utilise ainsi 4 096 teintes différentes. Outre la couleur des objets, *Real 3D* vous autorise aussi à jouer sur la nuance des sources lumineuses, ce qui est déjà beaucoup moins courant. Mais il faut alors veiller au respect de certaines lois d'optique. Ainsi, un objet bleu disparaît totalement sous un éclairage rouge (couleur complémentaire).

## Le rendu des surfaces

*Real 3D* dispose de possibilités exceptionnelles dans ce domaine, combinant les effets de mapping à ceux du raytracing. Grâce au **mapping**, vous pourrez plaquer n'importe quelle image IFF sur n'importe quelle forme. Ainsi, en plaquant une carte du monde sur une sphère, vous obtiendrez facilement une magnifique mappemonde. Dans le même ordre d'idée, vous simulerez ainsi le rendu du bois ou du marbre, par exemple.

Le **raytracing** permet d'aller encore beaucoup plus loin. La transparence des objets est prise en compte de manière particulièrement fine. Le programme propose d'emblée nombre d'effets surprenants (bosselage, brouillard, verre mat ou brillant, flamme, etc). Mais surtout rien ne vous empêche de définir intégralement un matériau

en jouant sur un grand nombre de paramètres. Les résultats sont alors incroyables, un verre grossissant amplifiant réellement de lui-même la zone d'image concernée ! Dans le même ordre d'idée, les réflexions successives de la lumière sur les objets ne sont pas limitées en théorie.

## L'image finale

Une fois tous ces éléments définis, il ne reste plus qu'à choisir le niveau de rendu (rapide ou photo), le mode (entrelacé ou non), l'importance de l'antialiasing et le nombre de réflexion. Par ailleurs, la durée de calcul varie énormément selon les options retenues.

Un objet simple en mode rapide ne nécessitera que quelques instants de calcul. En revanche, si vous travaillez sur un objet de complexité plus importante, avec des sources lumineuses multiples, un point d'observation particulier, des effets de surface, de transparence et de brillance, il ne faudra pas vous étonner du temps de calcul de plusieurs heures !

Néanmoins, l'augmentation de la capacité mémoire améliore les choses, tout comme l'usage des cartes accélératrices.

Les résultats en mode HAM sont surprenants de qualité, pour peu que l'on ait choisi le mode photographique.

Le logiciel *Real 3D* permet de réaliser des animations, soit image par image, soit en appliquant une trajectoire et/ou un effet à un objet, et en laissant ensuite le programme calculer à votre place.

Le manuel, tout comme le programme lui-même, ont été intégralement francisés par l'importateur Avancée. Ce manuel est clair, mais mériterait d'être plus étoffé. Quelques utilitaires complètent le package, pour convertir les images au format IFF, afficher les animations, etc. *Real 3D* est un programme d'une puissance et d'une souplesse jamais atteinte dans cette gamme de prix sur Amiga.

En contrepartie, il nécessite une configuration lourde, rançon des calculs très complexes exigés. Une version Pro, plus coûteuse, tire mieux parti des cartes accélératrices et dispose de nouvelles fonctions (macros, images 24 bits) pour des résultats plus professionnels.

(Disquette Realsoft, distribué par Avancée ; Prix : G).

Jacques Harbonn

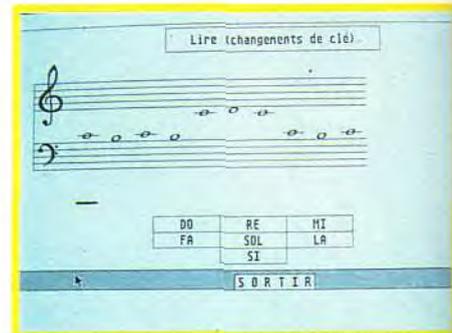
# D OREMI

Les programmes de composition musicale ne manquent pas sur ST. Ce mois-ci, *Tilt* s'intéresse à *Dorémi*, un logiciel destiné aux amateurs de musique qui voudraient s'initier au solfège. Ergonomique, complet et amusant, ce programme fera le bonheur des Beethoven en herbe.



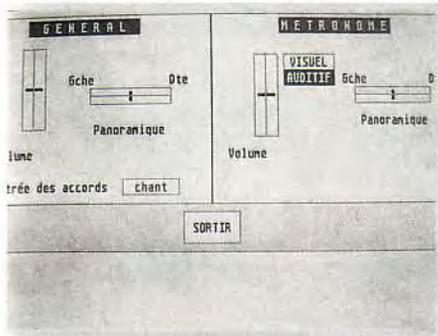
Une fois n'est pas coutume, nous vous présentons un logiciel d'apprentissage du solfège. S'il ne s'agit pas à proprement parlé d'une

création, il a pourtant sa place dans cette rubrique : la connaissance du solfège (ou tout au moins de ses bases) est chaudement recommandée pour profiter au mieux des programmes de composition musicale en tout genre. La configuration minimale correspond à un (ou à un 520 gonflé à 1 Mo), avec un écran couleur ou monochrome, ce dernier est



Sous le couvert du jeu, *Dorémi* vous initiera en douceur à d'importantes notions de solfège.

recommandé pour pouvoir bénéficier d'une meilleure résolution qui prend toute son importance dans les exercices de lecture sur partition. Un logiciel de musique se doit bien entendu d'être sonore. Dans le pire des cas, vous pourrez recourir à la reproduction des notes par le haut-parleur interne du moniteur. Mais il est bien plus agréable de connecter un expandeur pour bénéficier des différents instruments gérés par le programme. *Dorémi* se configure au chargement en mode Roland MT 32 (un des expandeurs les plus répandus), mais rien ne vous empêche d'adapter le votre grâce au logiciel de configuration, complet et très simple d'emploi. D'autres matériels Midi pourront aussi être mis à profit : clavier, utile pour les exercices de rythme, et même microphone Midi Midimic pour contrôler la justesse du chant ! Passons maintenant au logiciel proprement dit. Il se compose de huit



**Les écrans ne sont pas très beaux, mais le programme vaut le détour.**

çons de difficulté progressive, portant sur cinq domaines : éveil, intervalles, rythme, lecture et écoute. Il existe un sixième domaine, les accords, exploité uniquement par le second volet de *Dorémi*. Chacun de ces domaines est lui-même formé de plusieurs rubriques. Ainsi l'éveil comprend les rubriques suivantes : créer des sons, créer des notes, classer des sons, chanter une note et reconnaître un intervalle. En fonction de votre niveau, certains domaines ne seront pas accessibles, tout comme certaines rubriques d'un domaine. Cette diversité permet de moduler parfaitement la difficulté de l'apprentissage. Ainsi, au début, on vous proposera de créer simplement un son, de voir la note correspondante sur une portée ou d'apprendre les rudiments des intervalles. Par la suite, vous pourrez exercer vos connaissances toutes fraîches dans la lecture d'une partition et la reconnaissance d'un rythme ou d'un intervalle. La progression de difficulté est également modulée par la complexité de l'exercice lui-même. Dans les premiers niveaux par exemple, l'exercice sur les intervalles ne porte que sur deux d'entre eux, tandis qu'au huitième niveau, c'est l'ensemble des possibilités qui est exploité, depuis l'unisson jusqu'à l'intervalle de trois octaves, en passant par les tierces majeures, les quintes mineures, etc. Ces exercices ne se limitent pas uniquement à des connaissances théoriques mais abordent aussi des notions plus pratiques : développement de la justesse de l'oreille, contrôlée par le classement d'une séquence musicale (une sorte de dictée musicale où seules les hauteurs des notes les unes par rapport aux autres interviennent, et non leur hauteur dans l'absolu), l'accord de deux notes (il faut mettre une guitare au diapason d'un piano) ou celui du « la ». L'ensemble est tout à fait convainquant puisqu'on y acquiert de bons éléments de solfège tout en s'amusant, ce qui est une véritable gageure quand on connaît le côté relativement aride de cette matière. L'ergonomie (le programme est entièrement géré à la souris ou au clavier) s'avère très correcte. Le logiciel est livré avec deux manuels en français. Le premier pose les bases théoriques du solfège, le second explique le déroulement du programme. (Dorémi. Disquettes Digigram pour Atari ST 1Mo minimum. Prix : NC). Jacques Harbonn

# FAX-MODEM AH9624

**La rapidité de communication devient un atout toujours plus important dans notre société pressée. Modem et Fax en sont deux maillons importants.**



Devant la profusion et la baisse spectaculaire de prix des cartes *Fax-Modem*, l'utilisateur de PC est en droit de se poser la question de leur utilité réelle pour un usage personnel. Un certain nombre d'entre vous doivent déjà connaître les joies de la connexion et du téléchargement sur un serveur Minitel (3615 Tilt ou TCPlus bien sûr !). Un simple câble, allié à un banal Minitel et un logiciel d'émulation suffit pour cela. Mais l'utilisation du Minitel et de ses services montre vite ses limites dans certains cas : vitesse de transfert digne d'une tortue asthmatique, allié à un tarif horaire non négligeable. A raison de 4 Ko/mn, le chargement d'un Freeware un tant soit peu important risque de revenir aussi cher qu'un programme du commerce. C'est là que le modem montre tout son intérêt. Il dispose d'une vitesse de transmission bien supérieure (2 400 à 19 200 bauds), diminuant d'autant la durée de connexion. Mais, surtout, sa vitesse lui donne accès aux fameuses BBS, aussi riches en freewares de toutes sortes qu'économiques pour l'utilisateur (uniquement le prix de la connexion, augmentée éventuellement d'une petite participation). Revenons à l'objet de notre test. La carte s'installe facilement dans n'importe quel slot 8 bits libre. Toutefois, avant de l'installer, je vous conseille de lancer auparavant le programme de test. Celui-ci va repérer pour vous les ports COM (série) utilisés, vous évitant un fastidieux travail de recherche ou d'essais infructueux. Ceci vous permettra de configurer en conséquence les jumpers de la carte. Une fois ces jumpers positionnés, n'oubliez pas de définir la configuration correspondante avant d'utiliser le programme de transmission. Côté modem, cette carte, sans battre des records de vitesse (limitation à 2 400 bauds), se montre bien pratique. Elle est compatible Hayes, ce qui lui assure d'être reconnue par la quasi totalité des logiciels de communication. Le logiciel de gestion, point capital, est d'une grande facilité d'usage et il ne faudra pas plus de quelques essais pour vous accorder avec le modem d'un ami et échanger programmes et données. Pour les BBS, pas de problème, car ils comprennent souvent simultanément plusieurs formats. La carte accepte ainsi les

protocoles ASCII pur, Xmodem, Ymodem, Kermit et Compuserve. D'autres facilités sont encore disponibles : transmission « locale » entre deux micros reliés par câble Null Modem et émulation de divers terminaux (très utiles sur les serveurs graphiques). Le programme offre, en prime, la sauvegarde des noms et numéros de téléphone des serveurs, avec composition automatique du numéro. La partie fax ne démerite pas. Le document à envoyer pourra être créé au sein même du programme, grâce à un petit éditeur de texte, suffisant dans la majorité des cas. Ce document peut mélanger image (créée dans un logiciel de dessin) et texte, sur des pages séparées ou même mixées ensemble. Le document peut être visualisé avant son envoi pour vérification. Le fax travaille à bonne vitesse (9 600 bauds) et accepte différents formats d'image et de résolutions. Le programme gère particulièrement bien ces

EN BREF

## CONFIGURATION

PC tous modèles (y compris XT !) avec disque dur.  
Dos 3.0 minimum.  
MÉMOIRE : 640 Ko.  
ECRAN : CGA, EGA, VGA.

## TOUJOURS PLUS

Champion toute catégorie du rapport qualité/prix, cette carte fax-modem vous rendra bien des services pour vous connecter aux serveurs BBS ou envoyer rapidement un fax.

## MINI-LEXIQUE

**BBS** : Bulletin Board Service, serveurs au format ASCII et non Videotext comme le Minitel. Toutefois, la plupart des BBS offrent maintenant un mode graphique ANSI (supporté par ce modem).

**Baud** : unité de mesure de la vitesse de transmission (bit/seconde).

**Fax** : appareil permettant la reproduction de document à distance, par le truchement d'une simple ligne téléphonique.

**Hayes** : format de commande des modems, devenu quasi universel. Tout modem se doit d'être compatible avec cette norme s'il ne veut pas se retrouver dans un ghetto.

envois, avec numérotation automatique, rappel automatique en cas d'échec ou même transfert, selon un « cahier de charge horaire » que vous définirez à loisir. Pour la réception, le travail est confié à un TSR (programme résident), ce qui vous permet de continuer à utiliser normalement votre PC. Les fax reçus sont convertis en fichiers graphiques pouvant être visualisés avant impression. Le programme tient aussi un journal des émissions-réceptions contenant le nom de l'interlocuteur, la date et l'heure, et le résultat de la transmission (échec ou réussite). En conclusion, cette carte fax-modem est un excellent choix pour qui ne cherche pas un

matériel ultra rapide. Sa seule lacune concerne l'absence d'émulation Minitel, mais une carte fax-modem à peine plus onéreuse est disponible chez le même importateur. Les manuels ont été intégralement francisés par l'importateur. Ces manuels sont clairs et parfaitement explicites... en dehors du test des ports série libres qui mériterait de figurer en premier ou à part. Le prix plancher de cette carte lui confère sans aucune contestation possible le trophée du meilleur rapport qualité-prix. (Carte Pearl Agency ; Tel : (16) 89.66.12.11; Prix : F).

Jacques Harbonn



Les possibilités de paramétrage et d'intégration des commentaires sont nombreuses et appréciables.

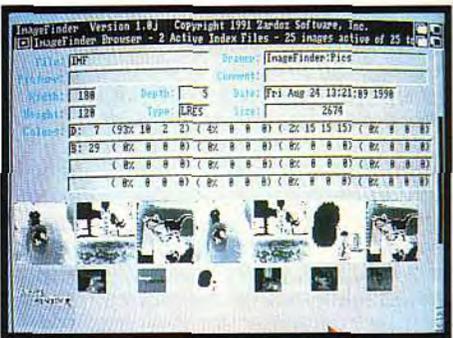
classement par nom, date, par informations visuelles ou colorées, ou encore détails précis sur la composition chromatique d'une image. Le programme est interfacé Arrexx, autorisant donc la constitution de scripts pour automatiser les procédures.

Le manuel, en anglais, est particulièrement détaillé et fournit tous les renseignements dont vous avez besoin.

En conclusion, *Image Finder* est un bon gestionnaire de banque d'images, grâce à ses options variées et originales.

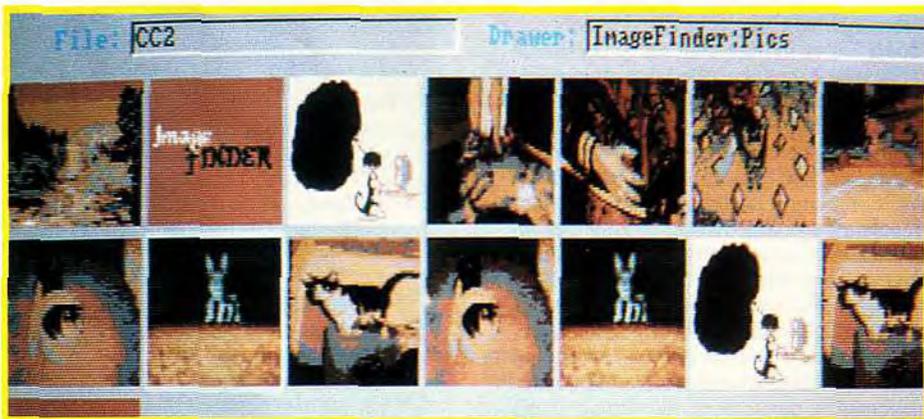
En revanche, sa lenteur le réserve aux utilisateurs peu pressés ou heureux possesseur d'un Amiga 3000 ou d'une carte accélératrice. (Disquette Zardoz, distribué par Avancée ; Prix : F)

Jacques Harbonn



En monochrome, les images prennent moins de place et les temps de traitement s'améliorent un peu.

# IMAGE FINDER



Lorsque l'on dispose d'une importante banque d'images sur disquette ou disque dur, en retrouver une devient vite un calvaire. *Image Finder* est là pour vous éviter des crises de nerfs !

Les « icônes » des photographies sont parfaitement reconnaissables mais les temps de traitement sont vraiment excessifs sur un Amiga 600. *Image Finder* gâche ainsi ses potentialités par cette lenteur un peu exagérée.



Un peu à la manière de *Vision* dans le monde Atari ST, *Image Finder* se propose de vous aider à gérer votre bibliothèque d'images. Loin d'être superflu, ce genre de programme révèle bien vite son utilité. En effet, l'usage prouve qu'il est bien difficile de retrouver une image donnée en se fiant à son seul nom. Dans le cas d' *Image Finder* le programme s'installe sur disquette ou disque dur, et peut être appelé soit classiquement, soit être directement lancé au boot en tâche de fond. La création du fichier d'index de votre banque d'images s'effectue très simplement. Vous allez commencer par définir la taille, le type (monochrome ou couleur) et le mode de conversion des vignettes qui représenteront chaque image. Il suffit ensuite de parcourir vos partitions (ou disquettes) et de sélectionner les

images concernées. Mais avant qu'il ne soit pleinement efficace, *Image Finder* va devoir scanner chacune de vos sélections pour en tirer la vignette correspondante.

C'est là que la chose se complique, car le programme se montre particulièrement lent (de quelques dizaines de secondes à plusieurs minutes, en fonction de la complexité de l'image de départ et de la vignette). Cette opération s'effectue certes en tâche de fond, mais elle n'en demeure pas moins très longue. Cette lenteur se retrouve aussi pour l'affichage des images plein écran (deux à trois fois plus lent que *Deluxe Paint IV*).

Malgré cela, le programme offre de nombreuses autres fonctionnalités intéressantes et originales : prise en compte des séquences animées (le programme convertit alors une image type), adjonction d'un commentaire,

## EN BREF CONFIGURATION

Amiga 500, 500 +, 600, 2 000 et 3 000.

MÉMOIRE : 512 Ko minimum, 1 Mo recommandé.

DISQUE DUR : installation possible (manuellement) ;

Durée : 2 mn.

## POINT DE DETAIL

*Image Finder* gâche ses potentialités par une lenteur difficilement supportable sur un Amiga classique.

# ANTIVIRUS 3

Même s'ils ne sont ni aussi nombreux, ni aussi virulents que dans le monde PC, les virus de l'Atari ST peuvent être cause de désagréments et de perte de données. Antivirus 3 se charge de monter la garde et de tester vos disquettes.



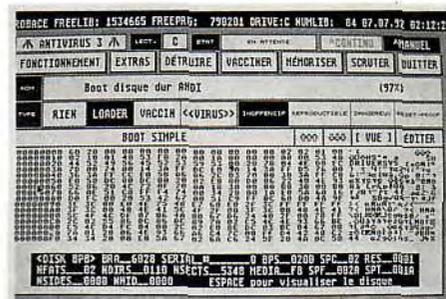
Fléau moderne de l'informatique, les virus se multiplient sans cesse, passant souvent outre les barrières des antivirus un peu anciens. Même s'il ne peut se prévaloir du triste privilège des PC (la machine la mieux « dotée » à ce niveau : plus d'un millier de virus différents ayant été recensés), l'Atari ST n'est pas épargné par le phénomène. Or, s'il est facile de se cuirasser contre une attaque



**Non content d'être un anti-virus efficace, ce programme vous permet aussi de désassembler le boot.**

virale, lorsque l'on travaille sur disquette (il suffit d'interdire en écriture ses disquettes), il en va tout autrement pour ceux qui disposent d'un disque dur, impossible à protéger de la même manière, mais pourtant indispensable pour travailler sérieusement. Antivirus 3 est un nouvel antivirus doté de nombreuses fonctions. Tout d'abord, il dispose d'un programme à placer dans le dossier Auto, qui teste systématiquement la présence de virus au boot. Les fonctions disquettes sont particulièrement riches, dépassant même le bien connu « Virus Killer ». Le test des disquettes s'effectue soit classiquement une à une, soit en continu, le logiciel détectant alors de lui-même le changement de disquette. Vous pourrez même décider d'immuniser dans le même temps vos disquettes, à l'aide de l'un des nombreux antivirus proposés. Le programme analyse le boot et vous fournit alors tous les renseignements utiles : boot vide, présence d'un loader (indispensable au chargement automatique d'un jeu, par exemple), d'un antivirus ou d'un virus. Même

s'il s'agit d'un boot inconnu du logiciel (il en connaît pourtant plus de 80), celui-ci est capable de l'analyser pour déterminer s'il s'agit ou non d'un virus. Il en profite aussi pour vous fournir tous les renseignements concernant le format du disque : type, nombre de FAT, secteurs cachés, etc. Ceux qui veulent aller plus loin disposent de tous les outils pour analyser un boot (en hexadécimal ou ASCII), le désassembler, le sauvegarder sous forme de fichier, etc. (Disquette Arobace pour Atari ST ; Prix : D). Jacques Harbonn



**Les paramètres variés vous permettent de s'adapter à toutes les situations rencontrées.**

# STENO 2

Dans bien des cas, un simple éditeur de texte peut se substituer avec profit à un véritable traitement de texte. Steno 2 fait partie de cette première catégorie et se révèle excellent dans son domaine.



Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, le logiciel Steno 2 n'est pas un logiciel d'apprentissage de la frappe, mais un éditeur de texte fonctionnant sur

toute la gamme Atari ST. Le logiciel est disponible sous deux formes : programme classique ou accessoire de bureau. Steno 2 ne peut évidemment pas se comparer au Rédacteur 4. Il dispose cependant du couper/coller, de la gestion de la coupure des mots (non pas par césure, mais par renvoi du mot à la ligne suivante), du réglage des tabulations et de l'indispensable Undo. En fait, la grande originalité de Steno 2 concerne son interfaçage avec Stalker, le logiciel de communication modém. Il devient alors possible de recevoir dans Steno 2 les informations arrivant du modém ou, réciproquement, de taper les textes dans Steno 2 avant de les émettre. Steno 2 apparaît donc comme un programme intéressant pour qui n'a pas besoin d'un véritable traitement de texte. Loin des capacités d'un Rédacteur 3 ou 4, Steno 2 est un petit éditeur de texte. Son interface avec Stalker, le logiciel de communication et la possibilité de l'appeler en accessoire de bureau le placent cependant parmi les meilleurs. Steno 2 fonctionne sur tout type d'Atari (du ST au TT) avec un minimum de 512 Ko, en monochrome ou en couleurs. (Disquette Arobace ; Prix : D).

Jacques Harbonn

EN BREF

## MATERIEL

Atari ST, STE, Mega ST/STE et TT.

ECRAN : moyenne résolution couleur, haute résolution monochrome ST, mode VGA des TT et gestion des grands écrans

MÉMOIRE : 512 Ko.

## PORTRAIT D'UN VIRUS

Tout comme les virus biologiques, les virus informatiques ne naissent pas par génération spontanée. Il s'agit en fait de petits programmes qui, une fois chargés en mémoire, se reproduisent, dans un premier temps, sur d'autres disquettes, puis effectuent un certain nombre d'actions spécifiques plus ou moins dangereuses : inversion de la souris (c'est le cas du virus Ghost bien connu), affichage de messages divers, ralentissement de la machine, ou perte pure et simple de données, d'autant plus dramatique qu'elle touche le disque dur. Sur Atari ST, les virus sont chargés à partir du boot-secteur de la disquette et non inclus au sein d'un programme exécutable, comme sur PC. Plus faciles à détecter, ils posent cependant le problème de leur différenciation d'avec les loaders.

## TOUJOURS PLUS

Que ce soit pour « nettoyer » vos disquettes ou protéger votre disque dur de toute infection virale, Antivirus 3 se révèle un excellent programme. Il reconnaît les virus les plus récents, offre un mode de test automatique et permet d'aller plus loin grâce au désassemblage du boot-secteur.

# LES IMAGES DU MOIS



Ce mois-ci encore, nous pouvons vous présenter un grand nombre de dessins impitoyablement sélectionnés parmi les piles de disquettes parvenues au journal. Ces dessins de tous styles, sont regroupés par thèmes, accompagnés d'un bref commentaire qui tente de mettre en lumière les points marquants de leurs réalisations.



1. BRACHIO, par Philippe Legal, sur Atari. Si Van Gogh avait traité ce genre de sujet, il l'aurait sûrement fait de cette manière là. Il s'agit ici d'un simple dessin réalisé au trait et d'épaisseur variable, colorié par la suite avec la fonction de remplissage. Le modelé, très léger, est fait à la brosse ou à l'aérographe avec une couleur voisine



une silhouette massive que quelques reflets viennent modeler. Le tracé vigoureux de l'aurore boréale donne du dynamisme à cette image.

5. LEZARD, de Philippe Couder, sur Atari. Un traité presque photographique pour cet animal qui tient plus du tyranosaure que du lézard, comme l'indique le titre du dessin. La gamme de verts utilisée pour le fond est un peu trop forte et écrase la silhouette de l'animal.

## LA PREHISTOIRE

de celle de l'aplat. Les couleurs de l'ensemble sont très bien choisies.

2. ELASMOSAURUS, de Loïc Garnaud, sur Amiga. Un animal préhistorique à la limite de deux mondes. Le fait d'avoir utilisé des dégradés de tonalités différentes pour traiter ce qui est dans l'eau et ce qui dans l'air, donne bien l'impression que l'animal est immergé.

3. PREHISTORIK, de Pascal Blanché, sur Amiga. Un dessin au trait expressionniste pour illustrer le thème avec humour. Les modelés sont réalisés à la brosse dans des teintes de couleurs proches. Un peu plus de couleur aurait donné davantage de clarté à ce dessin.

4. DINO, de Marie-Christine Guenot, sur Amiga. Encore une image bichrome (deux couleurs). L'animal est traité en

6. PREHISTOIRE, de Hervé Vazeille, sur Atari. Tout droit sortis du paléolithique,



des reptiles de taille gigantesque s'affrontent dans les plaines de la préhistoire. Un dinosaure et un ptérodactyle s'enfuient à la vue d'un monstre effrayant. Une autre palette de couleur aurait peut-être rendu cette image plus lisible. Le dessin au trait manque quand même de netteté et les aplats sont un peu monotones.



2

**1. NATACHA SPLASH, de Fredo**

Morales, sur Amiga. Dessin stylisé pour ce nu à la pose érotique. Trois teintes de chair, au dessin bien délimité, suffisent à "faire tourner" les formes rebondies de ce voluptueux modèle. Pour



3

s'oppose à l'ondulation des vagues et isole le personnage du fond dans un effet subtil.

**2. NU, de Catherine Nodet, sur Amiga.**

Ce nu réaliste est un vrai chef-d'oeuvre de patience. Les modelés y sont fait point par point comme dans une tapisserie. Ce souci du détail nuit à l'ensemble, car si la texture de l'image est bien réalisée la pose déséquilibrée du modèle est un peu curieuse. Le dessin et les couleurs du motif répétitif du fond, utilisant la fonction de remplissage de trame, sont très réussis.

**3. SARAH, par Emmanuel Bonald (Alias Zoon), sur Amiga.**

Ce nu hyperréaliste doit beaucoup à la photo dont il provient. Quatre teintes de chair et quatre roses suffisent, avec les couleurs restantes Zoon aurait pu faire un petit effort pour le fond.



4

les lignes souples des vagues, Fredo a du s'aider de l'outil de tracé de courbes, idéal, car il évite les approximations du tracé à la souris. Le cadre rectangulaire



1

**4. VENUS, par Hervé Vazeille, sur Atari.**

Madonna nue dans un couloir de vaisseau spatial (quel fantasme!). Le couloir au design de science-fiction est constitué de lignes qui convergent, pour donner une impression de profondeur vers un point unique (le point de fuite).



5

**5. INGENUË, de Marie-Christine Guenot, sur Amiga.**

Une vision suave et bucolique du thème. La main gauche adroite de l'artiste a figolé les détails.



1

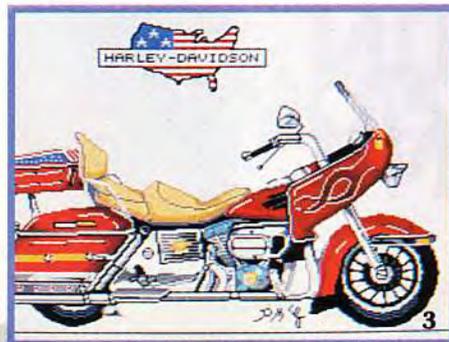
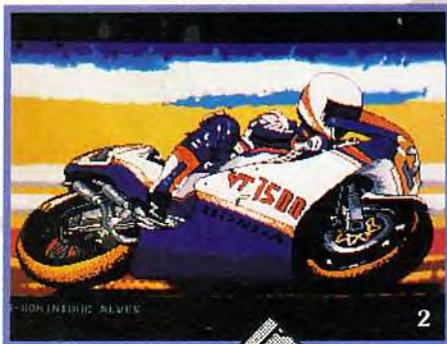
**FANTASTIQUE 2 DREAMING ZONE, de Bruno et Gabriel Vukсанovic, sur Amiga.**

L'effet de rêve provient de l'utilisation d'éléments réalistes, assemblés de façon illogique, à la manière des collages surréalistes.



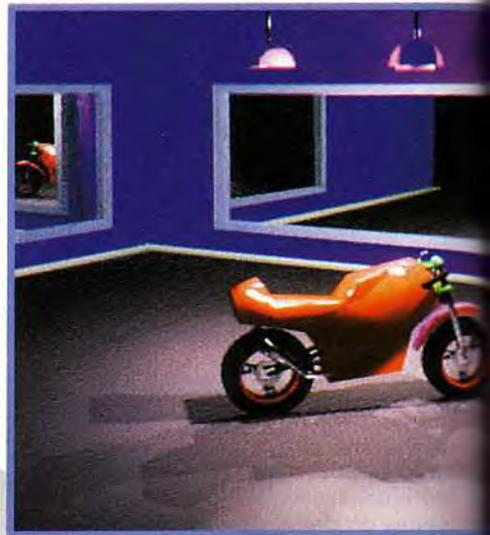
## LES MOTOS

1. SALON DE LA MOTO, de Patrick Gouye, sur Amiga. Voici un dessin qui utilise toutes les ressources d'un logiciel 3D. Eclairages multiples, ombres portées et reflets savants poussent l'Amiga dans ses dernières limites. La preuve que de petits micros peuvent aller taquiner leurs frères aînés sur le terrain de l'image calculée. On passera



cependant sous silence les huit heures de moulinage nécessaires au calcul de cette image.

2. MOTO, de Jean-Dominique Alves, sur Atari. Dans ce dessin de moto, réalisé d'après une photo dynamique, les surfaces sont traitées en aplats, sans modelés, et donnent à cette image un aspect presque abstrait. Les bandes parallèles du fond suffisent à produire un sentiment de vitesse.



3. BECANE, de Jean-Pierre Gemant, sur Atari. La moto de vos rêves, comme dans une vitrine. Il ne reste plus qu'à mettre le contact et à partir avec dans les grands espaces. Un travail soigné

## SCIENCE-FICTION

1. NEWFUTURE, de Damien Nivesse, sur Amiga. Le dessin de cette architecture futuriste, faite avec de petits éléments dupliqués à espaces réguliers dans la fonction grille, est réussi. Les silhouettes des personnages se seraient mieux détachées du fond, si celui-ci avait été traité dans des teintes plus pâles.



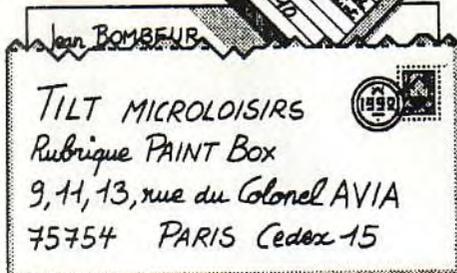
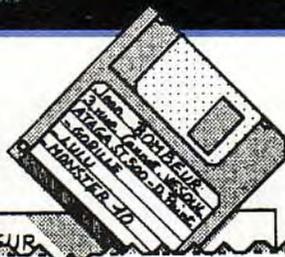
2. ROBOT, de Flanker, sur Amiga. Le robot bipède est traité presque exclusivement en aplats de couleurs rouges, quelques reflets blancs suffisent à indiquer le brillant de la peinture

3. ASTROPORT, de Damien Nivesse, sur Amiga. Cette image illustre bien l'utilisation qu'on peut faire de la fonction grille pour dessiner une perspective cavalière. Ce mode de représentation permet ici de rendre compte rigoureusement des moindres détails de l'architecture de cet astroport.



3. ASTROPORT, de Damien Nivesse, sur Amiga. Cette image illustre bien l'utilisation qu'on peut faire de la fonction grille pour dessiner une perspective cavalière. Ce mode de représentation permet ici de rendre compte rigoureusement des moindres détails de l'architecture de cet astroport.

Ce mode de représentation permet ici de rendre compte rigoureusement des moindres détails de l'architecture de cet astroport.



Envoyez-nous vos dessins! Les cinq thèmes que nous vous soumettons ce mois-ci, sont au choix :

- Les jeux olympiques. Des athlètes en mouvement, boxeurs, footballeurs, nageuses...etc. Choisissez donc votre discipline.
  - La mythologie. Grecque, égyptienne, chinoise...ou fantaisiste. Dieux, déesses et idoles ne manquent pas.
  - Plantes et végétation. Du persil au séquoia. Des fleurs, des fruits, des champignons réels ou imaginaires.
  - Une machine. Des rouages, des tuyaux, des vilebrequins ou des fils, pour des machines utiles ou absurdes.
  - Un alphabet (majuscules). Créez un alphabet original, rock ou baroque, pour le titrage de vos oeuvres. Difficile mais passionnant.
- Si aucun de ces thèmes ne vous inspire, vous pouvez toujours illustrer un de ceux des mois passés. Et maintenant, à vos souris.

dans lequel chromes et reflets sont particulièrement bien rendus.

4. AKIRA, de Jérôme Najman, sur Atari. Le thème traité de façon futuriste, avec cette moto au design inspiré d'une BD japonaise. Avec un tel engin, les douze points de vos permis de conduire n'y feront qu'un bref passage.



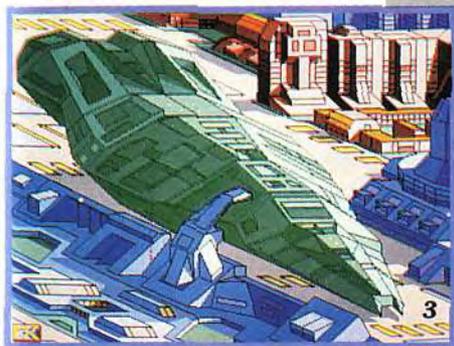
5. MOTOPREHISTORIK, de Pascal Nemeszazy, sur Amiga. Les caractéristiques de cette motosapiens : moteur seize sous-pattes. Double arbre à came en branche. Jantes silex, et fourche en accacia. Le modèle représenté ici est malheureusement immobilisé par une panne de la tête de gecko.

6. HONDA, de Laurent Palfroix, sur Amiga. Représentée de profil comme dans un catalogue, cette moto ou rien ne manque est une belle étude documentaire.

Avec quatre teintes de rouge pour le modelé de la coque, un noir, un blanc, et deux teintes de gris pour le reste, ce dessin est simple et efficace.



4. TERMINATOR, de Pierre Simonian, sur Atari. De beaux effets de lumière



chaude pour ce Terminator. La fonction de symétrie a été utilisée pour la tête du robot. Le fond est obtenu avec une grosse brosse formée d'un rond, contenant un petit dégradé vertical. Cet effet simple évoque bien l'idée de feu.



5. CD, par TSM, sur Amiga. Le design de cette télé de demain est parfaitement maîtrisé et les effets de relief du tableau de bord sont criants de vérité. L'armure du personnage est inspirée, pour ne pas dire plus, d'un héros classique de BD japonaise contemporaine. Le fond orthogonal utilise à merveille les puissantes possibilités de la fonction grille.

6. TERRE, par Hervé Vazeille, sur Atari. On a déjà vu cette image dans



2001 L'odyssée de l'espace. L'impression de brillant de la pierre n'est pas bien rendu. Le dessin au trait aurait pu être enrichi. Par ailleurs, les aplats de couleur sont un peu ternes et la palette aurait demandé davantage de subtilité. Un léger halo autour de la terre aurait donné plus de réalité



à ce dessin. Dans l'ensemble, cette image aurait demandé davantage de dynamisme. Jérôme Tesseyre

Nous remercions pour leur participation à la rubrique PAINT BOX : Lionel ACHARD, Jean-Dominique ALVES, Youri BERTOMEU, Pascal BLANCHE, Emmanuel BONALD (ZONN), Jérôme BORTOT, Michel CARRE, Fanck CHARLES, Olivier CLERC, Gérard CONSTANZER, Thierry DEGEORGES, Claude DEVANCENS, Christian DUCHESNE, Thierry DRAUS, Pierre ESCOBAR, Loïc GARNAUD, Pierre-Michel GEMANT, Frédéric et Magali GHYSELEN, Jérôme GIBERGUES, Alain GOTNICH, Patrick GOUYE, Marie-Christine GUENOT, Charles-Henri GUETIN, Frédéric HORTAULT, Cyrill HUDRY, Damien LEDOUX, Philippe LE GALL, Marc LEPRETRE, François MACRE, Patrick MATHIEU, Stéphane MEYER, Frédo MORALES, Hervé MUNDVILLER, Jérôme NAJMAN, Pascal NEMESHAZY, Alex NIZOUX, Catherine NODET, Laurent PALFROIX, Jean-Philippe PFEIFFER, Nicolas PILET, Vincent PINIAU, Nikola RISTESKI, Guillaume ROBERT, Eric SAUZEAU, TWIX, Hervé VAZEILLE, Stéphane VERNAY, Arnaud WELFRINGER.

# LES CARTES GRAPHIQUES VGA ou SVGA



## VGA ou

▶ Dans cette haute résolution SVGA de 1 024 x 758 en 256 couleurs, il est impossible de détecter le moindre effet d'escalier. En revanche, la palette de 256 couleurs reste insuffisante (bandes dans les dégradés du ciel).

▶ Le mode 32 000 couleurs est à même de reproduire les nuances les plus fines (rendu de la transparence et des reflets).



Est-il intéressant aujourd'hui d'investir dans du SVGA plutôt que dans du VGA ? Quelle carte choisir alors, et quel moniteur sera le mieux adapté ? Voici trois questions que vous vous posez sûrement, si vous avez décidé d'acheter un PC ou de gonfler votre configuration actuelle. Jacques Harbonn, l'un des plus grands spécialistes du pixel, a fait le tour de la question !

### Faut-il acheter une carte SVGA ?

Si le mode VGA pouvait paraître suffisant il y a quelques années, il n'en est pas de même aujourd'hui. En effet, le gros problème du VGA est qu'il faut choisir entre deux critères : une bonne résolution (640 x 480) ou une palette étendue (256 couleurs), deux atouts qui ne sont pas compatibles en VGA. Ainsi, le SVGA règle élégamment le problème, en autorisant les deux simultanément, et cela dans le mode le moins performant. Des images de ce type approchent déjà de la qua-

lité photographique, et celles issues des modes supérieurs (800 x 600 en 32 000 couleurs ou 1024 x 768 en 256 couleurs) surpassent nettement les diapositives traditionnelles et laissent sur place une image télévisée. Malheureusement, ces modes SVGA sont très variablement exploités par les différents programmes et ce selon leur type, leur support ou encore le système d'exploitation. Etudions donc, cas par cas, la rentabilité effective d'une configuration SVGA.

### Les jeux « classiques » sous DOS

A l'heure actuelle, les jeux DOS qui font usage du SVGA sont vraiment très rares. A ma connaissance, il n'existe d'ailleurs que *GrandMaster Chess* (le tout nouveau jeu d'échecs, que nous vous présentons en hit dans ce numéro : on ne peut être qu'impressionné par la qualité en 3D, le recours au mode SVGA a permis de combiner une très riche palette de couleurs.) qui en tire partie. **Autrement dit, inutile d'investir dans le SVGA, si vous n'êtes intéressé que par les jeux vendus sur disquette.**

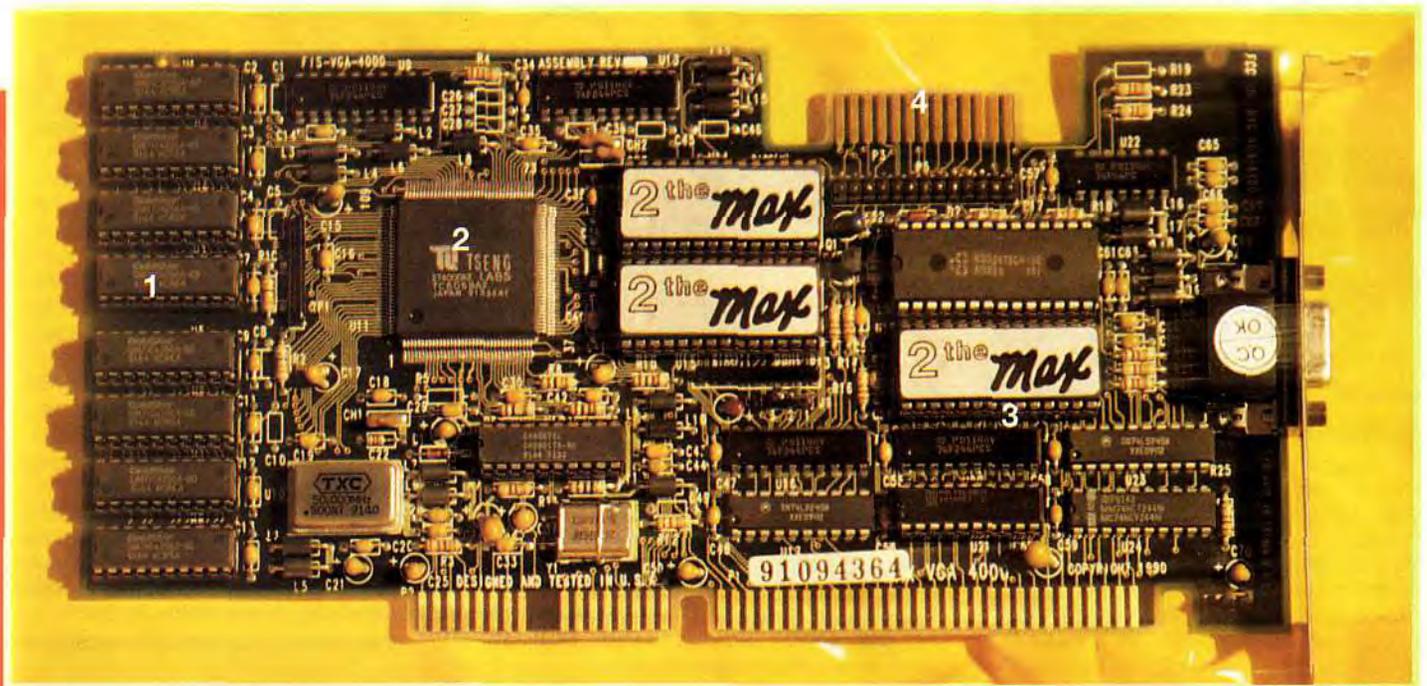
### Les programmes « sérieux » et les utilitaires

Bien qu'encore peu répandus, certains programmes DOS sont à même d'exploiter, au moins partiellement, le mode SVGA. Le système de fonctionnement diffère selon les cas. La majorité des programmes de création graphique du commerce (*Deluxe Paint II*, par exemple) ou encore du domaine public (*Graphic Workshop*, *Compushow*) disposent de drivers SVGA, capables de contrôler les cartes du marché. Le cas des grands classiques de la bureautique (*Worstar*, *Word Perfect*, *Lotus 1-2-3*, etc) est un peu différent. Ces différents programmes ne tournent, en théorie, qu'en VGA classique, mais la quasi totalité des cartes SVGA sont fournies avec des drivers forçant ces programmes à travailler en SVGA.

# GRAPHIQUES PC

## ou Super VGA ?

dows, ce qui règle le problème (voir encadré installation). L'apport du SVGA sous Windows est donc loin d'être négligeable. Si le bureau VGA classique (640 x 480) offre l'avantage de la lisibilité, on s'y sent en revanche bien vite à l'étroit. En fait, la résolution 800 x 600 constitue le meilleur compromis entre espace et lisibilité. Cependant, il faut disposer d'un 386 DX au minimum pour aller à bonne



- 1 : La quantité de RAM disponible détermine la résolution maximale possible.
- 2 : Le processeur graphique (ici un Tseng Lab) est le véritable cerveau de contrôle.
- 3 : Le Bios vidéo (programme gérant la carte et son processeur) a aussi une certaine importance.
- 4 : Le connecteur vidéo délivre l'intégralité des signaux SVGA. Certaines cartes d'acquisition vidéo (Video Blaster) le mettent à profit.

Les avantages sont particulièrement appréciables, en particulier par l'usage des 132 colonnes dans les tableurs.

**En conclusion, vous ne profiterez pas toujours du SVGA pour les softs qui fonctionnent sous DOS.**

### Les programmes sous Windows

Le cas de Windows est totalement différent de celui du DOS. Sous DOS, chaque programme doit s'occuper de gérer lui-même l'affichage graphique. Sous Windows par contre, cette

tâche est dévolue à l'intégrateur de Windows lui-même. Les programmeurs n'ont plus alors à se soucier le moins du monde de la carte graphique, ni même de la résolution, puisque le tout est géré par Windows. Il suffit que ce dernier ait été configuré avec les drivers adéquats pour que tout se passe sans problème, quels que soient les programmes que vous installez sur le disque dur... La dernière version 3.1 de Windows propose d'ailleurs un certain nombre de drivers SVGA, mais ces derniers sont plutôt destinés à des cartes assez onéreuses. Fort heureusement, toutes les cartes SVGA sont livrées avec un driver Win-

vitesse, le 486 DX 33 ou 50 restant l'idéal. D'autres problèmes apparaissent : le mode 1024 x 768, en effet, outre la taille trop réduite des caractères, est souvent affligé d'un léger clignotement, dû à l'usage quasi obligatoire d'un mode graphique spécial que l'on nomme « entrelacé ».

Enfin, le mode 1280 x 1024, disponible sur certaines cartes équipées d'1 Mo de RAM, ne peut pas être obtenu sur des moniteurs classiques.

**Conclusion : sous Windows, le SVGA est très intéressant, même si quelques problèmes subsistent.**

## Installation de la carte

L'installation d'une carte graphique est d'une grande simplicité. Il suffit, en effet, de l'insérer dans un connecteur 16 bits et de raccorder le câble vidéo pour que tout fonctionne, sous DOS tout du moins. On peut même user d'un connecteur 8 bits au prix toutefois d'une importante dégradation des performances. Pour exploiter pleinement les caractéristiques de la carte, de votre machine et de l'écran, il faut accepter de passer quelques instants à la configuration. Outre les micro-switchs présents sur certaines cartes, il faut lancer l'utilitaire de balayage. Celui-ci va vous permettre de disposer en permanence de la fréquence de balayage la plus élevée pour une résolution donnée, fournissant un meilleur confort visuel, pour une utilisation prolongée en mode haute résolution. Il ne faut pas oublier, d'installer les drivers fournis (en particulier pour Windows) et d'activer les compléments éventuels : rechargement du BIOS vidéo en mémoire haute, remplacement du fichier ANSI par un fichier modifié gérant les capacités supplémentaires de la carte.

## Combien de couleurs ?

Le mode 256 couleurs me semble indispensable si vous utilisez des applications graphiques. Le bureau Windows 16 couleurs ne sera pas plus coloré pour autant, mais vous ne perdrez rien des nuances des images PCX ou TIFF 256 couleurs. Le cas du mode 32 000 couleurs mérite que l'on s'y attarde un peu. A première vue, on pourrait s'attendre à une différence de rendu aussi marquée, entre le mode 32 000 couleurs et le mode 256 couleurs, qu'entre ce dernier et le mode 16 couleurs. Il n'en est rien, car il faut y regarder à deux fois pour différencier, par exemple, deux images Targa 16 millions de couleurs affichées l'une en 256 et l'autre en 32 000 ! Quelques petites différences existent néanmoins, surtout sur les images très colorées qui exploitent l'ensemble du spectre des teintes. Les images 256 couleurs semblent un peu plus « granuleuses », moins bien « piquées ». Si les différences ne sautent pas aux yeux en grossissement normal, ce n'est pas le cas dès que l'on zoome. Les « trames » utilisées en 256 couleurs semblent bien grossières face aux couleurs réelles rendues possibles par le riche éventail de 32 000 couleurs.

**Conclusion : si le mode 16 couleurs est vraiment trop réduit pour les utilisations actuelles, le mode 256 couleurs suffit largement. Au-dessus (32 000 couleurs par exemple), il faut un usage quotidien de logiciel graphique de haut niveau pour sentir vraiment la différence.**

## Les logiciels sur CD-ROM

Si les logiciels sur disquette n'abordent encore le SVGA que sur la pointe des pieds, il n'en va pas de même pour les logiciels sur CD-ROM. Qu'ils soient sous DOS ou sous Windows (MPC), plus de la moitié d'entre eux font, en effet, un usage assidu de cette norme. Le mode 640 x 480 en 256 couleurs est le



plus utilisé, mais quelques CD-ROM consacrés à l'image vont encore plus loin. On y découvre ainsi des images très haute résolution (1 200 x 900 par exemple), codées sur 24 bits, c'est à dire en 16 millions de couleurs. Inutile de vous dire que ces images sont un véritable régal pour les yeux ! Le support CD-ROM trouve ici sa pleine utilité, car de telles images occupent 1 à 2 Mo en mode compacté ! Autant dire que de telles créations sont bien trop gourmandes en mémoire pour un programme sur disquette...

**Conclusion : pour le CD-ROM, le SVGA est quasiment indispensable. Plus de 50 % des softs l'utilisent déjà !**

## SVGA et écrans, gare aux incompatibilités !

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne suffit pas d'installer une carte SVGA pour disposer de tous les modes qu'elle autorise. En effet, il faut aussi que le moniteur soit capable de suivre les fréquences de balayage imposées par la carte. Pour compliquer le tout, les cartes SVGA, même lorsqu'elles sont du même type (**Tseng Lab 1 Mo**, par exemple) peuvent parfaitement adopter des fréquences de balayage différentes. L'intérêt d'une fréquence de balayage élevée réside dans une plus grande stabilité de l'image. En contrepartie, certains moniteurs ne sont plus à même de suivre une fréquence trop élevée. On peut heureusement dégager certaines règles qui pourront guider votre choix. Les moniteurs VGA classiques à fréquence fixe sont plutôt à proscrire, car bien peu de cartes acceptent de passer du SVGA à cette fréquence (la carte **Mentor SVGA** l'autorise cependant !)

■ Les moniteurs VGA multisynchros sont un peu mieux lotis, mais ils risquent de bloquer pour les résolutions supérieures à 800 x 600 points.

■ Tous les moniteurs SVGA, même en bas de gamme, sont donc

capables d'afficher des résolutions allant jusqu'à 1024 x 768 en 256 couleurs, en mode entrelacé toutefois. C'est donc ce type de moniteur que je vous conseille d'acheter, d'autant que les prix s'effon-

drent et qu'ils ne coûtent que quelques centaines de francs de plus qu'un classique moniteur VGA multisynchro.

■ Pour aller encore plus loin (1 024 x 678 en non entrelacé et 1 280 x 1 024), il faut se tourner vers des écrans de grande taille (17 à 21 pouces), dont le prix dépasse de beaucoup celui des unités centrales !

**Conclusion : une carte SVGA est parfois compatible avec un moniteur VGA, mais c'est rare et des problèmes se posent dans les résolutions graphiques élevées. Achetez donc un moniteur SVGA !**

## Installation des drivers Windows 3.1

Certaines cartes sont livrées avec des drivers pour Windows 3.0. Ces drivers pourront fonctionner sur la version 3.1, à condition de procéder à quelques modifications lors de l'installation. Il faut recopier les drivers correspondants sur disquette ou disque dur et renommer le fichier **SETUP.INF** en **OEMSETUP.inf**. Vous devrez choisir « autre » pour le choix du mode graphique et préciser le chemin correspondant. Si vous voulez profiter de la souris dans les fenêtres DOS sous Windows 3.1, il vous faudra modifier le fichier **SYS-TEM.INI** et rajouter l'instruction **MOUSEINDOSBOX=1** dans le paragraphe **[NonWindowsApp]**. Surveillez aussi les serveurs BBS qui regorgent de drivers et utilitaires en tout genre.



### Les critères de choix d'une carte graphique

Les grands fabricants de PC livrent le plus souvent leurs différentes machines avec une carte dédiée, voire avec un coprocesseur graphique directement fixé sur la carte mère. Dans certaines boutiques en revanche, on vous laissera le libre choix de votre configuration. Différents facteurs interviennent alors dans le choix de la carte idéale.

**La quantité mémoire** intervient directement sur la résolution maximale et le nombre de couleurs. Avec 256 K, il ne faut pas espérer dépasser le 800 x 600 en 16 couleurs, tandis que 512 K vous donneront accès au 1024 x 768 en 16 couleurs ou encore au 800 x 600 en 256 couleurs. A moins que votre budget ne soit calculé au centime près, je vous conseille d'opter au moins pour une carte 512 K, voire



▲  
**Sur cette série, vous pouvez vous rendre compte des progrès réalisés par l'évolution des modes graphiques : le CGA est hideux, l'EGA trop limité en couleurs et le VGA (MCGA ici) pas assez fin. Seul le SVGA allie résolution et palette étendue.**

▼  
**Une image de ce type (1100 x 900 en 16 millions de couleurs) occupe un ou deux Mo ! Seul le CD-ROM est en fait capable de proposer de telles images.**



### Le PC face aux autres 16/32bits

Longtemps parent pauvre de la famille avec son triste mode CGA, le PC a su remonter son handicap et peut désormais mener la danse. L'Atari ST avec sa résolution 320 x 200 en 16 couleurs ne parvient même pas à égaler le mode EGA, palette de couleurs exceptée. L'Amiga se défend déjà plus honorablement. Les 4 096 couleurs de son mode HAM (entaché certes de conflit de proximité) et la possibilité d'user d'une vraie haute résolution (736 x 580), en mode entrelacé malheureusement, restent d'un bon niveau, même de nos jours. Le Mac n'a rien à envier en théorie au PC. Toutefois, la mise de fonds pour dépasser le mode 256 couleurs est sans commune mesure avec celle sur PC. Tout comme dans le domaine du son, le PC apparaît désormais la machine la plus performante en matière de graphisme pour un prix raisonnable, prévision qu'il était bien difficile d'envisager il y a quelques années !



pour une carte peuplée d'un Mo de Ram, la différence de prix restant minime (300/400 F pour passer de 256 K à un Mo). Certes, le mode 1024 x 768 en 256 couleurs autorisé par un Mo n'est pas encore à l'ordre du jour dans les logiciels, mais les choses évoluent très vite en informatique.

**Le type de processeur graphique** est aussi un facteur de choix. Ainsi, le processeur **Tseng Lab** est considéré comme une valeur sûre, même si d'autres sont aussi capables de tenir la route. Le BIOS vidéo (le programme spécifique qui gère la carte) a, bien sûr, son importance, des cartes équipées d'un même processeur pouvant révéler d'importantes disparités en fonction de leur BIOS respectif. Enfin, il peut être intéressant de vérifier la présence d'un **connecteur d'extension** sur la carte. Ce connecteur délivre l'intégralité des signaux VGA et peut se révéler indispensable pour certaines extensions (carte de digitalisation **Video Blaster**, par exemple.



**Le bureau Windows est parfaitement exploitable en 800 x 600 et plus aéré qu'en VGA.**

## Les cartes plus en détail

Les cartes VGA et SVGA étant presque aussi nombreuses que les galets de la plage d'Étretat, il n'était pas question de procéder à une étude exhaustive de tous les matériels disponibles. Nous avons donc sélectionné **6 cartes**, toutes au format SVGA. Les trois premières, **Trident**, **Paradise** et **Tseng Lab** sont les plus souvent proposées par les revendeurs. **Ces noms correspondent en fait à celui du processeur graphique qui équipe la carte.** Ces cartes sont en fait disponibles auprès d'un grand nombre de fabricants. Toutefois, les spécifications restent suffisamment proches d'une carte à l'autre du même type pour que l'on puisse en faire l'amalgame. Les trois autres ont été choisies pour d'autres raisons. La carte SVGA **Mentor Tseng Lab 32 000** couleurs, distribuée par Asié Computer Mondial, a été retenue pour son incroyable rapport qualité-prix. Enfin, à titre de comparaison, nous avons testé deux cartes vedettes, la **ProDesigner IIS** et la **Fahrenheit 1280°**, toutes deux d'Orchid. Si le prix public conseillé de ces cartes peut paraître peu compatible avec la

bourse d'un particulier, il faut savoir que la plupart des revendeurs consentent des réductions très importantes, pouvant ainsi réduire le prix quasiment de moitié.

### Trident

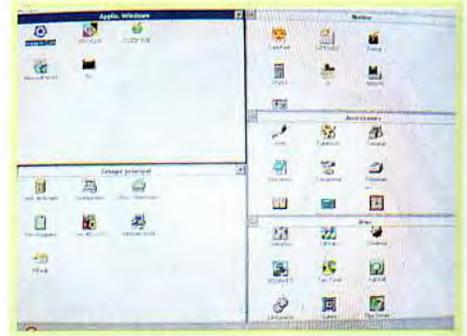
Les cartes **Trident** offrent de bonnes capacités. Disponibles en version 256 K, 512 K et un Mo, elles sont fournies avec les principaux drivers pour Windows, GEM, Lotus et autres programmes phare. Elles sont reconnues par la très grande majorité des programmes géométriques, seul *Deluxe Paint* l'a « oubliée ». Les couleurs sont belles et sans bavure. Bien que performante, cette carte est un peu plus lente que la carte **Tseng Lab**. Cette lenteur relative ne se sent que pour l'affichage de gros fichiers graphiques, les opérations courantes ne posant guère de problèmes sur un PC rapide. Il ne semble pas exister encore de drivers pour le mode 1280 x 1024. **Une bonne carte, que l'on peut trouver à des prix hypers compétitifs (moins de 500 F en version un Mo !).**

### Paradise

Tout comme les cartes **Trident**, les cartes **Paradise** se déclinent en trois versions : 256 K, 512 K et un Mo. Les drivers principaux sont là encore fournis avec la carte, et celle-ci est bien reconnue par les programmes DOS usant du SVGA. Le processeur **Paradise** est globalement du même niveau que celui de **Trident**, c'est à dire bon, **mais un petit cran en dessous de la Tseng Lab.**

### Tseng Lab

Cette carte justifie pleinement les quelques francs supplémentaires qu'il faut lui consacrer par rapport aux deux cartes précédentes. Les couleurs sont éclatantes et le processeur se montre plus rapide que ses concurrents. Ce dernier a d'ailleurs le vent en poupe et se retrouve sur la majorité des cartes SVGA actuelles. Cette diversité facilite donc la récu-



**En 1024 x 768, les icônes deviennent difficilement lisibles et le clignotement de l'écran fatigue vite.**

pération d'éventuels drivers, ceux-ci fonctionnant parfaitement d'une carte à l'autre. Les choses vont même plus loin, puisqu'il est possible d'utiliser la majorité des utilitaires d'une carte **Tseng Lab** avec une autre, même de fabrication différente. **Une carte de qualité qui se plie à bien des drivers.**

### Mentor d'ACM

Cette carte de petite taille est vraiment étonnante. Elle dispose du processeur **Tseng Lab**, d'un BIOS de bonne facture et d'un DAC Sierra (convertisseur digital-analogique) lui ouvrant le champ des 32 000 couleurs en 800 x 600. Ajoutez à cela un rapport qualité/prix exceptionnel (cette carte vaut moins de 900 F !) et vous comprendrez mon enthousiasme. Seul petit point noir dans cet océan de félicité : cette carte ne dispose pas d'un connecteur d'extension, ce qui exclut du même coup certaines possibilités (*Video Blaster* par exemple). **Très bon rapport qualité/prix, mais pas de connecteur.**

### Orchid ProDesigner IIS

Dernière née d'une série à succès, la **ProDesigner IIS** offre désormais le balayage en 72 Hz et le mode 800 x 600 en 32 000

## Histoire des cartes graphiques

Lors de la naissance du PC en 1981, deux formats graphiques étaient disponibles : le MDA (Monochrome Display Adapter), dédié au mode texte (25 lignes de 80 caractères) et le mode CGA (Color Graphics Adapter), disposant lui d'une résolution de 320 x 200 en 4 couleurs ou 640 x 200 en 2 couleurs. Très vite, la carte **Hercules** s'est imposée. Emulant, elle aussi, le format MDA, elle offre d'excellentes capacités graphiques (720 x 348), même de nos jours. Pour contrer **Hercules**, les

développeurs de **Big Blue** (*IBM* bien sûr !) ont dévoilé en 1985 la carte **EGA** (Enhanced Graphics Adapter). Bien que de résolution inférieure à la carte **Hercules** (640 x 350), elle offre en contrepartie 16 couleurs simultanées choisies parmi une palette de 64 couleurs. Elle dispose également de polices variables (téléchargeables) et de routines facilitant l'animation. Apparue avec les premiers PS/2 en 1987, la norme **VGA** est rapidement devenue un standard de fait. Compatible avec toutes les normes précédentes, elle dispose d'une résolution maximale de 640 x 480 en 16 couleurs choisies

parmi une palette de 262 000 couleurs. Elle offre encore un autre mode 320 x 200 en 256 couleurs simultanées, appelé improprement **MCGA**. Le véritable **MCGA** (Memory Controller Gate Array) est un autre format *IBM*, compatible partiellement avec le mode **VGA**, et bien vite tombé en désuétude. Les fabricants de cartes **VGA** se sont appliqués à surpasser les normes pour produire des cartes **Super VGA** toujours plus performantes. Les meilleures d'entre elles offrent des performances remarquables : 1 280 x 1 024 en 16 couleurs, 1 024 x 758 en 256 couleurs

et 800 x 600 en 32 000 couleurs ! Malheureusement, il n'existe pas vraiment de standard **SVGA** et quelques problèmes se posent, comme nous vous l'expliquons dans ce dossier. Le **VESA**, un standard géant les modes **super VGA** a vu le jour. Il existe des formats supérieurs au **VGA**, qui n'appartiennent pas au monde **SVGA**. Les modes 8514/a et **XGA** (*IBM*), **TIGA** (Texas Instruments) et les cartes accélératrices pour **Windows** ou 16 M de couleurs en font partie. Mais leur prix sont trop élevés pour l'utilisateur privé !



**Il est quasiment impossible de faire la différence entre le mode 256 couleurs et le mode 32 000. En revanche, dès que l'on grossit l'image, les différences sautent aux yeux.**

couleurs simultanées en version 1 Mo. Côté processeur, elle fait bon usage du **Tseng Lab**. Face aux autres cartes SVGA **Tseng Lab**, la **ProDesigner IIS** dispose de quelques avantages supplémentaires. Les drivers sont plus fournis (drivers pour AutoCAD, Autoshade et 3D Studio en particulier). Son BIOS se révèle très performant,

plus rapide que celui de ses concurrentes, notamment en mode texte. Outre les différents jumpers de configuration des interruptions, la carte dispose de micro-switchs pour configurer directement le balayage, la présence de « translation ROM » (pour garantir le fonctionnement de tous les programmes CGA et EGA, même ceux qui court-circuitent les interruptions) et surtout l'absence d'état d'attente (Zero Wait State). Ce dernier facteur peut faire gagner de 10 à 30 % de vitesse sur les nouvelles machines qui acceptent cette donnée. Enfin, le programme de configuration fine est d'une grande ergonomie. **Une excellente carte, qui frise les 1 500 F à son prix plancher.**

#### **Fahrenheit 1280°**

Produit phare de chez Orchid, cette carte est paradoxalement celle qui m'a posé le plus de problèmes. D'une part, l'installation sous Windows, assez particulière, est mal expliquée dans le manuel. Il faut tout d'abord configurer Windows en mode VGA standard, installer les drivers et redéfinir ensuite la résolution à l'aide d'un petit accessoire de configuration. D'autre part, il existe de gros problèmes de conflit entre cette carte et le gestionnaire de mémoire étendue QEMM 386. Nul doute cependant qu'il ne soit possible de les résoudre à l'aide d'exclusions bien choisies. Une fois ces problèmes surmontés, la **Fahrenheit** fait heureusement honneur à sa réputation. Sa vitesse de traitement des fenêtres Windows est véritablement impres-



sionnante. Ainsi l'agrandissement d'une fenêtre en plein écran est absolument instantané, et cela quelle que soit la résolution utilisée. La carte dispose des mêmes micro-switchs de réglage que la **ProDesigner IIS** et offre aussi le mode 32 000 couleurs (limité toutefois à la résolution 640 x 480). Imbattable en ce qui concerne la vitesse sous Windows, la **Fahrenheit** apparaît finalement moins souple que la **ProDesigner IIS**, son achat ne se justifiant, à mon avis, que pour un usage intensif de Windows, d'autant que son prix reste conséquent (2 400 F environ).

#### **En définitive que choisir ?**

De nos jours et en dépit de l'usage encore modeste du SVGA, l'achat d'une carte VGA strict ne se justifie guère. On peut ainsi trouver une carte SVGA 512K pour moins de 400 F. Il faut certes s'équiper d'un moniteur acceptant le SVGA, mais là encore, les différences de prix s'effondrent. Si les cartes **Tseng Lab** l'emportent d'une courte tête, les **Trident** et **Paradise** représentent aussi un bon choix. En ce qui concerne les autres « marques », le choix est plus contestable. Il ne s'agit pas tellement de la qualité graphique, ni des capacités, souvent très proches, mais de la reconnaissance réduite de ces cartes par les programmes, limitant leur utilisation en SVGA sous DOS. Les amoureux de belles images et les possesseurs de CD-ROM

#### **Mini lexique**

**RESOLUTION** : une résolution de 800 X 600 signifie que l'image se compose de 800 points dans le sens horizontal et 600 points dans le sens vertical.

**BALAYAGE** : pour afficher une image, téléviseur et moniteur utilisent la technique du balayage. Le tube est « balayé » par un signal, qui affiche tantôt les points des trames paires, tantôt ceux des trames impaires. Plus la fréquence de balayage est élevée, plus la stabilité de l'image est parfaite, évitant tout scintillement.

**MULTISYNCHRO** : un moniteur multi-synchro est un moniteur qui peut fonctionner à diverses fréquences de balayage. Plus la plage de fréquences admises est large, plus le moniteur est performant.

**DRIVERS** : les drivers sont de petits programmes destinés à gérer un matériel particulier. C'est grâce à ces drivers que les programmes reconnaissent carte graphique ou sonore, imprimante, scanner, digitaliseur.

auront intérêt à se tourner directement vers une version 1 Mo. Pour les premiers, on commence à trouver, en effet, de superbes images 1024 x 568 en 256 couleurs sur certains serveurs BBS. Pour les seconds, il s'agit plus d'une projection sur l'avenir. Le support CD offrant d'impressionnantes capacités de stockage (550 Mo !), il semble logique de penser que l'on y verra bientôt des images très haute résolution en 256 ou 16 millions de couleurs. Les fanatiques de piqué et de la justesse des tons pourront envisager l'achat d'une carte **Mentor** (ACM), d'autant qu'un petit billet de 100 F suffit à payer la différence. Mais il faudra abandonner l'idée d'utiliser certaines cartes faisant usage du bus d'extension vidéo. La **ProDesigner IIS**, en dépit de son prix plus élevé, conserve des avantages. Le BIOS est l'un des mieux fait pour un composant **Tseng Lab**. Les possibilités de configuration sont plus étendues et le programme de paramétrage plus agréable d'emploi. Vous pourrez aussi compter sur le sérieux de la marque en cas de problème.

En dépit de sa vitesse époustouflante, l'achat d'une carte **Fahrenheit 1280°** me semble moins indiquée. Il faut tout à la fois se passer de QEMM 386, faire un usage intensif de Windows et ne disposer « que » d'un 386 SX ou DX. En effet sur un 486 DX et la version 3.1 de Windows, la gestion des fenêtres reste suffisamment rapide pour que l'on puisse se passer d'un accélérateur.

**Explorez votre porte-monnaie et réfléchissez à vos besoins présents et futurs pour faire l'achat de votre carte idéale. Bonne chance !**

Jacques Harbonn

# CREER SON FANZINE

Dans l'univers du fanzine, on trouve de tout. Des petits « zines » édités par deux personnes et photocopiés en quatre exemplaires pour les clubs, à ceux préparés par dix « pros » et tirés à quelques centaines d'exemplaires. Comme pour les magazines professionnels, chaque fanzine à son ton et son identité. Qu'il s'agisse de la rédaction des articles, du choix du matériel ou de la mise en page de votre futur journal, ce dossier a pour but de vous diriger dans les méandres du journalisme amateur et de vous éviter les « galères » les plus fréquentes.

**R**éaliser un fanzine, cela demande du temps, de l'énergie, et au moins un peu d'argent. En contrepartie, ce travail de journaliste est vraiment passionnant. Les fanzines vous donnent l'occasion de découvrir le milieu micro-ludique sous un angle différent de celui que vous connaissez déjà en tant que joueur... La découverte de cet univers, l'écriture, la mise en page, peuvent être autant de raisons de réaliser un fanzine. Il faut contacter les éditeurs, les constructeurs et relancer les rédacteurs (si vous êtes le « chef ») ou supporter les humeurs du chef (dans le cas contraire). Réaliser un fanzine, c'est avant tout communiquer avec ceux qui ont la même pas-

sion que vous. *Tilt* reçoit déjà régulièrement les « zines » de bien des passionnés. Pour ceux-là et les autres qui voudraient aussi se lancer dans la grande aventure, sachez que nous attendons avec impatience votre fanzine. Nous annoncerons sa naissance dans les colonnes de *Tilt* et il sera peut-être présenté en avant-première dans *Micro Kid's!*

## Choisir son sujet

Dans le domaine micro-ludique, vous pouvez aborder bon nombre de sujets différents. Il peut s'agir d'un fanzine dédié à l'*Amiga* ou au *ST*, ou encore à des machines bien plus anciennes

## NEWS DU MOIS



aussi, devenir une Reine Blanche, mais de terribles épreuves l'attendent à travers les cases folles et dans le château de l'horrible et démoniaque Reine Rouge... Si Alice échoue, elle ne pourra plus jamais retourner chez elle...  
Voici une nouvelle version d'Alice qui ravira nos chères petites têtes blondes...



**FLIRTING** physique.  
En 1965, deux pensionnats se font face: l'un est un collège de filles et l'autre de garçons. Lorsque l'occasion se présente, les jeunes élèves de ces deux établissements se rencontrent, visiblement très attirés les uns par les autres.  
C'est ainsi que Dany, jeune blanc-bec, fait connaissance avec Thandriwe, une jeune africaine plutôt délurée. Entre eux va naître plus qu'un simple flirt: une folle attirance

pour souvent ensemble, ils auront toutes les audaces imaginables. Mais en 1965, les mœurs sont bien différentes, et cette sincère histoire d'amour aura bien des difficultés pour s'épanouir...  
Cette tendre et douce chronique des années '60' nous décrit un monde fait de tabous et d'insensibilité. Avec Nicole KIDMAN ("Calme Blanc").

## L'histoire sans fin II

### FANTASTIQUE

La vie n'a pas été facile pour le jeune Bastien: privé très tôt de l'affection de sa mère, subissant l'incompréhension de son

père, il ne reste plus à l'enfant qu'à plonger, une fois de plus, dans le livre magique de "L'HISTOIRE SANS FIN".



# NZINE ... spécialistes, dédiés...



**VidéOstory, l'un des fanzines les plus « pros » que nous ayons reçus. Le choix du 3 colonnes rend la lecture plus facile. Par contre, le choix du titre encadré en haut de page est assez malvenu, ainsi que la mauvaise coupe de « physique » et l'écartement des caractères.**

qui vous tiennent à cœur, comme le C64, le CPC ou l'Apple II. Il peut aussi être question d'un thème précis ou au contraire d'un fanzine « généraliste » qui traitera de tous les sujets et de toutes les machines.

### Un fanzine dédié...

... est un fanzine qui ne s'intéresse qu'à un ordinateur particulier. Le fait de centrer tous ses efforts sur une seule machine présente plusieurs avantages. Les lecteurs qui possèdent ce micro seront bien sûr intéressés par toutes vos pages. Ils seront d'autant plus fidèles à votre journal ! Le second avantage est la possibilité de s'adresser au constructeur de la machine concernée pour demander

des logiciels, du matériel, des conseils, etc. Attention tout de même, cette technique ne fonctionnera peut-être pas dès votre premier numéro.

### Un fanzine spécialisé

Il est aussi possible de choisir un thème spécifique, comme les jeux de football, les wargames, etc., toutes machines confondues. Dans ce cas, c'est le contact avec les éditeurs qui vous sera le plus facile. Ces derniers vous prendront plus au sérieux dans le domaine qui vous concerne. Cette configuration sera intéressante dans des secteurs en pleine expansion comme l'aven-

### Un fanzine généraliste

Dernière possibilité, la plus difficile, créer un fanzine généraliste. On y parlera de plusieurs machines, des jeux mais aussi de la programmation, des astuces, avec de l'humeur et de l'humour ! Cette dernière formule risque de vous poser quelques problèmes. Par exemple, il faudra respecter à chaque numéro l'aspect « généraliste » de votre fanzine. Pour cela, il faudra être vigilant à ce que vos lecteurs retrouvent à chaque fois des informations qui les concernent, qu'ils possèdent un PC, un ST, un Amiga, un Mac... D'autre part, en imaginant que vous décidiez de parler des simulations aériennes, il faudra couvrir l'ensemble du parc des micros et donc posséder toutes les machines pour vos tests.

**AVANT  
TOUT,  
CRIER  
UNE  
EQUIPE !**

### Les bonnes conditions de travail

#### S'assurer des aides extérieures

Faire un fanzine tout seul, c'est possible mais difficile. Alors, pourquoi ne pas constituer une

équipe ? Si vous avez la chance de connaître un bon rédacteur, un bon dessinateur et un « pote spécialisé » dans la course à l'information, l'affaire est quasiment dans la poche !

#### Où travailler ?

**A l'école...** Depuis le programme « Informatique pour tous », la majorité des lycées et collèges sont équipés en micro-ordina-

teurs. Si ce sont des TO5, pas de chance; mais la plupart du temps quelques PC traînent dans une salle (fermée à clef et cadenassée, cela va de soi). Si votre projet est bien préparé, le proviseur vous donnera probablement accès à

cette machine. Ce n'est pas la panacée (s'il s'agit de Bull Micral, comme c'est souvent le cas, vous n'êtes pas au bout de vos peines), mais c'est déjà ça. Pour les programmes, c'est plus difficile. Vous pouvez essayer de le demander à un éditeur, ou proposer à l'école un achat « formateur ». A vous de voir. Y a-t-il une imprimante laser ou à jet d'encre ? Si oui, vous avez tout ce dont vous avez besoin pour faire une sortie définitive. Si en plus une photocopieuse est disponible, c'est le paradis. S'il



# ... généralistes... Où travailler et avec quel

n'y a pas d'imprimante ou de photocopieur, il va falloir trouver une autre solution. Demandez à vos parents...

**A la fac**, pas de problème : micro-ordinateurs, logiciels, imprimantes, photocopieur, avec un peu de diplomatie on trouvera tout ce qu'il faut !

## Quel matériel utiliser ?

Bien sûr, vous pouvez très bien créer votre fanzine avec une simple machine à écrire, un cutter et de la colle. Mais pour que le travail soit réellement efficace, il est vivement conseillé de travailler avec un micro. Là, il y a plusieurs possibilités. Premièrement, vous possédez un traitement de texte simple qui ne fait pas la mise en page. Vous imprimerez le texte brut, pour ensuite le traiter au cutter et au tube de colle. Deuxième possibilité, votre traitement de texte est plus complet, il permet de faire du multicolonnage. Vous ferez alors la mise en page sur ce programme, au risque d'être vite gêné par ses possibilités réduites de création. Dernier cas, et de loin le plus intéressant, vous possédez un logiciel de mise en page (PAO). Là, vous

avez de quoi faire un fanzine de manière quasi professionnelle ! Pour tous ces cas de figure, étudions maintenant les atouts et défauts des divers matériels.

**L'ordinateur.** PC, ST ou Amiga, CPC ou C64 : toutes les machines sont bonnes pour faire un fanzine. Le plus délicat est souvent de trouver des programmes à bas prix. Mais attention, les programmes de PAO sont gourmands en puissance !

**L'imprimante.** L'idéal, c'est une imprimante laser ! Mais attention

à l'achat... Sur PC et Amiga, les modèles HP Laserjet IIP (moins de 6 000 F) et IIP (environ 8 000 F) sont les plus intéressants. Outre la parfaite compatibilité avec le standard HP Laserjet II, elles sont d'une solidité à toute épreuve et

d'une utilisation enfantine. Sur ST, la Laser Atari est un excellent choix, même si son rapport qualité prix a quelque peu baissé par rapport à ses concurrentes. Juste en dessous, on trouve les imprimantes à jet d'encre, nettement moins chères et donnant une qualité d'impression très similaire. La Canon BJ10 EX, à moins de 4 000 F, est un excellent choix, mais elle a de nombreux concu-





Voilà ton maître et devient le **FIRST SAMOURAI**

Chers lecteurs, pour vous faire patienter jusqu'aux vacances d'été (plus que 2 mois), voici Soft Mag No 7. Vous y trouverez toutes les bonnes rubriques qui font un bon fanzine (textes, programmes sur CPC, help...). N'ayant pas tellement envie de parler, je vous laisse savourer ce nouveau numéro.

**BONNE LECTURE.**

### REMAKE

Cette rubrique présentera un jeu que nous avons déjà testé mais qui vient de sortir sur un autre format.

**BABY JO**

\*\*\*\*\*



MAZINIMY, JE SUIS SUR CPC.

BABY JO, le plus mignon des bébés, se retrouve tout seul au beau milieu de la nature et doit rejoindre sa maison. Mais l'aventure ne sera pas si facile, il devra éviter les sapes et vers de terre, changer ses couches et ramasser les lièvres qu'il trouvera sur sa route. Heureusement, JOCK the Duck viendra lui livrer de précieux conseils.

Cette adaptation sur CPC est très bien réalisée. Les graphismes sont assez fins et colorés, l'animation, bien qu'un peu saccadée, est très rapide. Il est d'ailleurs bon de noter que le scrolling recentre automatiquement notre héros à l'écran. Ceci est intéressant et plutôt rare sur Amstrad. Hélas aucun bruitage ou musique n'accompagne le jeu. En toutes façons, cela n'empêche pas BABY JO d'être amusant.

GRAPHISME : 16/20	ANIMATION : 15/20
DIFFICULTÉ : 15/20	SON : --
INTERET : 16/20	

BABY JO in Going Home de LORICHEL, sur Amstrad CPC.

### TOUTES LES MUSIQUES DE L'ÉMISSION



"MICRO KID'S", la célèbre émission télévisée de la micro-informatique, vient de créer une cassette et un CD regroupant des musiques de jeux vidéo, complètement réorchestrées : SONIC, MARIO 3, HUNTER, DISC, ALPHI MAGES (très joli). On trouve, en plus, quelques morceaux de la musique de l'émission. Cette compilation est donc une bonne idée, mais les musiques "MICRO KID'S" sont un peu trop nombreuses et répétitives.

### LA POUBELLE : Double Dragon 3

Attention horreur ! Vous avez devant vous l'un des jeux les plus lents que je connaisse. Compte se fait-il qu'il faut 38 secondes pour traverser l'écran ? Non, ce n'est pas raisonnable. Messieurs les programmeurs de vais, tout de même, vous ramenez le joystick à Billy et Jimmy, de retour, doivent impérativement retrouver les morceaux de la Pierre de Rosette, dispersés aux 4 coins de monde : USA, Japon, Chine, Italie et Espagne. Pour cela, vous devez aide par un vieil homme pas si gentil qu'il n'en a l'air.

Mais revenons donc à la réalisation de ce jeu. Animation, très, très, lente. Bruitages pratiquement inexistantes, maniables comme et le jeu assistant à souhait. Tout est mauvais dans ce soft ? Non. Les graphismes en mode 1 ne sont pas trop mais et le mouvement des personnages est assez fluide. Mais cela suffit-il à DOUBLE DRAGON 3 pour accrocher le joueur ? A non mais, non ! Ce soft est à éviter absolument, même pour les fans de l'émission. Il vaut mieux, et de loin, se procurer TRICET RENÉCÔTE ou même DOUBLE DRAGON 2.

GRAPHISME : 12/20	ANIMATION : 08/20
DIFFICULTÉ : 14/20	SON : 05/20
INTERET : 7/20	

DOUBLE DRAGON 3 de STORM, sur Amstrad CPC.

## Association loi 1901

La loi de 1901 définit le cadre de ce que l'on appelle une « Association sans but lucratif ». Cela signifie simplement que les membres de cette association n'ont pas le droit de faire de bénéfices. Le principal intérêt est une gestion simplifiée des rentrées et sorties d'argent. L'association est une « personne morale », qui peut avoir un compte en banque, acheter du matériel, etc. Et elle n'est pas imposable.

**Pour créer une association**

de ce type, il faut au minimum deux personnes (un président et un trésorier) et des statuts. Ces derniers décrivent les buts et fonctions de l'association, comme la défense du CPC, l'étude de l'évolution des jeux informatiques, etc.

**Pour plus de renseignements, adressez-vous à votre préfecture, où l'on vous donnera les formulaires nécessaires et toutes les informations dont vous pouvez avoir besoin.**

**Olivier et Nicolas en sont déjà au numéro 7 de leur super fanzine Soft Mag. Le texte "machine à écrire" est peu lisible. L'emploi des encadrés permet de bien structurer les articles dans un premier temps. Mais pour vos prochains numéros, utilisez des colonnes!**

rents tout aussi valables. Les imprimantes matricielles, enfin, n'ont plus guère d'avantages vis-à-vis des imprimantes à jet d'encre. Ces dernières coûtent à peine moins cher, sont bruyantes, lentes et donnent une qualité d'impression sensiblement inférieure. En revanche, si vous disposez déjà d'une imprimante de ce type, inutile de faire des frais supplémentaires, elles sont parfaitement suffisantes pour créer votre premier fanzine.

**Les logiciels textes et PAO.** De nombreux traitements de texte sont disponibles en freewares; sur PC, Write, intégré à Windows, est suffisant dans la majorité des cas. En ce qui concerne la PAO, toutes les machines disposent d'un ou plusieurs programmes de bonne qualité. Sur PC, sous Windows, on peut conseiller Microsoft Publisher, qui est simple, puissant et d'un prix relativement accessible. Sous DOS, il y a pléthore (Timeworks Publisher, etc.). Le ST a la chance de

# matériel... PAO ou traitement de texte?

disposer des excellents *Calamus* et *Publishing Partner Master II*. Ce dernier est d'ailleurs aussi le meilleur programme de PAO sur *Amiga*.

**Les programmes de dessin**, de CAO, etc. ne sont pas toujours nécessaires, même s'ils permettent d'ajouter un peu de vie à vos compositions. Mais vous pouvez aussi découper et coller des illustrations de sources diverses (vous n'êtes pas obligé de TOUT faire en sortie imprimante !). C'est ce qu'on appelle la maquette traditionnelle, par opposition à la PAO...

**D'autres matériels...** A côté du nécessaire, il y a bien sûr l'utile mais parfois superflu. Le scanner, par exemple, qui permettra d'intégrer des jaquettes de jeux, des photos, et d'éviter ainsi des séances de découpage. Un modem permettra également de communiquer avec un collaborateur éloigné.

## Trucs, astuces et conseils...

### La distribution

Lorsque le « zine » est prêt, il faut le distribuer. S'il est gratuit, pas de problème, vous pouvez en laisser quelques exemplaires dans les magasins, à la bibliothèque, etc. Dans le cas d'un fanzine payant, impossible d'utiliser ces filières. La seule solution est de vous faire connaître, en passant des petites annonces ou par le bouche-à-oreilles, et de le proposer par correspondance. Vous pouvez ainsi nous envoyer quelques exemplaires (ou mieux, nous les faire parvenir régulièrement), nous en parlerons dans le « Tilt Journal »...

Cela nécessite là encore du temps, mais cela peut vous permettre de couvrir vos frais. Il peut dans ce cas être intéressant de vous constituer en association loi 1901 (cf encadré).

### Liberté chérie

Peut-on tout mettre dans un fanzine? Non, car écrire dans un fanzine, c'est faire un travail de journaliste ! Et donc faire preuve

d'honnêteté. Un jeu peut être bon même si vous ne l'aimez pas; c'est la base même du métier d'avoir une objectivité relative, sans trop prendre en compte ses goûts personnels. De plus, il est de bon ton dans ce milieu (entre

suffit de faire un peu attention à l'orthographe et à la grammaire et cela passe très bien. Le style journalistique n'est de toute façon pas aussi rigide que le style littéraire, vous pouvez vous permettre quelques maladresses.

### CHUCK YEAGER AIR COMBAT sur PC 386/20 avec Adlib

Après SU-25 Stormovick, Chuck Yeager Advanced Flight Trainer (AFT) 1 et 2, et LHX Attack Chopper, Electronic Arts revient en force avec Chuck Yeager Air Combat (CYAC). Contrairement à ses prédécesseurs AFT 1 et 2, CYAC est un simulateur de combats aériens. Les décors sont les mêmes que dans LHX ou Stormovick (excepté quelques détails), mais les avions en 3D surfaces pleines, eux, sont très détaillés. Vous avez la possibilité de combattre des avions très variés d'époques différentes. Le jeu possède déjà 53 missions mais vous pouvez en créer d'autres. Par exemple un scénario très rapide à faire : "J'étais dans mon F-4 Phantom lorsque j'ai croisé 3 B-17, 1 B-19 et 4 Mig-21 à 1000 pieds. Ces pilotes étaient excellents." Vous l'avez remarqué, vous pouvez même faire des anachronismes en confrontant un Spitfire et un Mig. De quoi s'éclater pendant longtemps surtout que Chuck, à la fin des missions, vous fait un debriefing de ce qui s'est passé là-haut.



**Bravo à Sayko, Beru skip et Iceman! Kult en est à son numéro 1 mais ça promet... Beaucoup d'infos, des textes bien structurés, du bon travail. Côté mise en page, attention: n'hésitez pas à utiliser du multi-colonnage, des légendes, etc.**

fanzines) de ne pas critiquer les confrères. Mais c'est à vous de décider...

### Le style

Après avoir réuni une petite équipe, choisi le thème et rassemblé le matériel nécessaire, il faut réaliser le canard. Première chose : écrire les articles. Pas besoin d'être Proust ou Dumas, il

### Le format

Le format du fanzine est aussi très important. Le plus répandu est le B5 (A4 plié en 2) que l'on peut facilement agraffer en son milieu. Le A4 est également possible, de même que le A3 (double page) plié en 2.

Le choix se fera selon les papiers disponibles sur le lieu de photocopie.

## Quelques règles d'écriture

**Inutile de sortir des grandes écoles pour écrire dans un fanzine. Mais, si vous voulez vraiment que l'on vous lise, il existe quelques règles d'écriture qu'il est préférable de respecter. Nous vous livrons ici des conseils qui, sans faire office de tables de loi, vous aideront à rédiger votre fanzine de la manière la plus agréable possible.**

### A FAIRE...

■ **Faites des phrases courtes. Si vous jouez les émules de Marcel Proust, vous risquez de plonger vos lecteurs dans la plus totale confusion.**

■ **Usez de l'humour, sans en abuser. Sinon, votre texte passera vite d'amusant à carrément lourd.**

■ **Manifestez du respect pour vos lecteurs. Que vous les tutoyez ou les vouvoyez, gardez toujours à l'esprit que c'est pour eux que vous écrivez.**

■ **Si vous critiquez un jeu, n'hésitez pas à recourir à des comparaisons avec d'autres titres célèbres pour donner une idée de sa valeur relative.**

■ **Présentez votre avis comme une opinion et non comme une Vérité Universelle.**

### A NE PAS FAIRE...

■ **Evitez les parenthèses trop longues, les blagues incompréhensibles qui ne feront rire que vos amis.**

■ **N'employez pas un vocabulaire trop technique, sauf si vous avez choisi de ne vous adresser qu'à une élite de « mordus ».**

■ **N'écrivez pas d'articles-fléves. De nos jours, la plupart des lecteurs veulent pouvoir « lire en diagonale » et trouver le point précis qui les intéresse.**

■ **N'hésitez pas à écrire une courte présentation de chaque article sous le titre (on appelle ça un « chapô »).**

**UNE REGLE DE BASE :  
ECRIRE POUR ETRE LU**

# ...La mise en page de vos articles...

## La maquette

Il faut soigner la maquette de votre fanzine tout autant que vous soignez le contenu des textes. Lorsque la maquette est mauvaise, la lecture est difficile et les articles, même s'ils sont bons, ont moins d'impact auprès du lecteur. Nous allons ici vous donner quelques conseils pour que vous sachiez très vite créer des mises en page belles, ou du moins efficaces! Il y a en effet trois règles d'or qu'il faut absolument respecter :

- ▣ la clarté
- ▣ la force
- ▣ l'esthétique

Pour vous en expliquer le contenu, examinons point par point les différents aspects du travail de maquettiste.

### 1) Le gabarit de votre page

Avant de placer votre texte sur la page, il faut absolument définir les éléments de base de la maquette, à savoir :

- a) les **marges** : à gauche, à droite, en haut de la page, vous devez placer des marges d'au moins 1 cm, et pour le bas au moins 2cm (en pied).
- b) les **colonnes de texte** : si elles sont trop larges, la lecture sera très difficile. C'est pourquoi, il vaut mieux découper votre page en 2 ou 3 colonnes.

**Amiga Soccer est un fanzine spécialisé. Son thème, c'est le football sur micro et console. Les articles de ce numéro 2 couvrent bien l'ensemble du sujet : des tests, une boîte à idées et même une BD! Par contre, comme souvent, c'est la mise en page qui devra être améliorée pour les prochains numéros. Attention au fillets trop longs, aux dernières lignes "écartelées"...**

*Ce moi-ci, seulement trois petites idées, "seulement", car la troisième est beaucoup plus développée que les autres. En effet, j'ai trouvé intéressant le fait de définir un peu plus certaines idées que l'on trouvera sympathiques. Si vous avez de l'imagination, n'hésitez surtout pas de nous contacter, un éditeur lira peut-être l'un de vos scénarios !!!*



En me souvenant de mes années de collègien, m'est venu une idée tout à fait sympathique. Pourquoi ne pas imaginer une simulation de lycée, ou vous joueriez le rôle d'un directeur ???, votre but sera de bien sûr, surveiller un établissement, faire en sorte pour qu'il ne se détériore pas, et arriver à ce qu'un maximum de vos élèves arrivent à avoir de bons résultats. Ceci afin que votre lycée soit l'un des plus cote de l'état.

Grand constructeur de voiture, voilà une profession intéressante. Vous seriez à la tête d'une formidable industrie automobile, à vous d'arriver à gérer un gigantesque patrimoine et à trouver sans cesse de nouveaux modèles avec de nouvelles techniques de pointes. Entourez vous d'ingénieurs très performants et repoussez l'invasion nipponne !!!

Nous sommes tous habitués à jouer à des simulations de gestion d'entreprises. Non, c'est très intéressant, mais quelques petites innovations dans le genre seraient les bienvenues. Donc, c'est pourquoi nous avons pensé à cela-ci. Au lieu de vous occuper d'une seule équipe uniquement, vous seriez chargé de prendre en charge tout un championnat. Vous commerceriez pour définir le pays dans lequel vous voulez jouer. Ensuite, définissez le nombre et les couleurs de toutes les équipes qui composeront votre futur championnat, et le nombre de coupes tout au long de la ligue, et indiquez les noms et les forces de chaque joueur dans chaque équipe. Oui, je sais que cela doit représenter un travail énorme, mais croyez moi, le travail en vaut bien la chandelle comme on dit. A l'aide d'un éditeur de texte, composer d'un grand choix de mercenaires de texte, à vous de construire pour chaque club un stade bien particulier. Chaque terrain aura ses propres caractéristiques, et les stades leurs propres capacités. Trouvez leur un nom et voilà. Définissez également l'argent de départ pour chaque équipe et trouvez une date de départ du championnat. Bien sûr, vous pourrez vous occuper d'un club en particulier si vous le souhaitez. Tout au long du championnat, l'aspect des terrains changera, les langes moirés d'hiver ce chargant de déteindre les pelouses. Vous pourrez assister à tous les matchs qui vous plairont. Le résultat des matchs dépendra de la force de l'équipe, du soutien du public, de la météo et aussi du facteur chance. Ce programme ressemblerait plus à un éditeur de championnat qu'à une simulation, mais c'est justement la toute sa force !!! Chaque joueur pourrait enfin créer le championnat de son pays ou bien, si il le veut en inventer un en créant des équipes composées de célèbres joueurs tel que Pele, Zico, Maradona, Platini, Linkeker etc... Maintenant, avis aux éditeurs !!!

**En bref,** signalons la merveilleuse initiative du **Cercle Ludivore**, 12 rue sainte foy, 750 Paris, qui organise un tournoi sur **Player Manager**. Fallait y penser !!!  
Bravo, et a vos équipes

**ROOLSTRAD** 11 MAI 1992  
Amstrad-JDR... free

**-FREE-**  
3,30 Fr. 36 num.

**N°9**  
MARS/AVRIL

### INEDIT !

- Interview de SILMARILS
- Des infos de X-OR
- Help de Dandy H&S Corp
- Les temps des Pélois
- Ça ne suffit pas? Don!

### NEW

- Programme de Gestion
- RSS de Case Production
- JDR: aide de jeu H&S Corp
- JDR: tout pour débiter

### ET...

- Les Fingins
- Softs en Stock
- Les Pélois de la mise
- Nouvelles de l'échangeur
- Vos petites annonces
- Les polémiques

- 20 Pages -



**La couverture de votre zine à une importance capitale... Roolstrad, un magazine dédié à l'Amstrad, utilise un grand nombre d'illustrations dans ses colonnes. Les tests sont bien structurés : chapô, paragraphes clairement définis, etc.**

c) **le choix des caractères** : si votre logiciel de PAO ou votre traitement de textes vous l'autorise, utilisez de préférence des caractères à empatement. Ils sont plus faciles à lire que les caractères « bâton ».

d) **le corps du caractère** : c'est la hauteur des caractères, très souvent comptée en points dans les logiciels de PAO. De manière générale, le texte principal est en corps 9, les légendes de photos entre 6 et 8, les introductions

(on les appelle des chapô) de 12 à 14. Pour les titres enfin, à vous de choisir le corps du caractère selon la place disponible...  
e) **l'interlignage du texte** : c'est l'espacement entre les lignes. La règle veut qu'il soit égal ou supérieur de 1/2 point au corps du texte. Un texte en corps 9 sera interligné à 9 ou 9,5 points.

### 2) Faites un rough de votre page

Un rough (prononcer « roeuf »), c'est en fait le terme anglais qui désigne un croquis. Avant d'apporter votre texte sur la page,

il faut la dessiner pour équilibrer les espaces appelés « blocs » en PAO. a) **calibrez votre page** : vous devez répertorier tous les éléments qui vont entrer dans votre page. Il y a bien sûr le texte (comptez le nombre de signes et voyez la place

que cela occupe dans les colonnes), puis les photos et d'éventuels encadrés ou illustrations. Après ce calibrage, vous devez savoir exactement ce qui va rentrer dans votre page. Par exemple, une « Avant-première » de *Tilt* « contiendra » environ 4 photos (une grande, une moyenne et deux petites), un



# ... des photos, des légendes, des chapôs...

# 10

## règles à suivre pour réussir son fanzine

1) Ne pas chercher à le réaliser seul. C'est plus facile, mais aussi plus amusant à plusieurs.

2) Utiliser un traitement de texte pour rédiger les articles. Les programmes de PAO, c'est bien pour réaliser des mises en pages complexes, pas pour taper du texte.

3) Ne pas être trop exigeant avec la qualité rédactionnelle des articles réalisés par vos collaborateurs. Ils ne peuvent pas tous être aussi bon que vous, et ce qui rend un fanzine vivant c'est la multiplicité des styles.

4) Etre honnête ! Ce n'est pas parce qu'on n'aime pas un éditeur que tous ses jeux sont mauvais. Et ce n'est pas parce qu'on en apprécie un que ses jeux sont tous bons

5) Si le fanzine est vendu et qu'il commence à être connu, envisagez la création d'une association « Loi 1 901 ». Cela simplifiera la

gestion de l'argent récolté, et évitera que les services des impôts ne débarquent chez vous à l'improviste...

6) Simplifier autant que possible la mise en page. Pour faire du « 38 colonnes irrégulières », il faut s'appeler Picasso.

7) Intégrer des illustrations : dessins, jaquettes, photos d'écrans. Cela aère les articles, leur donne de l'espace. Mais attention, choisissez bien vos images : il faut qu'elles passent à la photocopieuse !

8) Limiter le nombre de polices à 2 ou 3 par page. Davantageurisque de détourner le lecteur du sujet (passionnant !) de l'article.

9) Capital ! Envoyez-nous vos différentes créations. Nous signalerons leur existence dans le « Tilt Journal », ce qui leur donnera un coup de pouce (qui, pourquoi pas, pourrait s'avérer décisif...)

10) Et enfin, avant tout, amusez-vous !

chapô de 300 signes, 1 200 signes de texte principal, trois légendes de 200 signes et enfin un titre de taille variable.

b) faites un rough, soit en français, dessinez votre page : sur une feuille avec un crayon, ou à même un logiciel de PAO, vous pouvez maintenant dessiner le « squelette » de la page, soit placer les différents blocs. Pour cela, voici les points importants à respecter pour obtenir un résultat satisfaisant :

« il faut avant tout équilibrer les masses, c'est-à-dire ne pas placer, par exemple, tout les éléments « image » du même côté ! Toutes les photos sur la gauche, et voilà que la page pèse de ce côté, qu'elle n'est plus équilibrée. « l'importance du « blanc ». Il faut absolument aérer vos pages. Bien sûr, vous aurez toujours tendance à vouloir offrir le maximum

d'informations aux lecteurs de votre fanzine... Mais si vous surchargez sa maquette, il deviendra du même coup bien moins attractif !

Les espaces vides créés dans vos pages reposeront l'oeil du lecteur et donneront d'autant plus de valeur aux espaces « pleins ».

« pensez aussi au sens de lecture. En Europe, on lit de gauche à droite et de haut en bas ! Si vous disposez vos blocs texte et image de façon par trop aléatoire, vous risquez de rencontrer des problèmes lorsque vous y placerez le texte. Par exemple, si un texte est scindé en deux parties et que ces deux « blocs » sont trop éloignés l'un de l'autre, séparés par trop de photos, d'encadrés, etc., le sens de lecture sera perturbé et le lecteur, par conséquent, en perdra le fil.

### 3) Le texte brut

Que vous travaillez sur PAO ou seulement avec un traitement de texte, un cutter et une photocopieuse, il faut soigner le texte avant de le placer dans la maquette. Outre les problèmes de syntaxe et d'orthographe, vous devez aussi penser aux niveaux de lecture. Vous le voyez dans Tilt depuis longtemps, les textes sont architecturés en dif-

férentes parties. Pourquoi plusieurs niveaux de lecture ? Pour que le lecteur puisse par exemple puiser des informations au premier regard (légende de photo, relances, etc.), puis approfondir la lecture grâce au texte principal. Ces multiples « niveaux », ce sont : le titre tout d'abord. Pas besoin de vous en expliquer l'importance ! Mais pensez aussi : « au chapô » : c'est une introduction qui doit énoncer le

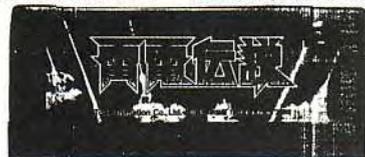
Voici un exemple typique de texte intéressant mais pas du tout mis en valeur par la mise en page. Les huit premières lignes de ce test de Raiden devraient être en gras pour constituer le chapô de l'article. Ensuite, il aurait fallu découper l'ensemble du texte en diverses parties pour que la lecture soit plus facile. Bon courage à l'équipe de Super Nes'Pas!

## RAIDEN

Je suis persuadé qu'il y a des docteurs chez TOEI. En effet, RAIDEN est un jeu à conseiller aux grands malades : ceux qui doivent rester aux calmes, ceux à qui les émotions fortes sont désagréables. Noter que si vous avez du mal à vous endormir, ce jeu peut vous être utile car il a des vertus soporifiques. Tout commence avec une présentation très sobre sur un écran noir puis un dessin crado aux couleurs primaires au bout de 4 secondes d'attente voir même inexistant. Bien que je sois plutôt d'avis à être contre les présentations qui durent 3 heures et bouffent une bonne partie de la place mémoire réservée aux graphismes, j'estime qu'il faut un minimum d'esthétisme qui, ici, est loin d'être atteint. Un menu d'option vous permet de régler plusieurs paramètres du jeu. La difficulté (dans notre cas, le mode MID est aussi facile que le mode EASY) influe sur le nombre de tirs et le nombre d'ennemis présents à l'écran et il est amusant de constater qu'ici, le réglage de la difficulté, c'est de la décoration, le nombre de vie, de bombes et de crédits et enfin l'indispensable mode écoute des musiques et les bruitages pour voir comment que c'est beau qui permet de se rendre compte que chez TOEI, la musique c'est pas vraiment ça et les bruitages non plus. Bon, après avoir réglé le tout, on peut choisir entre le jeu en solitaire ou en duo, un des innombrables défauts vous empêche de faire rentrer un second joueur dans la partie si vous avez sélectionné le mode 1 joueur (on dira ce qu'on voudra mais c'est le genre de petit détails qui gâche le confort du jeu). La partie commence et là, on ne peut s'empêcher d'être déçu. Primo, le graphisme n'est pas foisonnant et durant tout le jeu, ça n'ira qu'en s'aggravant (avant dernier niveau à pour décors un fond noir et quelques étoiles marron ou beige, je ne vous dirais pas qu'il manque les détails inutiles du jeu d'arcade (les vaches et les fermiers qui courent, le petit zozéau qui fait son nid et largue sa fiente sur les fermiers et les vaches, bref, un manque total d'originalité dans les graphismes, aussi bien pour les décors que

GRAPHISME: 13  
Classiques et mais concus  
ANIMATION: 12  
Scrollings fluides mais trop de ralentis à mon goût.  
BRUITAGES: 08  
Mélodies gaillardes et bruitages trop peu travaillés.  
JOUABILITE: 16  
Correct même lors des ralentissements.  
INTERET: 07  
Quand on arrive à s'emmerder en jouant à un shoot'em up c'est vraiment qu'y a un truc qui colle pas.

pour les sprites. Secundo et c'est le plus gros défaut: le NON-JEU. Qu'est-ce que le NON-JEU ? C'est très simple à expliquer, les pauvres sprites ennemis n'ont pas le temps d'arriver à l'écran qu'ils explosent. C'est gênant pour eux mais, aussi pour vous et vous serez obligé de vous rabattre sur les quelques tanks au sol qui ne feront pas long feu. C'est la partie soporifique, un peu comme dans BAKUS-TWIN mais dans l'autre sens (le scrolling est vertical). Tertio, le jeu est trop facile mais ça c'est à cause du secundo. Pour les boss, c'est très drôle: certains comme un des deux premiers du niveau 1 (dont nous vous offrons les plans en rubrique SUPER-NE-SQUICK) explosent avant même que vous puissiez le voir, d'autres ne bougent pas et vous tirent dessus, il faudra vous mettre entre deux tirs et ne plus bouger tout en les chahutant. Certains boss ne tirent pas et ne bougent pas (ce qui est c'est plus vexant qu'autre chose). Quatrième-pito, vous avez le choix entre 2 armes: - la rouge (tir en éventail, un rien cassiopei) - la bleue (tir concentré, un rien... original). Ces deux armes superbement imaginées par l'esprit décadent fertile des programmeurs de ce jeu peuvent être accompa-



# ...trucs, astuces, conseils...

## SUPER MARIO LAND

Après plusieurs mario sur NES, et un sur superfamilycom voici super mario land sur Game Boy. C'est l'histoire d'un monstre venu de l'espace nommé Kinga qui a hypnotisé tout le royaume de Sarasaland mais en plus, il a enlevé la princesse du royaume. Donc comme dans tous les histoires féeriques, il faut un héros, et ce héros c'est mario qui décide d'aller sauver le royaume et la princesse (c'est d'ailleurs un héros). A part cela, le jeu est captivant et vous fera passer de longues heures devant votre Game Boy.



Graphisme : 47  
 Animatib : 46  
 Son : 48  
 Maniabilité : 49  
 Intéret : 96%  
 Disponible et testé sur  
 GAME BOY.

**Megazine, un fanzine signé Ludovic et Samuel. Les photos sont superbes. Par contre, l'ensemble du texte est rédigé à la main. OK, ça passe ! Mais si vous voulez progresser, il faut acheter un micro!**

contenu de l'article qui va suivre. Elle doit être claire et avoir du punch, c'est très important !

➤ aux **relances** : ce sont des phrases importantes que l'on sort du texte et que l'on met en exergue en augmentant le corps du caractère. Elles peuvent exciter la curiosité du lecteur en ayant une forme interrogative, ou préciser la substance du texte, pour les paresseux !

➤ aux **légendes** : qui vont expliquer les illustrations.

➤ aux **encadrés** : qui vont vous permettre d'approfondir certains points du texte. Attention, les encadrés sont des éléments « fermés », entourés d'un filet. Il est donc interdit de faire suivre du texte d'un encadré à un autre.

### 4) La mise en page

Il suffit maintenant de rassembler tous les éléments que vous avez créés. Dans votre maquette vierge sont disposées des colonnes, des encadrés vides, des espaces pour les photos...

Vous allez maintenant placer sur cette page le texte, les photos, les encadrés, les légendes, etc.

### Quelques conseils pour finir :

■ Utilisez des photos qui passeront bien à la photocopieuse. Les photos légèrement sous-exposées (assez claires) réagissent mieux que les photos trop sombres.

■ Evitez les « lignes creuses ». Il s'agit de lignes qui se retrouvent seules après un titre par exemple en bas d'une colonne.

■ Attention aux césures du texte : certains mots de vos articles sont bien sûr coupés automatiquement par votre soft de PAO. Or, le résultat est souvent décevant si vous ne modifiez pas les règles de césure du programme, parfois destiné à l'étranger.

Etudiez attentivement tous les exemples que nos maquettistes vous communiquent dans cet article et ... bonne chance !

Marie-José Esteve  
 Olivier Hautefeuille  
 Jean-Loup Jovanovic

**Lorsque vous utilisez des colonnes peu larges, vous risquez d'obtenir des blancs importants. Certains mots risquent aussi d'être coupés par un "-" là où il ne faut pas.**

**Pas d'orpheline (il s'agit d'une fin de mot qui se retrouve toute seule sur une ligne). Ici, le "ser." de "débarrasser" est coupé. Il faudra peut-être réécrire la ligne précédente...**

**Dans un tableau, il vaut mieux aligner toutes les données pour obtenir une mise en page homogène. Dans le cas présent, certaines notes doivent être ramenées en fin de ligne (utilisation du fer à gauche et du fer à droite).**



maître

les pièges sont aussi diaboliques que variés. On ne compte plus les ennemis, qui se bousculent pour mettre un terme à cette idylle. Poubelle massue, gros bras tatoué, bébé fin-gueur, clochard alcoolique, garde volé... la liste est longue. Il est difficile de les connaître pour s'en débarrasser.

se présente sous la forme de mini-labyrinthes où les passages secrets et les salles de bonus sont aussi nombreux que les scorpions du désert. Face à tant d'incompréhension Moktar-en-djelaba ne peut compter que sur lui-même et sur certains objets extrêmement précieux pour aller au

quinze niveaux. Le tapis volant, le scooter « doré » (importé du Kôa poubelle roulante, le skate et surpelle sont indispensables pour cela s'en servir. Bien des énigmes se résolvent par une bonne pratique de ces Le(s) chemin(s) qui mène(nt) à la fin est (sont) si tortueux qu'il est nécessaire, de se faire un plan. Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.

Laurent Defrance

**TITUS**  
**plates-formes**  
 est l'un des jeux de plates-formes les plus vastes qui existent.  
**Bande-son** \_\_\_\_\_ 10  
 phonismes très soignés pour une ambiance 3D.  
**Prix** \_\_\_\_\_ C  
 ting (point fort dans la version Améri- que de fluidité. Dès que Moktar- che du bord de l'écran, on attend s secondes avant de voir la suite.  
**Editeur** \_\_\_\_\_ 16  
 inconditionnels de Lagaf'

s les autres !  
 té \_\_\_\_\_ 15  
 u « password », il est possible de le jeu. Le niveau de difficulté est trop élevé. A moins d'avoir un joystick, il est préférable de jouer touches du clavier. Vous y gagnez précision.

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

## 15 A10 Tank Killer Thunderbolt 1.5



PC TOUS ECRANS,  
CARTE SON

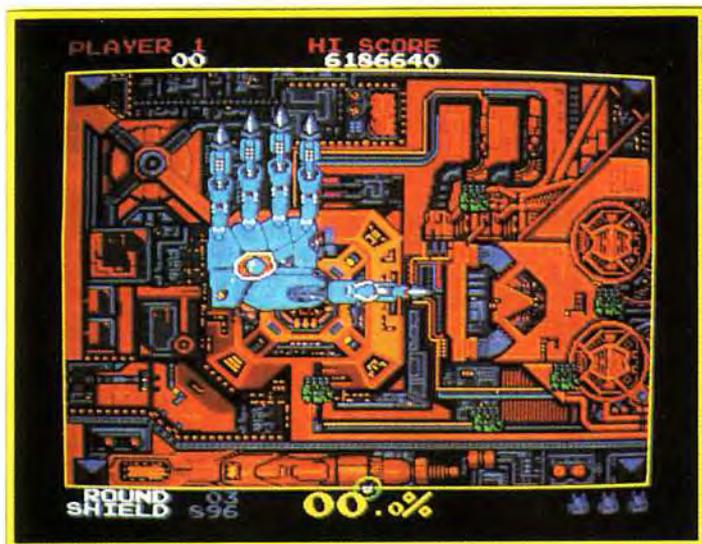
**H** Plus d'appareils (l'Irak est malheureusement au goût du jour...), cette nouvelle version d'A10 (surnotée à mon sens dans le test paru dans *Tilt 78*) reste en-deçà de ce que l'on connaît maintenant (je ne vous reparlerai pas encore du fabuleux *Yeager Air Combat* mais rien ne surpasse ce dernier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

Olivier Hautefeuille

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

## 7 Sands of Fire

PC CGA OU EGA



NOUVEAUTE

Bénéficiant d'une bonne réalisation, *Volfiev* ne peut certes pas prétendre à la palme de l'originalité. Ce jeu d'action peut cependant vous faire passer un bon moment. Il n'est donc conseillé qu'aux amateurs de lignes !

classiques. En attendant le très prometteur *Superski 2* de Microïds (voir en pages Hits), chassez vos skis et défendez les couleurs de votre pays.

*Volfiev* vous propose de piloter un petit engin le long de certaines lignes et de les quitter pour entourer une portion de terrain qui révélera alors l'image sous-jacente. Mais les monstres qui hantent chaque niveau ne vont pas se priver de vous embêter. Vous devrez éviter leur contact direct mais aussi réintégrer vos pénates au plus vite pour échapper à la décharge d'électricité qu'ils libèrent sur vos « lignes ».

La réalisation est d'un bon niveau. Les graphismes sont agréables avec des créatures très différentes d'un niveau à l'autre. L'animation, bien que simple, n'a pas de

tenant seconde le tempo musicale plus lisib défaut a Audio S fonction peut être travaillé cela d'un utile, du booster d'écho, dispariti d'accord dédoublé couplés, complèr transfor huit osci particul à la phas l'amplitu amplifie repositio ces cotu modifia disposa grave à r problèm avant tot automat pourrez échantill instrumè directem plupart c Toutefois qui est u parenthè retrouve disponib puisqu'il barrière faire tou Amiga 5 bien don mémoire puissent Plutôt qu retransill instrumè possibilit à partir c possibilité définir l'attaque leur vites résultats les échar être mod du morc synthèse (avec ph modifier synthèse échantill possibilité illon 9, e entre ch ). Une r : classiqu

**Horreur, une « veuve »! Il faut absolument éviter d'abandonner une ligne non pleine en haut d'une colonne.**

**Ce pavé de notes est très malvenu en haut de colonne. Il aurait fallu au moins trois lignes de texte au-dessus pour qu'il se sente mieux !**

**Attention, les lignes des deux colonnes de droite ne sont pas alignées. Utilisez la « grille de base » en PAO. Le sens de lecture : difficile de suivre le texte dans cette page trafiquée... Où est le début, où est la fin. Attention aussi à ne pas utiliser des caractères différents, ici bâton et à empatement.**

C'était inévitable ! Les jeux Olympiques d'Albertville allaient être l'occasion de nouveaux softs de « glisse ». Accolade s'y colle le premier en nous offrant huit

# CD-I

## L'épreuve du feu

### Nouvelles du front

- Grâce à un accord conclu avec Motorola pour le développement de semi-conducteurs spécifiques, Philips est en mesure de baisser ses prix. Pour preuve, le CD-I vient de passer à 699 \$ aux Etats-Unis. Espérons que la France suivra le mouvement...

- Gaston Bastiaens, directeur de Philips Interactive Media Systems, l'un des pères du CD-I, vient de quitter Philips pour devenir « general manager » au sein de PIE, une nouvelle branche d'Apple, spécialisée dans les médias interactifs. Il y a donc fort à parier qu'Apple présente bientôt au public une machine multimédia, probablement compatible avec le CD-I.

- Pour finir, quelques titres ludiques annoncés pour bientôt :

*Dark Castle, Sargon, Defender of the Crown, Escape from CyberCity, Tangram, Inca* et bien d'autres. Qui a dit que le CD-I n'était pas une machine de jeux ?

DdM

Machine mystérieuse, futur de la télévision ?, Le CD-I intrigue. Maintenant qu'il est disponible dans la plupart des magasins d'équipement hi-fi et vidéo, il était important de lui faire passer une « épreuve du feu ». D'aucuns auraient demandé l'avis d'éminents spécialistes, nous avons choisi de le présenter à un éventail de « testeurs » tout droit venus du grand public que vise Philips. Avec la machine (un CD-I 205), il y avait quelques produits : *35mm Photography, Les oiseaux d'Europe, Palm Spring Open, Van Gogh* et *Louis Armstrong*. La parole est à nos testeurs...

Ça y est, le CD-I est dans les boutiques. Plutôt que de vous resservir des caractéristiques techniques et des capacités théoriques, nous avons proposé à un petit groupe de volontaires, d'âges et de milieux variés, de le tester pour vous.



Avec *Les Oiseaux d'Europe*, vous pourrez découvrir tous les volatiles qui habitent les cieux de nos vertes prairies (et celles des autres pays d'Europe, bien sûr). A noter que ce CD fonctionne en cinq langues; l'un des points forts des logiciels sur CD.

**MARIE**, 29 ans, passionnée de peinture, de cinéma, de lecture.

« Je trouve que le CD-I est un très bon outil pédagogique qui peut développer le goût de l'apprentissage. Même si les CD ne sont pas exhaustifs, ils permettent d'appréhender des sujets inconnus (dans mon cas, la photo et les oiseaux). Au niveau des commandes, c'est très accessible

et les gens habitués à la télécommande et aux CD audio ne devraient pas être dépaysés.

Finalement, d'après les titres que j'ai pu essayer, le CD-I me fait penser à un livre animé. A mon avis, c'est un bon point car les nouvelles générations s'intéressent beaucoup plus à l'image qu'à l'écrit. Le CD-I pourrait donc donner accès à une large culture, même à

ceux que les bibliothèques rebutent. »

**J'aime** : la facilité d'accès, le côté ludique, la bonne ergonomie.

**Je n'aime pas** : le manque d'animation par rapport à ce qu'on entendait dire.

**J'achèterai...** quand la « logithèque » sera plus étendue et que la Full Motion Vidéo sera disponible (vivement les grands films de cinéma sur CD !).

**VLADIMIR**, 20 ans, étudiant en informatique, passionné de cinéma, de musique et de jeux de rôles.

« Les quelques CD-I que j'ai vus étaient de qualité, mais sans doute n'exploitaient-ils pas encore à fond les possibilités de l'appareil. L'aspect pédagogique et ludique semble privilégié, mais je pense que ses orientations devraient se diversifier, à la fois vers un côté plus utilitaire et un côté plus créatif (ce qui impliquerait l'apparition de machines avec

mémoire de masse, disquettes ou disques durs).

Même s'il me semble, pour l'instant, réservé à quelques riches fanas de technologie et de matériel haut-de-gamme, je ne doute pas du développement futur du CD-I. »

**J'aime** : l'ergonomie, la volonté de toucher tous les publics.

**Je n'aime pas** : la programmation, pas à la hauteur et l'absence de la puce de Full Motion Vidéo.

**J'achèterai...** quand le matériel sera moins cher. »

**JULIEN**, 21 ans, étudiant en architecture, passionné d'informatique, de jeux de rôles et de réalité virtuelle.

« Tel que je le vois, le CD-I est un produit novateur qui constitue l'avant-garde du futur de l'informatique. On y trouve des techniques qui existaient déjà en partie sur micro mais Philips a su doter sa machine de la technologie correspondante (CD-ROM, images vidéo et son digital). La machine en elle-même est vraiment bonne mais les titres que j'ai vus l'exploitent assez mal. L'ergonomie, en particulier, aurait gagnée à être améliorée.

Autre défaut : la télécommande, qui manque de précision. Et, étant donné l'aspect familial de la machine, il aurait été bon de la doter d'un senseur infra-rouge extérieur plus puissant qui permettrait de l'utiliser en étant affalé sur le canapé à l'autre bout de la pièce... »

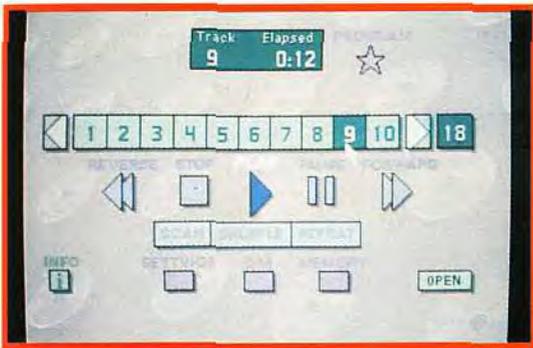
**J'aime** : la facilité d'installation, la qualité supérieure de l'image et du son.

**Je n'aime pas** : « la faiblesse » des titres actuels, le manque d'animation qui serait pourtant nécessaire pour toucher le public.

**J'achèterai...** quand la machine et la logithèque seront vraiment lancées.



Voici donc la télécommande fournie avec le CD-I. Même si la plupart s'en accomode, certains lui préfèrent un trackball, un joystick ou une souris.



Voici la page graphique qui apparaît lorsque vous utilisez le CD-I comme lecteur de CD audio. Les possesseurs de PC Engine ne seront pas dépayés.

**VALMONT**, 23 ans, musicien, utilise l'informatique pour son travail. « J'aime vraiment le principe du CD-I : placer l'utilisateur au centre d'une banque de données qu'il peut consulter à son aise. Et le son, aussi bien que l'image, sont vraiment à la hauteur. Enfin, le système de la Full Motion Vidéo me paraît vraiment prometteur pour les développements futurs. D'après les titres que j'ai vus, je dirais que l'intérêt pédagogique est vraiment très fort, aussi bien pour les collectivités (écoles, entreprises) que pour les particuliers. Le système de la commande à infrarouge est une bonne idée, bien adapté au grand public. Par contre, il est dommage de ne pas

pouvoir l'utiliser de manière plus importante et plus précise (j'aurais aimé pouvoir revenir en arrière sur une phrase que je n'ai pas entendue ou admirer un tableau de Van Gogh tout en conservant la musique de fond). J'attends maintenant de voir les développements futurs et les nouvelles applications auxquels nous n'avons pas encore pensés. »  
**J'aime** : le côté ludique de l'apprentissage, la compatibilité avec les CD audio, la qualité fabuleuse des images.  
**Je n'aime pas** : le manque de souplesse des titres que j'ai testés.  
**J'achèterai...** à un prix plus accessible pour l'intégrer dans mon équipement hi-fi/vidéo ».

**ROGER**, 55 ans, passionné de nature, d'art, de poésie. « Ce nouvel appareil élargit et complète les réalisations de notre secteur audiovisuel actuel. Au vu de ses performances techniques, le CD-I relève des créneaux des loisirs et de la culture ainsi que de l'enseignement. Dans le premier cas, il peut être un outil d'appoint pour l'initiation ou le perfec-

ce qui est de l'enseignement, il peut compléter l'apport du professeur pour l'apprentissage des langues, des informations scientifiques, géographiques, historiques, etc. On peut également penser qu'il avivra le goût des étudiants pour des matières peu ou mal enseignées. Mais le CD-I ne peut évidemment pas remplacer la présence active des profes-



Si ce jeu de golf n'atteint pas la même qualité que les références du genre sur micro, sa mise en scène graphique laisse loin derrière toutes les autres.

tionnement de multiples disciplines (sport, musique, connaissances, etc.). Je l'envisage également comme un moyen de susciter l'intérêt pour les arts et la littérature tout en se distrayant. Enfin, le CD-I doit pouvoir favoriser la mémorisation des acquis en permettant à chacun d'accéder aux techniques d'analyse et de synthèse. Pour

seurs et il faut faire attention à ce que la présentation linéaire n'isole pas l'utilisateur de la culture active. »  
**J'aime** : la qualité des titres, la facilité d'accès.  
**Je n'aime pas** : le prix trop élevé.  
**J'achèterai...** volontiers, à un prix plus raisonnable ».

Enquête réalisée par Dogue de Mauve

## Quelques détails...

Pour ceux qui n'auraient pas suivi la « saga » CD-I dans nos précédents numéros, voici une courte présentation des machines et des titres utilisés par nos testeurs. Deux modèles de CD-I sont disponibles : le 205 (à 4 990 francs) et le 220 (à 5 990 francs).  
**35mm Photography** est un titre (en anglais pour l'instant) qui va vous apprendre le maniement des appareils photo.  
**Les oiseaux d'Europe**, qui fonctionne en cinq langues, vous présente tous les oiseaux que l'on peut apercevoir à travers l'Europe, chacun d'entre eux illustré par un court texte et un chant qui lui est propre.  
**Palm Spring Open** est un jeu de golf. Le green et votre golfeur sont digitalisés, de même que les voix des commentateurs (en V.O. : « *he should try cricket, shouldn't he ?* »).  
**Van Gogh : une moisson de soleils**, que nous avons testé en version anglaise, propose de découvrir le peintre et son œuvre à travers ses plus belles toiles et sa correspondance.  
**Louis Armstrong : An American Songbook** est un CD-I Ready, c'est-à-dire qu'il peut être lu sur un lecteur audio classique. Mais, avec le CD-I, vous aurez aussi droit aux paroles qui défilent en synchro avec la voix.



Avec 35mm Photography, vous apprendrez à manier parfaitement votre appareil pour obtenir de superbes images.



Evidemment, il faut quand même écouter avec attention les leçons (en anglais) prodiguées par la machine. Là, c'est plutôt raté !



Ah, voilà qui est bien mieux ! Maintenant que vous savez tout sur l'autofocus, apprenez donc à insérer une pellicule dans l'appareil !



**Edito**

**S**alut ! La rentrée s'annonce très dure pour les pauvres petits étudiants ! Comment vont-ils pouvoir se remettre au travail avec tous ces beaux softs qui débarquent ce mois-ci ? Il va falloir être fort pour résister à la tentation des *Leather Goddesses of Phobos 2*. Sans parler de la volonté qui leur permettra de ne pas céder au chant tentateur du légendaire *Dungeon Master*, enfin adapté sur PC. Un conseil, ne jetez pas un coup d'œil au test de *The Legend of Kyrandia*, vous risquez de rater carrément les cours ! Pour les amateurs d'intrigue policière, un voyage à Moscou avec *KGB* et une balade à Londres avec *The Lost Files of Sherlock Holmes* sont tout indiqués. Beaucoup de PC ce mois-ci, comme vous pouvez le constater. Que les possesseurs de Mac se rassurent : *Willy Beamish* est désormais disponible sur leur machine préférée. Bossez dur et jouez beaucoup !

Marc Menier



## THE LEGEND OF KYRANDIA

Editeur : Westwood Studios ■ Distributeur : Virgin games ■ Directeur programme : Michael Legg ■ Directeur graphismes : Rick Parks ■ Directeur musique et bruitages : Paul Mudra.

*Kyrandia* de Westwood Studios est le premier volet d'une série de jeux d'aventure regroupés sous le nom de *Fables & Fiends*. Des graphismes superbes, des musiques plus enchanteresses les unes que les autres, ce jeu d'aventure dispose de solides atouts pour devenir un classique du genre. Magie, aventure et bons sentiments, osez-vous affronter Malcom le bouffon maléfique, détenteur de la magie de Kyrandia.

**L**e royaume de Kyrandia vivait paisiblement en harmonie avec les forces de la nature. Grâce à la Kyragem, symbole du pacte entre l'homme et la terre, la magie était aussi naturelle que les rivières et les forêts. Tant de bonheur ne pouvant durer, la malédiction arriva sous la forme de Malcom, le bouffon dément du roi. Ecœuré par tant de joie, il s'est emparé de la Kyragem, a tué le bon roi et rompu le pacte. Confiné dans le palais royal à la suite d'une grande bataille avec les maîtres mages, il est de nouveau libre, libre de ravager le pays... Vous jouez le rôle de Malcom, prince de Kyrandia dont l'existence fut tenue secrète. Ne soyez pas cachotier, vous êtes



## Graham de Daventry (King's Quest) contre Brandon de Kyrandia

### Matériel nécessaire



**CONFIGURATION**  
 PC tous modèles.  
 Modes graphiques : MCGA/VGA.  
 Extension mémoire utilisée : 1 Mo.  
 Cartes son : Roland MT-32/ LAPC1/ AdLib/ AdLib Gold/ Sound Blaster/ Sound Blaster Pro/ Tandy.  
 Espace mémoire requis : 7,5 Mo.  
 Contrôle requis : souris, clavier.

*Kyrandia* ne vous rappelle-t-il pas un soft sorti il y a de nombreuses années et qui allait donner naissance à une série de jeux d'aventure qui fait maintenant référence : *King's Quest* bien sûr ! Une grande question se pose : *Kyrandia* est-il en mesure de supplanter *King's Quest* ? Peut-être, tout dépend des prochaines péripéties de Brandon. Le bon roi Graham peut alors s'inquiéter si

les musiques et les graphismes restent toujours aussi bons. *King's Quest* garde cependant un avantage : les scénarios et le système d'utilisation sont plus complexes et donc complets. Mais il ne faut pas blâmer *Kyrandia*, pour un coup d'essai, on était proche du coup de maître. Si les aventures de Brandon s'étoffent au fil des épisodes, le succès de la série *Fables & Fiends* est assuré.

**17**  
**INTERET**

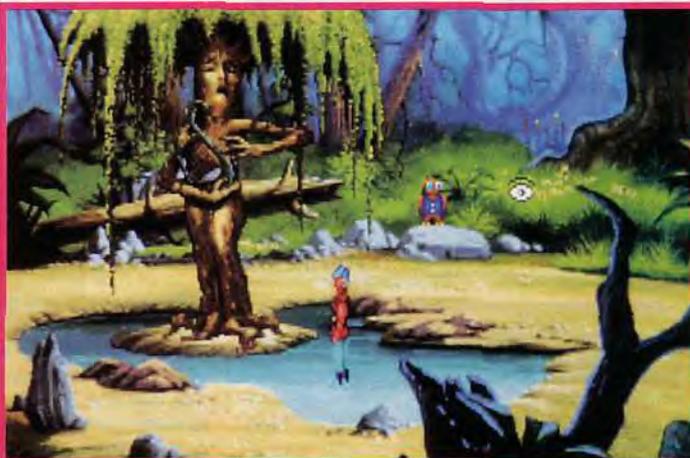


**Ces prismes magiques permettent de mélanger des liquides et de créer des potions magiques. Ils sont indispensables pour la suite de l'aventure.**

**A** **PC**

Comparatif

Après avoir honoré la mémoire des parents de Brandon avec une fleur, sa mère apparaît d'outre-tombe et confie le quatrième pouvoir de l'amulette à son fils.



le seul à pouvoir libérer le pays du joug de Malcom, même les arbres l'affirment. Seule une personne de sang royal peut rétablir le pacte et guérir la Kyrageim, c'est dur mais il faut assumer. Autrefois florissante, la magie se meurt, si vous voulez réussir votre mission, il faudra réapprendre cet art perdu et combattre Malcom avec ses propres armes.

Le système de jeu de *Kyrandia* est très simple. Rien au clavier, tout se fait avec la petite souris blanche (principe fondamental de Garcimore, un grand magicien). Le curseur permet de prendre des objets, parler aux gens, etc. Par exemple il suffit de cliquer dans un pot pour prendre la pomme qui se trouvait dedans, simple non ? D'un côté, le joueur se retrouve limité dans ses actions, de l'autre on ne perd pas son temps avec des explorations stériles. Pour compenser cette facilité



d'action, la difficulté dans *Kyrandia* a été axée sur la résolution d'énigmes logiques.

**Des musiques et des graphismes fabuleux.** On en prend plein la vue et plein les oreilles. Les graphismes sont superbes. Avec les nuances de couleurs, les programmeurs ont réussi à faire oublier la résolution. Côté musical, *Kyrandia* est tout simplement un sérieux prétendant au *Tilt* d'or dans ce domaine. A cela s'ajoute quelques ani-

**Ne cliquez pas sur Brandon, il ne sait que se plaindre. Il est vraiment déplacé pour un héros de crier famine, surtout lorsqu'on a d'excellentes baies pour se rassasier derrière soi.**

mations du plus bel effet, finalement *Kyrandia* est un jeu auquel on prend beaucoup de plaisir à jouer, bien qu'il soit un peu facile de progresser dans l'aventure.

Marc Menier

**La fontaine magique. Pour profiter de ses eaux enchantées, il faut retrouver la boule de cristal que Malcom le bouffon a dérobé et la remettre en conjonction avec les autres.**

**Avec le pouvoir magique adéquat, Brandon peut se transformer en Will-O-Wisp, une concentration d'énergie magique, sorte d'esprit qui fait de la lumière.**



## Premiers pas...

Vous commencez le jeu dans la demeure de votre mentor (transformé en pierre). Lisez le scroll posé sur la table, il vous indiquera le chemin jusqu'à la prêtresse. Prenez la pomme dans le vase situé à gauche et n'oubliez pas la scie

qui se trouve sous la table. Sortez et allez à gauche. Vous verrez des larmes tomber du ciel, il faut en attraper une. Ensuite visitez le monde de *Kyrandia* et trouvez une rose (près de l'Altar). Allez ensuite explorer à droite de l'arbre-maison et mettez la larme dans le tronc du saule

pleureur, vous le guérez ainsi. Là, un garçon vous demandera de jouer à cache-cache. Suivez-le et effrayez-le, il laissera tomber une bille. Allez voir la prêtresse, donnez-lui la rose et écoutez ses conseils. Retournez ensuite à l'Altar et placez la bille près des autres : vous

avez gagné le talisman magique. Il faut maintenant aller dans la caverne en bas à droite et donner la scie à Herman. Celui-ci ira couper du bois un peu plus haut (vous devrez le suivre) et il réparera le pont. Voilà, vous pouvez maintenant continuer l'aventure.

# 17

## INTERET

*Kyrandia* dispose de graphismes magnifiques et les musiques harmonieuses sont superbes. On est vraiment pris dans l'ambiance de ce jeu. L'interaction est assez

limitée car l'accent est mis sur les énigmes et l'histoire. Un jeu idéal pour ceux qui ont gardé une âme d'enfant.

TYPE ——— aventure animée

RIX ——— D

PRISE EN MAIN ——— 15

Toutes les actions se font au curseur. La documentation est complète et en prime, on a droit à une séquence d'introduction animée du plus bel effet. Le manuel et les textes à l'écran seront en français.

GRAPHISMES ——— 18

Les décors forestiers sont tout simplement magnifiques. Les nuances de couleurs sont très bien choisies, un vrai régal !

ANIMATION ——— 15

Les petites animations rendent le monde de *Kyrandia* très vivant. Les apparitions de Malcom sont assez impressionnantes.

JOUABILITE ——— 15

Le système de jeu est très simple. Certaines séquences répétitives sont parfois ennuyeuses. La magie est d'une utilisation facile.

MUSIQUE ——— 19

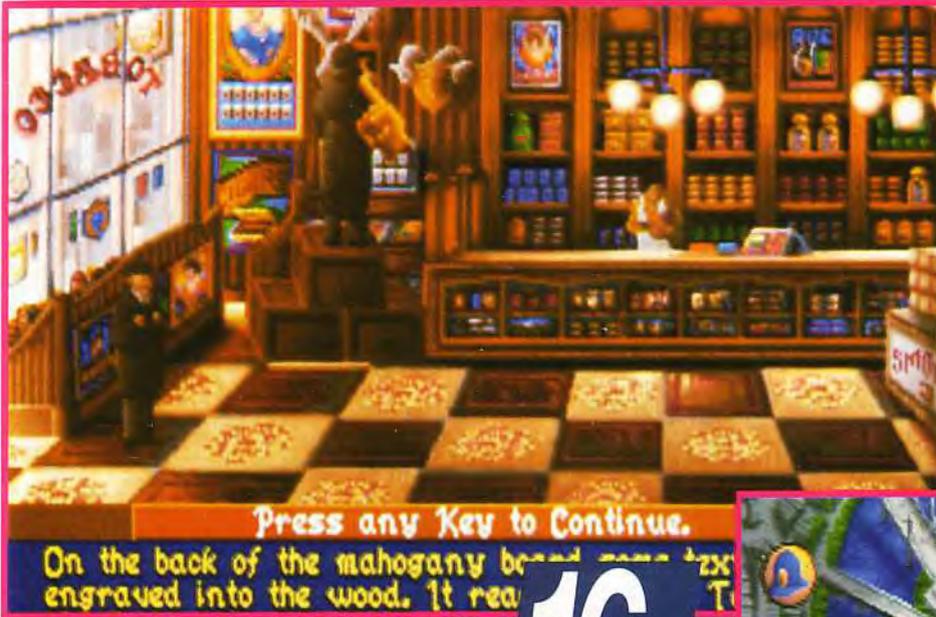
Des musiques grandioses, tout simplement. Elles sont pour une grande part dans l'ambiance très prenante de *Kyrandia*.

BRUITAGES ——— 15

Des bruitages réalistes : portes qui grincent, sortilèges aux sonorités étranges, etc. L'ambiance sonore de ce jeu d'aventure est vraiment complète.

# THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

PC



Editeur : Electronic Arts  
 ■ Conception et graphisme : Mythos Software  
 ■ Réalisation : R.J. Berg ■ Scénario : Eric Lindstrom ■ Musique : Rob Hubbard

## Matériel nécessaire

**Machine :** compatible PC (386sx conseillé).  
**Mode graphique :** VGA uniquement.  
**Cartes son :** toutes les cartes sonores sont reconnues.  
**RAM nécessaire :** 640 Ko. Le jeu tire parti de la mémoire paginée si elle est installée.  
**Mémoire disque dur :** 15 Mo sur le disque dur au minimum, 24 Mo si tous les fichiers sont décompressés (le jeu est alors plus rapide).

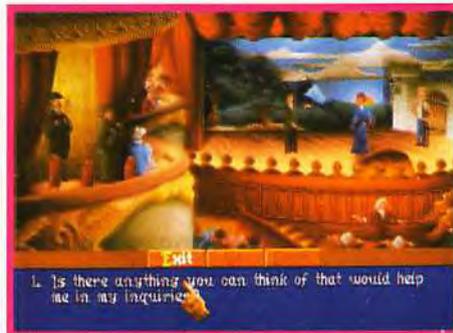
Battre Lucasfilm et Sierra sur leur propre terrain, tel est l'objectif que semble vouloir atteindre Electronic Arts avec ces aventures inédites de Sherlock Holmes. Et la qualité des graphismes, de la musique et du scénario aidant, ils ne sont pas loin d'avoir réussi...

**16**  
INTERET

Les graphismes somptueux et variés font presque oublier le côté par trop linéaire de ce jeu.



Comment être impartial quand un jeu me propose de prendre la place de mon détective préféré ? Difficile, d'autant que j'ai retrouvé avec ce jeu tout le plaisir des enquêtes tordues du célèbre détective de Baker Street. Mais voyons le scénario. Novembre 1888. Une jeune actrice sans ennemi connu est assassinée dans une ruelle à la sortie du théâtre, à l'aide d'un bistouri. La police (et l'inspecteur Lestrade en particulier) conclue immédiatement à un nouveau méfait de Jack l'éventreur, d'autant que la « technique » est similaire. Mais quelques points sombres restent à élucider, et c'est en désespoir de cause que Lestrade fait appel à Sherlock Holmes. Après une rapide visite sur les lieux du crime, il apparaît que l'éventreur n'est peut-être pas celui que l'on pense. Commence alors une course poursuite dans tout Londres avec le meurtrier. Le scénario, tordu et alambiqué à souhait, est typique de l'oeuvre de Sir Conan Doyle. La réflexion laisse souvent le pas à l'action, mais aussi



Le grand Sherlock va devoir enquêter sur la disparition d'une cantatrice. Sa loge cache un objet important mais il ne sera pas facile de le récupérer...

à l'analyse scientifique et à la psychologie. La présence discrète (mais indispensable) de ce cher Watson renforce cette ambiance et permet d'obtenir de temps en temps, des informations importantes. La linéarité du scénario se dévoile malheureusement dès que l'on butte sur une énigme, et il faut alors trouver la solution avant de pouvoir continuer. Le nombre d'options augmentant rapidement, le « blocage » peut être de longue durée... Holmes et Watson se déplacent sur un plan de la moitié inférieure de Londres, où apparaissent de nouveaux endroits au fur et à mesure de leurs investigations.

Techniquement, ce jeu est proche de la perfection. Les graphismes VGA sont superbes, et parfaitement animés. Quand Holmes (ou Watson) marche, il balance ses bras. Dès qu'il s'arrête, il les remonte

# Sos aventure



Contrairement à son homologue belge Hercules Poirot, Sherlock Holmes se déplace. Il se déplace même beaucoup, ce qui vous donnera l'occasion de visiter une bonne partie du Londres de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle.

sur son gilet. Il se baisse pour ouvrir un tiroir, grimpe sur des caisses, le tout dans des mouvements très fluides. L'interface reprend presque parfaitement celle utilisée dans les jeux Lucasfilms. Seule différence notable, les objets transportés n'apparaissent que quand on fait l'inventaire. Les personnages se dirigent bien évidemment à la souris, et lorsque le pointeur est placé sur un objet ou une personne, une action par défaut est proposée (ouvrir si c'est une porte, parler si c'est une personne, etc.). La musique, superbe, est signée Rob Hubbard. Elle est accompagnée de bruitages réussis, et même de voix digitalisées pendant l'introduction. *Sherlock Holmes* est un jeu prenant, qui plaira par son ambiance à tous les amateurs du détective anglais. Il est aussi frustrant, comme le sont les Lucasfilm et les Sierra, le joueur pouvant être bloqué « bêtement » par une astuce. On aime ou on aime pas. Moi, en tout cas, j'adore !

Jean-loup Jovanovic



La chambre de la victime recèle plusieurs indices importants. Même s'il ne pleut pas, ouvrez le parapluie.



## Docteur Jones ou Sherlock Holmes ?

*The Lost Files of Sherlock Holmes* égale les meilleurs Lucasfilm. Par rapport à *Indy IV*, ses graphismes sont plus travaillés, ses personnages de plus grande taille et son scénario plus

vivant. *Atlantis* marque des points pour ce qui est de la durée de vie et la bande sonore. Au total, les deux jeux prennent place côte à côte parmi les meilleurs jeux d'aventure.



## Les joies de l'administration...

Le plus grand détective de tous les temps n'a évidemment guère de problème à découvrir les criminels en tous

genres qui parsèment cette histoire originale. En revanche, il n'est pas aussi facile de composer avec les



forces de l'ordre et avec l'inertie de l'administration londonienne car Lestrade et ses confrères ne lui facilitent pas la tâche ! Première chose :

accéder aux effets personnels de la victime, conservés à la morgue. Le gardien ne vous permettra de les examiner que si vous avez un mot de Lestrade. Mais

## Les premières déductions...

Par une matinée pluvieuse, un policier vient déposer une missive au 221b Baker Street. C'est un message de l'inspecteur Lestrade, qui demande à Sherlock Holmes de

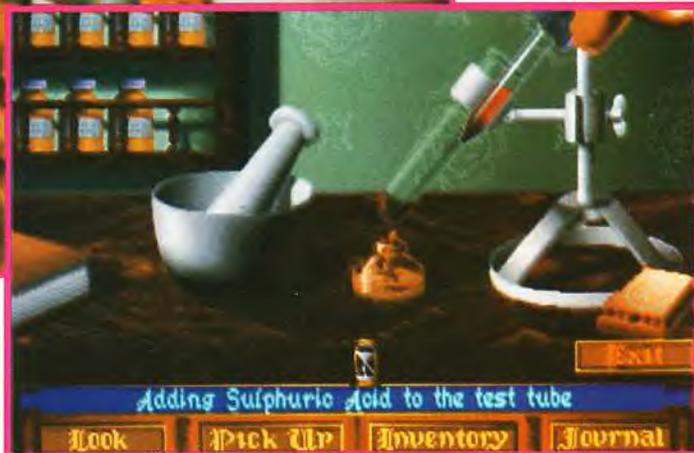
le rejoindre près d'un théâtre, où un crime a eu lieu. Sur place, vous découvrirez le cadavre d'une jeune femme. Une barre de métal traîne par terre, ainsi que son sac à main.

Vous ne pouvez pas le prendre pour l'instant, attendez que le corps soit transporté à la morgue. Regardez attentivement le corps, ramassez les résidus sur la plaie et le mégot de cigarette. Entrez dans le

théâtre. La gardienne est effondrée. Demandez à Watson d'intervenir: il vous donne un calmant à administrer à l'infortunée. Prenez une fleur pour l'analyser et le parfum. Bonne chance pour la suite!



Le célèbre laboratoire de Sherlock Holmes lui permet de réaliser plusieurs analyses.



Le taxidermiste, s'il a accompli le méfait, n'est pas le vrai coupable. La première partie du jeu est terminée, il vous faut maintenant trouver la véritable «tête pensante». La lettre est la clef.



premier problème : Scotland Yard ne reçoit pas ! Retournez à la morgue, parlez au policier. Il vous accompagne au Yard et vous permet d'entrer.

Deuxième problème: le réceptionniste refuse de déranger Lestrade. Parlez au marchand aveugle, menacez-le. Il vous conseille de flater ce récep-

tionniste grincheux. Et ça marche ! Ce type de problème arrive fréquemment dans le jeu. Par exemple, à la prison, pour parler à l'assassin, il vous faut un laissez-passer.

Au zoo, vous pouvez accéder au lieu du crime, mais il vous faut trouver et convaincre le gardien de tenir le lion pendant que vous irez ramasser la montre... A l'opéra, il vous faut obtenir

de la propriétaire la permission de visiter la loge de la cantatrice disparue, puis Watson devra détourner l'attention du gérant pendant que vous fouillez ses affaires... Et ainsi de suite. Mon principal regret concernant ce jeu est cette linéarité. Mais, ne boudons pas notre plaisir: c'est beau et l'ambiance est là. Sir Conan Doyle ne se retournera pas dans sa tombe !

# 16

## INTERET

Si ce jeu est proche de la perfection dans son domaine, il n'en manque pas moins d'un peu d'originalité mais les fans de *Sherlock Holmes* et des jeux «à la Sierra» craqueront complète-

ment. Les graphismes et la qualité de l'ambiance sont ses grands points forts. Aux titres des regrets, le temps n'est pas du tout géré.

TYPE ————— aventure

PRIX ————— NC

PRISE EN MAIN ————— 16

Le fonctionnement du jeu est enfantin, mais il est parfois regrettable que des actions «logiques» provoquent l'apparition d'un message vous indiquant que c'est impossible.

GRAPHISME ————— 18

Les dessins en 256 couleurs sont tout simplement superbes et l'usage des ombres rend parfaitement l'ambiance de l'époque.

ANIMATIONS ————— 16

Les mouvements des personnages sont nombreux et très bien rendus. Electronic Arts montre là toute sa maîtrise du PC!

MUSIQUE ————— 16

Les thèmes sont nombreux et variés. Ils sont associés aux différents endroits, et peut-être un peu courts. Le silence qui les suit est assez triste...

BRUITAGES ————— 12

Quelques bruitages animent le jeu, mais ils ne sont pas assez nombreux pour réellement participer à l'ambiance.

MANIABILITÉ ————— 15

L'interface inspirée des jeux Lucasfilm a déjà fait ses preuves. Dans certains cas, il est impossible d'interrompre une action en cours.

DIFFICULTE ————— moyenne

La linéarité du jeu permet d'avancer de façon régulière. Ce n'est que vers la fin que le nombre d'actions possibles peut gêner le joueur.

DUREE DE VIE ————— 13

Le plus grand défaut des jeux linéaires : soit vous finissez le jeu, soit vous bloquez et vous l'abandonnez. De toute façon, cela ne vous prendra que quelques jours pour élucider l'énigme...

# ...SOS aventure... PC DUNGEON MASTER



■ Editeur : FTL ■ Distributeur :  
Psygnosis.

**16**  
INTERET

## Matériel nécessaire

Machine : compatible PC 286 ou + (386sx conseillé) disposant de 540 Ko libres. Carte CGA, EGA ou VGA. Souris et carte sonore recommandées.

Plus de deux ans. Il nous a fallu attendre plus de deux ans pour voir arriver, enfin sur PC, le plus extraordinaire des jeux ST et Amiga, le plus révolutionnaire des jeux de rôles. *Dungeon Master* est enfin là. Et si c'est avec un plaisir certain que j'ai retrouvé ce monument du jeu, c'est aussi avec une certaine déception : c'est une copie conforme de la version ST !

**A**u départ était l'esprit. Et l'esprit visitait le Hall des Champions. Il choisit quatre aventuriers, leur insuffla la vie, et l'aventure commença. Leur mission : réunir l'esprit de Lord Grey, qu'une expérience ratée a séparé en deux entités, l'une mauvaise (Chaos), l'autre bonne (Lord Librasulus). Chaos a créé un donjon immense et se terre à l'avant-dernier niveau, gardé par des entités de feu. Les quatre personnages de départ, que vous choisissiez donc parmi une trentaine, sont inexpérimentés et vous devez au

La légende du jeu de rôle sur micro arrive enfin, après deux ans d'attente, sur PC. Mais n'est-il pas trop tard? Ce qui était novateur en 88 ne l'est plus guère aujourd'hui. Ceci dit, *Dungeon Master* reste un très bon jeu



Graphismes 256 couleurs, animations variées et originales : *Legend of Darkmoon* est sans conteste supérieur à

*Dungeon Master*, dont il reprend pourtant les principales qualités. Seul réel avantage de *Dungeon Master*, son

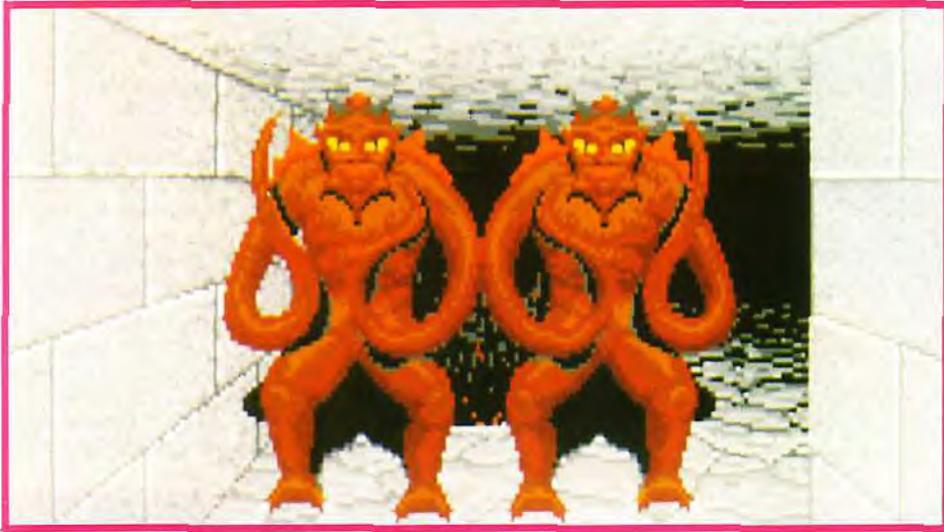
## DE DUNGEON MASTER A UNDERWORLD : LE CONFLIT DES GENERATIONS TOURNE EN FAVEUR DES JEUNES...

système de magie plus original (*Eye of the Beholder 2* est fidèle sur ce point à *Advanced Dungeons & Dragons*). Mais les amateurs apprécieront les deux... S'il est évident que *Eye of the Beholder 2* est un plagiat de *Dungeon Master*, il n'en est pas moins vrai pour autant que l'éleve dépasse le

maître. Graphiquement, d'abord, les 16 couleurs de *Dungeon Master* font bien piètre figure face aux 256 couleurs de *Legend of Darkmoon*. Les bruitages sont équivalents, même si ceux de *Eye of the Beholder 2* sont plus variés. Le scénario et le donjon, enfin, voient la victoire

absolue du jeu de SSI, qui se permet d'avoir un donjon plus grand et un scénario nettement plus fouillé. Après tout, *Dungeon Master* n'a que deux ans de retard... C'est face à *Underworld* que ses lacunes sont le plus apparentes. Origin a pourtant repris le même principe, mais

l'a sublimé pour obtenir le premier jeu que l'on puisse qualifier de «réalité virtuelle». Des prouesses techniques, une musique sublime, un scénario «en béton». Tout cela amène à ce que, finalement, FTL ne fasse plus guère figure que d'amateurs avec son vieux *Dungeon Master*...



fil des niveaux les entraîner et trouver armes et armures pour les équiper. Le premier niveau, celui du Hall des Champions, ne contient pas de monstres, et vous y prendrez un peu de nourriture et quelques objets, ainsi qu'un «résurrecteur» qui redonnera vie aux personnages trépassés. Au second niveau, vous trouvez une grille fermée avec un bouton rouge, derrière laquelle se terre une momie. Vous appuyez sur le bouton, vous lancez une massue et la momie disparaît dans un nuage de fumée. Derrière elle, vous trouvez une dague et un parchemin vous disant que

les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être. Dans le mur du fond, une pierre a une forme inhabituelle. Si vous appuyez dessus, une cache apparaît, qui contient une épée. Un peu plus loin, une grille fermée, une serrure, et posée par terre, une clef. Prenez la clef, mettez-la dans la serrure et la porte s'ouvre. Magique ! Petit à petit, vous découvrirez des astuces plus difficiles, des pièges plus variés. Progressivement, le joueur se laisse prendre au jeu.

**Dungeon Master est un mythe, une légende.** Ce fut, il y a maintenant plus de deux ans, le premier à proposer le jeu en temps réel, et la possibilité d'agir directement sur le décor. Mais, si à l'époque, c'était LE meilleur jeu qui soit, il a depuis été égalé (*Eye of the Beholder 1 et 2, Black Crypt*, etc...), puis dépassé (*Underworld*). Et après nous avoir fait attendre si longtemps, FTL se permet en plus de nous décevoir: le jeu, en VGA 256 couleurs, n'utilise que les 16 couleurs du ST. Les brui-

**Principale différence avec la version Atari ST : Dungeon Master sur PC propose une séquence de fin superbe, qui ne fait malheureusement que souligner le niveau moyen du reste du jeu. Quelle déception !**

tages, sur Sound Blaster, sont à peine supérieurs à la version originale. Ô, c'est d'un bon niveau. Mais ils auraient pu faire nettement mieux. Certaines originalités sont toujours uniques, comme la possibilité de s'entraîner en frappant dans le vide, et le scénario toujours aussi bien construit et aussi progressif. Mais, contrairement aux jeux plus récents, il n'y a aucune communication avec les monstres. Tout ce qui est dans ce donjon est mauvais, et doit être détruit.

Les seules véritables différences avec la version ST sont la musique d'introduction, les cris de guerre des personnages et la séquence de fin, une animation de plusieurs minutes, très réussie. *Dungeon Master* plaira à tous les amateurs de ce genre de jeux, en particulier ceux qui ont quelques difficultés à terminer *Eye 2* ou les jeux de ce type. Mais cela ne l'empêche pas d'être maintenant un bon cran en deçà d'*Eye of the Beholder 2* et surtout d'*Ultima Underworld*... JLJ



**L'inventaire des personnages. Pour manger, portez la nourriture à la bouche. Pour lire ou regarder un objet, portez-le à l'œil. Pour connaître les caractéristiques d'un personnage, cliquez sur l'œil avec la main vide. Cette simplicité a contribué au succès de DM.**

# 16 INTERET

Pourquoi diable ont-ils attendu si longtemps pour produire cette version PC ? Ce jeu, qui aurait été un très grand jeu il y a seulement

TYPE ——— jeu de rôle

PRIX ——— D

PRISE EN MAIN ——— 19

Comment décrire la progressivité de *Dungeon Master* ? Son ergonomie parfaite ? Essayez...

GRAPHISMES ——— 12

Du VGA en 16 couleurs : quelle déception ! Cette version est une copie conforme de la version ST. En EGA, le jeu est encore moins beau, mais il reste lisible...

ANIMATION ——— 13

Sans être extraordinaire, les animations sont suffisantes : monstres qui bougent, portes qui s'ouvrent... En revanche, on est très, très loin d'*Underworld*.

MUSIQUE ——— 5

Si la séquence d'introduction est «correcte», ce sera la seule musique que vous entendrez dans tout le jeu.

BRUITAGES ——— 14

Les monstres marchent, frappent, mordent, rugissent. Les grilles s'ouvrent, se ferment, les objets heurent le mur. Cela participe fortement à l'ambiance, inimitable, de *Dungeon Master*.

MANIABILITÉ ——— 20

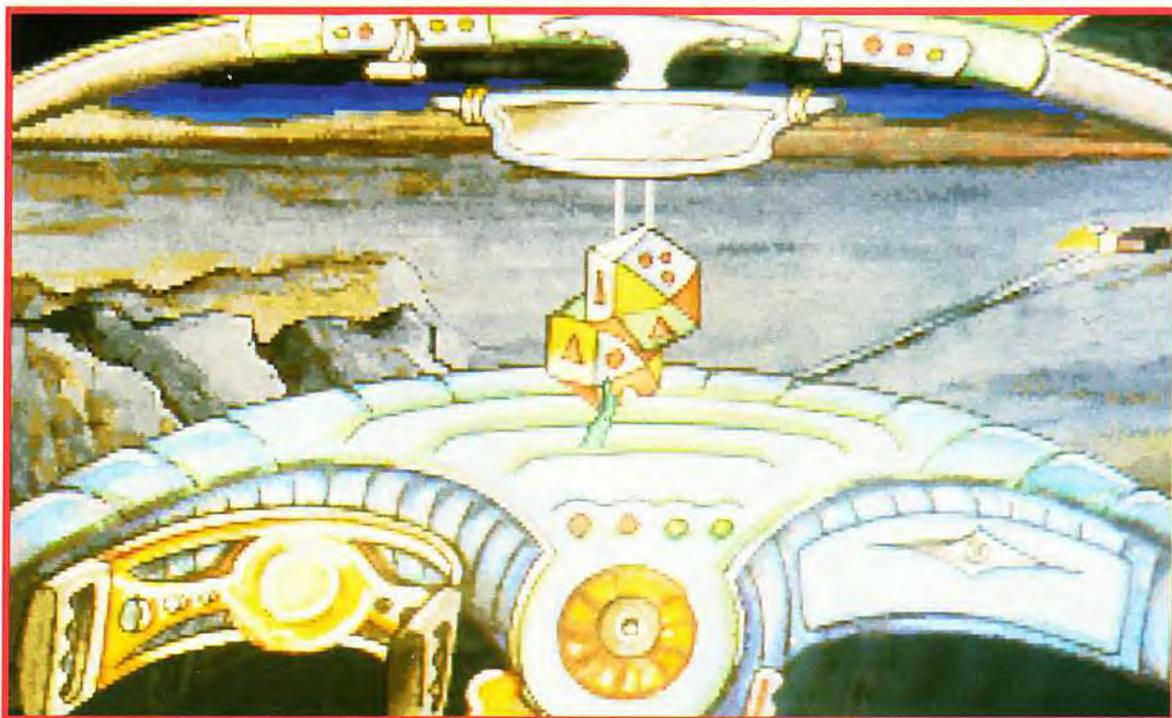
Rapide, bien pensé, DM se manie au clavier (pour les déplacements) et à la souris (pour les actions). Le système de sorts, original, est lui aussi très simple à utiliser.

DIFFICULTÉ ——— 14

Les premiers niveaux ne posent pas de réel problème, mais les choses se corsent par la suite, les monstres devenant plus agressifs et les astuces se compliquant.

DURÉE DE VIE ——— 14

J'ai dû terminer ce jeu une bonne douzaine de fois. Cela dit, je suis intoxiqué. De toute façon, un minimum d'une vingtaine d'heures sera nécessaire pour vaincre le Chaos...



Le vaisseau spatial de Barth ressemble étonnamment aux belles Américaines de l'époque (je parle des voitures, bien sûr !). A vous de trouver les éléments adéquats pour le réparer.



# LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

14  
INTERET

2<sub>PC</sub>

Cet ecclésiastique prêche une bien étrange religion. Il déifie la fission nucléaire et attend avec impatience la venue de son dieu.

Editeur : Infocom ■ Conception : Steve Meretzky. ■ Directeur technique : William Volk  
■ Musique : Russel Lieblich.

Rock & Roll, Aliens et pin-ups, tel est le cocktail que vous propose *Leather Goddesses of Phobos 2*. Tandis que l'Amérique se déhanché en cadence au son des chansons d'Elvis Presley, les déesses de cuir de *Phobos* tentent de conquérir la terre, et elles ont de sacrés atouts ! Un soft sulfureux à ne pas mettre entre toutes les mains.

**E**n 1956, dans la petite ville d'Atom City... James Dean triomphe sur les écrans, Elvis est devenu le « King » et Barth l'extraterrestre s'écrase lamentablement dans les collines avec son vaisseau spatial. Barth est blessé, désorienté dans un monde hostile, tandis que Zeke Zarmen le pompiste retente pour la énième fois sa chance avec Lidya, la jolie fille du professeur Sandler. Et dans l'ombre, les déesses de cuir de Phobos attendent leur heure...

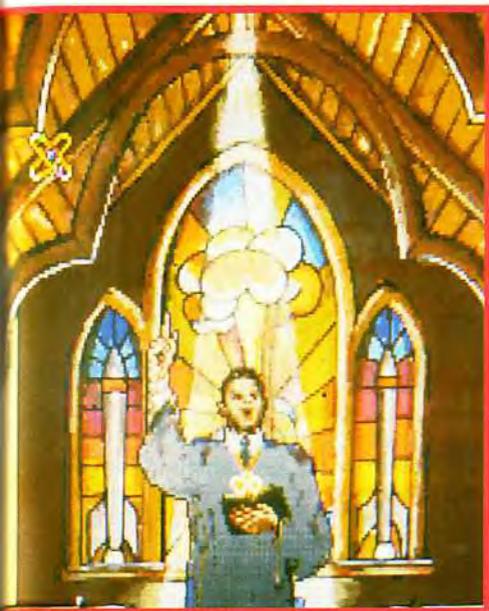
**Des héros pour tous les goûts.** Vous pouvez vivre cette aventure en prenant le rôle d'un des trois personnages principaux. Les matchos se prendront pour Zeke et se jetteront avec délice dans des décolletés vertigineux. Les plus calmes et les joueuses préféreront le personnage de Lidya. Pour les fondus du fusible et les andro-



On ne peut pas dire qu'elle ait froid aux yeux, Zoe ! Comment résister à son appel ? Allez, ce ne sont pas quelques pixels colorés qui vont vous effrayer.

## CONFIGURATION

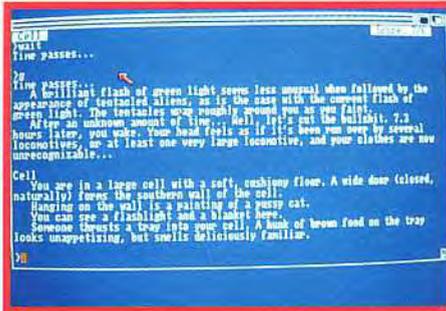
Machine : PC 286 cadencé à 10 Mhz au minimum.  
 Format graphique : VGA/MCGA/EGA/Tandy 16 couleurs.  
 Médias : 10 disquettes 3"1/2 HD.  
 Carte son : Roland MT-32, LAPC1, Adlib, PS-1 Sound card, Tandy Mediavision Pro Audio Spectrum, Soundblaster, LifeSize sound Enhancer (fourni avec le jeu).  
 Contrôle : clavier, joystick ou souris.  
 Place mémoire sur disque dur : 15 Mbytes.  
 Ram requise : 640 K.  
 DOS : 3.3 ou supérieur (5.0 recommandé).



gynes, il reste Barth, l'extraterrestre (blague à part, il est idéal pour les débutants).

**Quand il faut cliquer, il faut cliquer !** Voilà à quoi se résume l'interaction dans *Leather Goddesses of Phobos*. Toutes les actions s'effectuent à l'aide du curseur, qui se modifie suivant les actions possibles. Ainsi, il suffit de le déplacer sur l'écran pour parler aux gens, prendre un objet, etc. Les discussions se limitent seulement à la possibilité d'aborder un thème et d'obtenir des informations. Sinon, il faut utiliser le bon objet au bon endroit. Pourtant, *Leather Goddesses of Phobos* dispose de bons atouts.

Une heure de voix digitalisées en français, une carte son fournie avec le jeu, ce n'est pas rien quand même. Les graphismes dans leur genre sont de bonne qualité et surtout le thème grivois nous change des éternelles histoires prudes de fées et de citrouilles à la *King Quest* et de tant d'autres. Malheureusement, le jeu proprement dit



On est loin des jeux aventures attrayants dont les principaux atouts sont la musique et les graphismes. Ici, tout repose sur le scénario.

### Récidiviste

Steve Meretzky, le concepteur de *Leather Goddesses of Phobos*, n'en est pas à son premier coup d'essai dans le genre. Il a déjà à son actif : *Leather Goddesses of Phobos*, *Planetfall* (1983), *The Hitchiker's Guide to the Galaxy* (1984) et, entre autres, *Spellcasting 101 : Sorcerers get All the Girls* (1990) et *Spellcasting 201 : Sorcerer's Appliance* (1991). Contrairement à l'image que l'on peut avoir de lui au travers de ses jeux, ce n'est ni un illuminé, ni un obsédé sexuel. Ses jeux ont la particularité d'être davantage destinés à des adultes qu'à des enfants. Il est amusant de constater à ce sujet que, dans le monde des jeux micros, le thème de la sexualité et de la violence ont longtemps été tabous. Bien que la majorité des utilisateurs de PC (machines coûteuses) soient adolescents ou adultes, les éditeurs continuent à sortir des contines pour enfants en bas âge comme la série des *King Quest* et autres. Ceux-ci sont excellents, mais il serait bien de pouvoir jouer plus souvent à des aventures dont le scénario serait plus osé. Appel aux éditeurs...



**Le professeur Sandler observe la planète X avec son télescope, qu'il utilise aussi pour espionner la gente féminine. Science sans conscience...**

n'est pas très intéressant, saluons quand même l'effort d'Infocom de publier un jeu qui sort un peu des sentiers battus.

Dans le genre, la série des *Leisure Suit Larry* reste un must. Marc Menier

# 14 INTERET

Des thèmes passionnants comme celui de *Leather Goddesses of Phobos*, on en redemande ! L'univers sonore est impressionnant et le jeu ne dérape pas dans le mauvais goût.

TYPE — aventure graphique

PRIX ————— NC

PRISE EN MAIN ————— 17

Tout est en français, des textes à l'écran jusqu'aux voix digitalisées, en passant par le manuel (très amusant, d'ailleurs !). Le système de jeu est on ne peut plus simple d'utilisation.

GRAPHISMES ————— 14

Dans la lignée des « comics » américains de l'époque, les graphismes ont un style qui risque de déplaire à certains, même si quelques modèles sont croustillants à souhait.

ANIMATION ————— 10

Les animations sont rares dans *Leather Goddesses of Phobos 2*. Le jeu reste très statique, c'est dommage.

JOUABILITÉ ————— 12

L'interaction est faible. Le jeu se résume trop à une succession d'actions indispensables pour progresser. Le système de jeu est simple. En contrepartie, il est trop limité.

MUSIQUE ————— 16

Des musiques très « fifties » et une carte son spéciale fournie avec le jeu. Infocom a mis le paquet pour vous en mettre plein les oreilles.

BRUITAGES ————— 18

Plus d'une heure de voix digitalisées, et en français s'il vous plaît ! *Leather Goddesses of phobos* va vous décoller les tympans.



L'inventaire des possessions de Zeke.

# KGB PC

**16**  
INTERET

- Distributeur : Virgin Games
- Editeur : Cryo
- Programmation : Yves Lamoureux
- Graphismes : Michel Rho & Didier Bouchon
- Musique : Stephan Picq du groupe Exxos
- Animation : Soher Ty
- Scénario : Johan Robson



Situation pour le moins scabreuse dans le bureau du Colonel. Le KGB n'est plus ce qu'il était, voilà les effets de la Perestroïka sur cette vénérable institution.

Distribué par Virgin Games, *KGB* de Cryo est un jeu d'aventure où meurtres, complots et trafic de drogue ne sont que jeu d'enfant. En tant qu'agent du KGB, vous serez impopulaire mais seule la mission compte. Un scénario complexe, des options complètes et pratiques, de quoi satisfaire les plus exigeants. Et n'oubliez pas, il faut réussir la mission sinon, c'est le goulag !

**C'**est en pleine Perestroïka, période trouble s'il en est, que vous êtes transféré au Département P du KGB, chargé d'enquêter sur la corruption au sein même du service. Au cours d'une simple mission de routine, vous allez vous retrouver mêlé à une sombre affaire où trafic de drogue, kidnapping et meurtres ne sont que brouilles comparés au complot qui se prépare : renverser le président. Bonne chance, Maksim Rukov !

Le scénariste de *KGB* s'en est donné à cœur joie. Pour vous donner un exemple, en rentrant dans un immeuble d'apparence anodine, on se rend compte qu'en fait, chacun des habitants soit-disant honnête cache des secrets ignobles ou un lourd passé. Mais quand on dit le mot magique KGB, le front des camarades du parti se couvre de sueur



## CONFIGURATION

PC tous modèles.  
Graphiques : VGA/EGA monochrome.  
Carte-son : Roland, Adlib, Soundblaster  
Contrôle: souris, joystick.  
Mémoire additionnelle utilisée.

### Première mission

Vous devez enquêter sur la mort d'un détective privé, Golitsin, ancien agent du KGB. Une fois sur les lieux du crime, montrez votre carte d'identité au milicien en faction et inspectez le bureau de Golitsin. Prenez les allumettes dans le bureau et n'oubliez pas les piles dans la radio. Ressortez et demandez la clé du tiroir au milicien. Dans ce tiroir, vous trouverez un

magnétophone et une coupure de journal. Détruisez-la car, dans la suite du jeu, ce morceau de journal permettrait au truand Holliwood de faire le lien entre Golitsin et vous : le KGB. Avant de quitter les lieux, la sœur de Golitsin fait son apparition. Questionnez-la et donnez lui la permission de partir : elle vous donnera une cassette. Mettez les piles dans la magnétophone et écoutez cette cassette attentivement.

Retournez au Département P et donnez-la à Vovlov, votre supérieur. Dites-lui que vous l'avez déjà écouté sinon c'est la porte. Maintenant que vous êtes au courant, il vous confiera le reste de l'enquête : trouver un truand nommé Holliwood

et les langues se délient. On va de surprises en surprises dans *KGB*. Pour progresser, il faut faire preuve d'initiative. S'adapter ou mourir, telle est la règle au département P.

**Le système de jeu est complet et ergonomique.** Tout se fait à la souris, le curseur se transforme selon l'action possible. Ainsi, il suffit de cliquer sur un personnage pour lui parler ou sur une porte pour sortir. En cliquant sur le bouton gauche, un écran d'options apparaît pour changer le curseur



En Union Soviétique (ex-Union, excusez-moi), les policiers sont toujours charmants. Règle d'or du KGB : toute personne qui n'est pas coupable n'est pas forcément au-dessus de tout soupçon. Qu'on se le dise!

## K comme Kyrandia ou K comme KGB ?

Bien qu'ils soient tous deux distribués par Virgin, ces deux jeux d'aventure sont vraiment différents l'un de l'autre. *Kyrandia* possède des graphismes et des musiques de très grande qualité, deux aspects qui ne font pas partie des points forts de *KGB*. Par contre, le scénario de *Kyrandia* est très simple. On trouve un objet que l'on utilise pour progresser et ainsi de suite. Les situations mortelles ne sont pas courantes. Dans *KGB*, le moindre faux-pas et la sanction est immédiate. Le scénario offre de nombreuses possibilités d'action et d'investigation. Le système de jeu de *KGB* est aussi beaucoup plus détaillé. Si vous voulez faire marcher votre matière grise, prenez *KGB*. Pour le reste, *Kyrandia* est meilleur.



Le curseur change de fonction selon la situation. Si ces options ne vous suffisent pas, un simple clic sur le bouton gauche de la souris et des options plus spécifiques vous sont proposées.



Pour discuter, ou plutôt interroger les suspects, une fenêtre apparaît avec un choix de sujets de discussion.

En mode dialogue, un zoom est fait sur votre interlocuteur. Vous aurez droit alors aux rares animations de ce jeu: sourcils qui bougent, lèvres qui remuent...



en action spécifique : se cacher, déplacer un cadavre, etc. Les objets sont gérés comme dans *Shadowgate*, par une représentation graphique. Il existe également des options intelligentes, comme celle qui permet de revenir à une phase clé du jeu ou celle qui revisionne les dernières actions grâce à une fonction « magnétoscope ».

Enfin un jeu d'aventure qui n'a pas froid aux yeux. *KGB* est un jeu d'aventure de grande envergure. Les graphismes donnent une ambiance plus

## 16 INTERET

*KGB* est un véritable jeu d'aventure avec une intrigue qui tient la route. Les amateurs peuvent s'abs-tenir car, pour se faire une place dans

les services secrets soviétiques, il faut avoir la puissance déductive de Sherlock Holmes et le métier d'un James Bond de l'Est. L'ergonomie du système de jeu permet une prise en main rapide et impeccable.

TYPE ————— aventure

PRIX ————— D

PRISE EN MAIN ————— 14

Toutes les actions se font à la souris ou au joystick. Ne vous inquiétez pas, pas besoin de lire un traité sur la Perestroïka pour rentrer dans le jeu. De plus, le programme sera entièrement francisé.

GRAPHISMES ————— 13

Dans le style du grand dessinateur Enki Bilal, les graphismes donnent à *KGB* une ambiance un peu oppressante et même parfois carrément glauque.

ANIMATION ————— 10

Il n'y a presque pas d'animations. Seulement quelques changements d'humeur sur le visage de vos interlocuteurs lorsqu'ils sont montrés en gros plan.

JOUABILITÉ ————— 18

Un système de jeu à la souris très pratique. La gestion des objets est simple et ergonomique. Les temps de chargement sont très rapides.

MUSIQUE ————— 14

Au total, six musiques inédites créées pour le jeu. Certaines d'entre elles mettent la pression sur le joueur et l'oblige à rester vigilant.

BRUITAGES ————— 14

La bêta version que nous avons testée ne comportait pas de bruitages.

sordide que féérique, les situations sont réalistes et le ton du jeu est résolument dur. Le héros n'hésite pas à tuer, on rencontre des drogués, des prostituées et, surtout, rien ne vous empêche d'être un salaud.

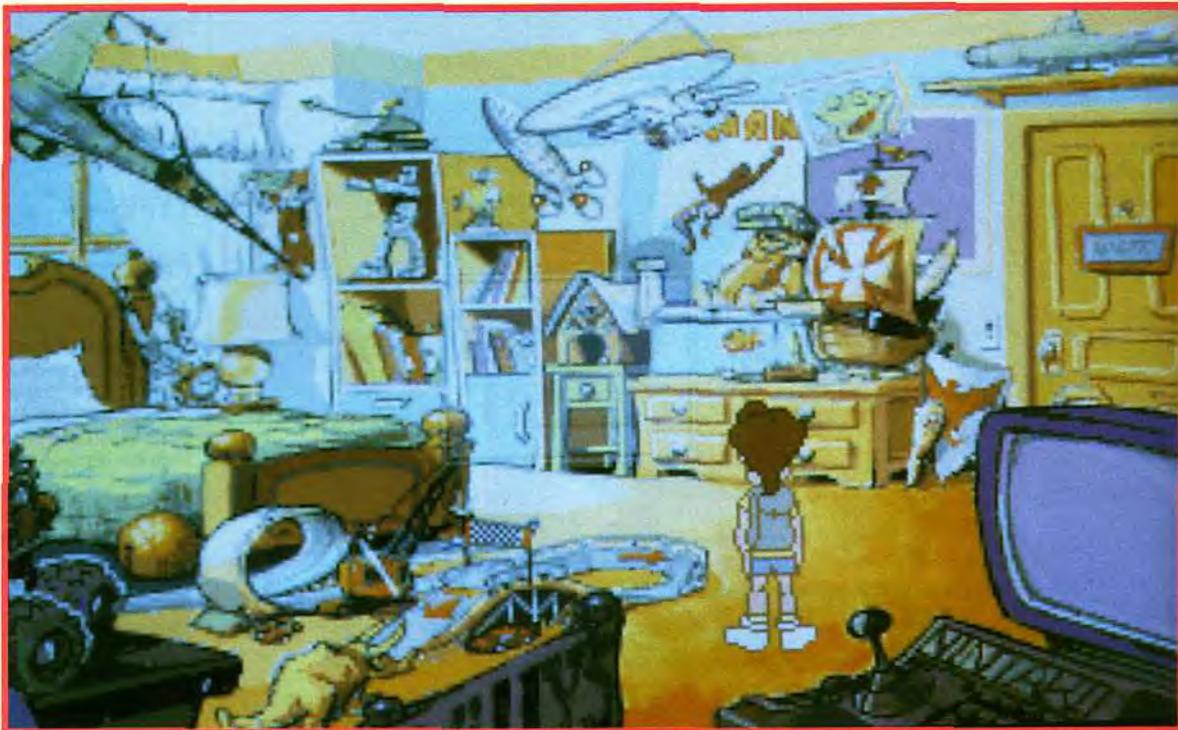
Bien qu'il ne soit pas graphiquement impressionnant, *KGB* est un jeu d'aventure très intéressant et agréable à jouer. A conseiller aux pros.

Marc Menier

# WILLY BEAMISH MAC

**15**  
INTERET

Vous voilà dans votre chambre : au premier plan, la fameuse console Nintari, objet de toutes vos attentions.



Ça y est ! Il arrive sur Mac. *Willy Beamish* est de retour mais il va toujours droit au but... et son jeu aussi, qui reste trop linéaire. Cette aventure est sauvée par un scénario original, plein d'humour et par une réalisation presque parfaite. D'autant que ce type de jeu est plus que rare sur cette machine.



La maman de Willy ne pense qu'à ses soins de beauté et la petite sœur est une surdouée. Toutes les deux ne savent que demander des services qui vous éloignent de votre console. Un conseil : fuyez (après les politesses d'usage)!

**Q**ui ne se souvient du scénario drolatique de *Willy Beamish*, qui étonnait déjà sur PC, du fait de son originalité ? Sur Mac, c'est une espèce unique. De fait, on n'a pas tous les jours l'occasion d'incarner un petit Américain fan de jeux d'arcade qui promène ou nourrit son chien et sa grenouille, Horny, mange des pizzas aussi gigantesques que plâtreuses avec ses deux meilleurs amis, sauve son papa de deux affreux méchants qui veulent dominer la ville de Frumpton, sans oublier de tondre le gazon du jardin et de discuter avec le fantôme de son grand-père.

**Willy Beamish a globalement affaire à des adultes plutôt antipathiques.** Le mieux est pour le joueur de les fuir. L'aspect éducatif du jeu n'est donc pas très poussé. S'il est conseillé d'être respectueux, c'est plutôt par tactique. Avec le voyou du quartier, une autre attitude s'impose.

Willy doit généralement rester prudent et gérer son porte-monnaie avec circonspection. Sinon, vu la difficulté du jeu, qui augmente très rapidement, il finira bien vite à l'école militaire ou à l'hôpital. Et le joueur n'aura plus qu'à recommencer la partie. Le contrôle du jeu à la souris est excellent, efficace et simple. Il permet d'obtenir des renseignements (la flèche a une forme de loupe), de faire parler les personnages, de faire bouger Willy (la flèche affiche « Exit ») ou de le faire agir sur un élément du décor comme sur des objets. Un système d'aide renforce encore la simplicité d'accès

■ Editeur : Sierra ■ Conception : Dynamix  
 ■ Distributeur : Ubi Soft ■ Réalisation : Jeff Tunnell  
 ■ Scénario : Tony et Meryl Perutz  
 ■ Direction artistique : Shawn Sharp  
 ■ Animation : Pat Clark  
 ■ Programmation : Louie McCrady

## Seconde chance

L'originalité de ce qui n'était qu'un jeu de plus sur PC devient bien sûr plus frappante sur *Macintosh*. Dommage que les programmeurs n'aient pas profité du passage sur cette puissante machine pour affiner davantage les graphismes des personnages et, surtout, pour accélérer le rythme.

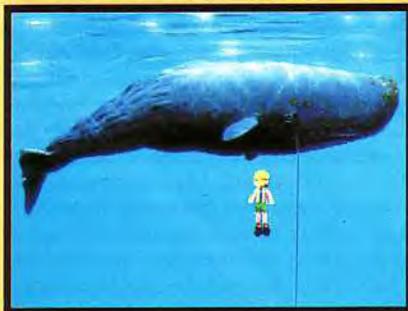
## CONFIGURATION

Machine : *Macintosh*.  
 Ecran : couleur.  
 Médias : 6 disquettes 3 1/2 HD.  
 Contrôles permis : clavier, joystick, souris (fortement recommandée).

Notice : notice technique en français, documentation en anglais (joli cahier d'écolier).  
 Place requise sur le disque dur : 12 Mo.  
 RAM minimale : 2 Mo.

## Willy ne se mouille pas

C'est à *Eco Quest* que l'on peut comparer *Willy Beamish* : même jeunesse des héros, même système de jeu... *Eco Quest* s'adresse cependant à de plus jeunes enfants, il est plus « moral ».



Willy doit quant à lui surtout faire preuve de débrouillardise et son objectif (gagner au grand concours de consoles Nintari) n'est pas du tout écologique. D'un côté, on a donc la reconstitution d'un mode de vie quotidien, de l'autre l'accomplissement d'une grande cause par un véritable petit héros. Les différences de scénario expliquent les dissemblances de décors : *Le Grand Bleu* contre *Happy Days* (je ne parle que des décors, bien sûr). Enfin, *Eco Quest* est beaucoup plus facile et beaucoup plus court que *Willy Beamish*. A mon goût, le second est meilleur, mais le choix dépendra de l'âge du joueur.

du jeu. Toutefois, cela devient plus ardu pour ceux qui ne parlent pas couramment l'anglais. Les réponses de Willy entraînent des modifications dans le déroulement de l'histoire et répondre au hasard risque de conduire à des impasses. Quant aux sauvegardes, elles ne sont pas possibles à tout moment, mais fréquemment.

Les décors sont jolis, jamais votre *Mac* n'aura brillé d'autant de dégradés pastel. Les effets de cadrage et de travelling, très cinématographiques, sont impressionnants. La musique est lassante et les bruitages trop rares. Surtout, la linéarité du jeu et sa lenteur sont toujours aussi décevantes.

Mata Bary



**Le cauchemar de Willy : l'école militaire. On lui promet, dans la fenêtre de dialogue, qu'il va devenir un homme, mais le joueur va seulement devenir hors jeu. Le système de dialogue impose parfois des choix pour Willy. Le visage agrandi de l'interlocuteur s'affiche également de temps en temps.**

### La fin des classes commence par une heure de colle...

L'introduction du jeu raconte les premières aventures de *Willy Beamish* : Horny a arraché la perruque du directeur lors de son discours de fin d'année. Vous voilà collé (c'est le début du jeu). Profitez de ces longues heures d'attente pour ouvrir votre pupitre et récupérer deux crayons et une imitation d'un vieux livret scolaire. Vous ne pouvez pas jouer avec votre portable,

puisque vous tenez déjà un stylo. Vous pouvez par contre sortir, soit en vous faufilant dehors en douce, soit en vous prétendant malade. Je ne vous le conseille cependant pas, sauf si vous souhaitez explorer le jeu : dans le meilleur des cas, vous revenez au même point. Si la prof vous interroge, soyez respectueux et ne parlez pas de votre grenouille, sous peine de

scandale. La cloche finit de toute façon par sonner et vous rentrez chez vous, non sans avoir causé avec votre grand-père le fantôme. Votre chien vous accueille : vous pouvez accepter de le promener ou refuser la balade. Ensuite, dirigez-vous vers votre chambre (premier étage, deuxième porte à droite). Cela vous permettra de vous entraîner sur votre console.

# 16

INTERET

C'est l'originalité et l'humour du scénario qui font tout le sel de ce jeu. Mais il est trop linéaire et reste lent. La passivité

forcée du joueur lui donnera l'occasion d'admirer les graphismes.

TYPE ——— aventure animée

PRIX ——— D

PRISE EN MAIN ——— 19

L'installation est des plus simples... merci *Mac* ! Un système d'aide permet d'apprendre facilement les quelques commandes. Une grande ergonomie, donc. Il faut toutefois parler anglais pour maîtriser le jeu.

GRAPHISMES ——— 17

Une superbe palette de couleurs à dominante pastel. Au sein des beaux décors offerts par la ville 100% américaine de Frumpton, les personnages à la Disney ne choquent pas.

ANIMATION ——— 16

On se croirait dans un film, avec de vrais travellings et plongées, qui permettent, par exemple, de passer d'un plan général de la ville à la classe de Willy. Les mouvements des personnages sont réussis.

JOUABILITE ——— 12

Une gestion facile du jeu, avec un choix entre clavier, joystick ou souris (que je recommande). La lenteur du jeu et sa linéarité limitent toutefois les interventions du joueur.

MUSIQUE ——— 10

Variées, rythmées, elles restent d'une tonalité monotone et finissent par lasser.

BRUITAGES ——— 8

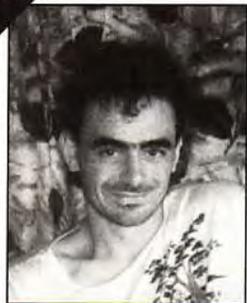
Ils sont trop rares et c'est vraiment dommage car un jeu comme *Willy Beamish* permet une « mise en sons » cocasse. Enfin, je croah...

DIFFICULTE ——— moyenne

L'excellente ergonomie permet à chacun de découvrir ce jeu. La difficulté augmente cependant assez vite, et il vous faudra faire preuve de jugeote et d'une bonne maîtrise de l'Anglais.

DUREE DE VIE ——— 16

On joue de longues heures, en partie à cause de la lenteur du jeu. Par contre, celle-ci peut inciter à quitter la partie.


**Edito**

**A**mis du MIB, bonsoir ! Deux solutions complètes dans ce Message In the Bottle d'octobre. Eternam nous a été envoyé par le grand Thomas Alexandre. La deuxième soluce concerne un soft bien plus ancien mais toujours d'actualité dans votre courrier, j'ai nommé les Portes du Temps ! Toujours dans la bouteille, tous les codes pour Oops Up et Push Over, encore des indices pour Might and Magic III, les premières questions et réponses concernant les grands Hook, Lure of the Temptress ou Bargon Attack, les octets secrets d'Ultima Underworld... N'hésitez pas à nous envoyer toutes vos questions, réponses ou solutions complètes. Bonne vie, amis !

Olivier Hautefeuille

**SOLUTION COMPLETE. SOLUTION COM**

# ETERNAM

**Bonjour ! Coincé dans Eternam ? Don't worry, me voici. Je vous offre, ce mois-ci, la solution complète de cette aventure. Je vous conseille de n'y puiser que les éléments qui vous manquent afin de ne pas briser l'intérêt de la partie... Bonne chance !**

Thomas Alexandre

Avant de lire ce qui suit, sachez que l'intérêt du jeu réside en grande partie dans les situations comiques qu'il met en scène. Je vous conseille donc de chercher par vous-même et de ne lire cette solution que si vous êtes réellement bloqué. En effet, si vous appliquez à la lettre tout ce qui suit, vous passerez à côté de plein de gags. D'autre part, discutez avec chaque personnage de rencontre. Si je ne parle ici que de ceux qui sont indispensables au bon déroulement de l'aventure, les autres ne sont pas à négliger. Et pour conclure cette petite introduction, ne vous étonnez pas si vous n'avez pas accès aux tours noirs dès le début d'Eternam. Ce sont des téléporteurs et vous ne pourrez les utiliser que lorsque vous aurez trouvé les cartes adéquates.

### L'ILE MÉDIÉVALE :

Engagez-vous sur la route et avancez jusqu'à ce que vous arriviez au château. Après avoir eu affaire au molosse, avancez et vous rencontrerez James Bones. Prenez la porte de gauche et saisissez-vous de la friandise qui se trouve sur l'étagère. Montez voir le chef des gardes puis descendez pour discuter avec le garde en admiration devant la statue. Revenez à l'endroit où se trouve Bones et prenez la porte de droite. Ramassez l'allumette puis retournez au couloir central. Avancez droit devant et engagez-vous dans le passage qui s'ouvre

devant vous. Un train va vous ramener illico presto à Bones. Repassez par la porte d'où est sorti le train, la voie est maintenant libre. Prenez la première porte sur votre gauche et laissez passer les gardes. Vous pouvez aller visiter leur dortoir en toute tranquillité. Vous y dénicherez une paire de lunettes à infrarouges. Revenez au couloir central et foncez droit devant. Offrez la friandise au garde et il vous laissera passer librement. Vous voici enfin face au Duc Théophile. Après l'avoir écouté et accepté de passer les épreuves, partez sur la gauche et ramassez l'appareil photo dans le débaras. Retournez auprès du garde et sa statue et photographiez-la. Il ne vous reste plus qu'à retourner dans la salle du conseil. N'oubliez surtout pas de reprendre une friandise (toujours sur l'étagère), pour le garde. Allez à droite, passez devant le docteur et prenez les escaliers. Prenez les pelures d'oignon dans la chambre du fils du Duc, puis redescendez l'escalier pour vous laisser tomber dans le trou. Et maintenant, les épreuves vont commencer. Utilisez les pelures d'oignon sur les yeux du mur pour les faire pleurer. Restez sous les yeux jusqu'à ce que vous soyez deux fois plus trempé. Vous pouvez alors traverser sans crainte les deux rideaux de flammes de la pièce suivante. Parlez et l'écho fera tomber la poutre du plafond. Marchez dessus et vous éviterez

la trappe secrète. Suivez les flèches et n'accordez aucune attention au monstre. Utilisez les lunettes à infrarouges et suivez le chemin tracé. Utilisez ensuite votre allumette puis poussez la manette de gauche. Placez-vous au centre de la pièce pour sortir indemne de ces sacrés épreuves. Vous vous retrouvez dans une pièce où il vous faut ramasser les clefs du chef des gardes. Après que le Duc vous ait félicité puis confié une mission, il vous donne un couteau. Allez rendre ses clefs au chef des gardes puis retournez dans la chambre du fils du Duc pour emprunter le passage secret que vous a indiqué le propriétaire des clés. Le Duc vous offrira 30 pièces d'or. Vous pouvez alors quitter le château. Poursuivez votre route et quand vous rencontrerez le moine Francescus, discutez avec lui. Rendez-vous au temple et dites au moine que vous venez de la part de Francescus. Il vous dira comment traverser la mer jusqu'à la prochaine île. Acceptez de rendre service à la femme qui vous demande de porter un pli à sa fille Marianne. Direction le gué et...

### L'ILE DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE :

Dès votre arrivée, vous serez dépouillé de vos économies. A l'auberge, remettez la lettre à Marianne et elle vous donnera une cocarde pour vous remercier. Allez ensuite chez la veuve Pichut et écoutez-la. Trouvez la ville et discutez avec le pêcheur. Dirigez-vous jusqu'à la place centrale et acceptez de combattre le colosse. Coupez l'élastique de son short avec le couteau offert par le Duc et empochez votre récompense. Vous pouvez alors acheter la boussole à l'homme après le pont. Allez chez le Baron de Hauteville et discutez avec lui. Acceptez de surveiller sa femme pour lui et allez vous dissimuler derrière son paravent. Lorsqu'elle s'assied pour recevoir un message de l'ignoble Nuke, photographiez la scène. Allez raconter ce dont vous avez été témoin au

Baron et vous gagnerez votre première autorisation pour traverser avec le bac. Quittez la ville et allez chez la femme en bas résille qui vous remettra de l'argent. Insistez auprès d'elle pour récolter au moins 21 pièces d'or. Retournez à la ville et marchez sur la pelouse. Vous êtes arrêté, jugé et condamné à être... décapité. En prison, parlez aux enfants et offrez-leur une pièce d'or, ils vous indiqueront un moyen de vous évader. Descendez dans la ruelle et ramassez les raquettes. Allez discuter avec l'homme du bac puis entrez dans la taverne. Demandez quelque chose de très corsé au tavernier puis allez parler à l'homme qui se trouve en bout du comptoir. Il vous ouvrira un passage secret. Retournez à la demeure entourée de pelouse et entrez (vous pouvez piétiner l'herbe autant que vous le voulez, vous ne risquez plus rien). Parlez au Baron de Basseville qui vous remettra la seconde autorisation. Direction le bac et c'est parti pour une traversée gratuite.

**L'ILE HIGH-TECH :**  
Participez au test. Si vous ne réussissez pas vous serez renvoyé sur l'île précédente.

**L'ILE DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE :**  
Prenez le passage secret de la taverne et demandez un passeport pour les tests au contrebandier, cela vous coûtera 10 pièces d'or. Reprenez le bac.

**L'ILE HIGH-TECH :**  
De retour sur l'île high-tech, après avoir pris la navette, allez devant le moniteur et prenez la carte XB25. Entrez dans l'ascenseur et descendez au niveau -1. Discutez avec le responsable énergétique qui vous prête sa carte Y8.223. Cette carte vous donne accès au niveau 1. Rendez-vous au niveau 1 et utilisez la carte sur le distributeur de boissons. Rejoignez ensuite vos quartiers et prenez la carte DF25.T8T dans le tiroir. Il vous faut main-

tenant aller au niveau 3. Discutez avec les deux programmeurs et récupérez la carte C13.2 qui se trouve sur la plate-forme au dessus. Direction le niveau 4. Parlez à l'équipage de l'Enterprise et regardez dans les jumelles géantes. Un incendie s'est déclenché sur l'île. Vous devez aller le maîtriser. Discutez avec Kirk qui vous donne sa carte Y8.223.

Redescendez au niveau 2 pour voir le Commander. Retournez au niveau 0 et prenez la sortie. Vous vous retrouvez en dehors de la cité high-tech. Suivez la route et prenez à gauche à la première intersection. Une fois arrivé au générateur en feu, Don Jonz se chargea d'éteindre l'incendie. Visitez le reste de l'île. Une fois devant le chaudron géant, sautez dedans.

**LA LUNE :**  
Vous voilà sur la lune où vous aller assister au premier alunissage puis vous discuterez avec Armstrong. Prenez le drapeau américain avant de retourner sur **Eternam**.

**L'ILE HIGH-TECH :**  
Allez au niveau 5 et installez-vous dans la machine. Ça n'est pas le téléporteur escompté mais... des WC ! Les vrais téléporteurs se situent au niveau 1. Allez-y et entrez dans le tube gris, à droite des balayeurs.

**L'EGYPTE :**  
Dirigez-vous vers la pyramide et en avant pour une série d'énigmes plus mystérieuses les unes que les autres ! Allez à droite et prenez la pierre de Josette. Ressortez et entrez dans la tour noire (maintenant que vous avez toutes les cartes, vous pouvez voyager en utilisant les téléporteurs).

**L'ILE HIGH-TECH :**  
Maintenant, il est temps de rendre visite à Mr Spock et demandez-lui de vous traduire la pierre de Josette. Retournez dans le tube gris.

**L'EGYPTE :**  
Revenu dans la pyramide, examinez le mur qui se trouve en face de l'entrée et partez sur votre gauche. Demandez au génie de vous ouvrir la porte et aidez-vous de la traduction de Spock pour traverser la pièce aux dalles. Prenez ensuite le couloir de gauche. Vous arrivez dans une salle où vous trouvez un sceptre. Utilisez le sur le verre du mur. Ce récipier vous permet d'ouvrir la porte.

Continuez jusqu'à la statue dorée et enlevez-lui sa tête. Laissez la petite abeille tranquille, mais éliminez sans pitié le nid de serpents. Parlez au miroir mural et récupérez les morceaux. Descendez puis prenez à gauche. Ramassez toutes les statuettes et combattez les araignées. Dans la salle des héros (Indy, Superman, etc...), posez le gros morceau de miroir sur le sol et actionnez le piège. Continuez vers le bas et débarrasser vous des quatre abeilles. Nuke apparaît pour vous intimider.

Avancez jusqu'à ce que vous trouviez le couteau et utilisez-le au dessus du verre. Allez ensuite déposer les trois statuettes (orange, jaune et bleue) dans la salle où se trouvent les grosses statues cuirées. Remettez les autres statuettes dans leur niche respectueuse (attention, les araignées réapparaissent). Retournez ensuite au couloir des fresques (remettez la tête de statue en place) et posez un petit morceau de miroir. Posez les autres morceaux en suivant le faisceau de lumière et vous vous retrouvez au centre de la pièce où vous avez laissé les trois statuettes. Mettez les raquettes.

Lorsque le sable tombera, vous vous trouverez dans une salle secrète. Répondez comme suit au Sphinx : Chéops, 18<sup>e</sup> siècle et 134. Vous voilà devant un sarcophage qui contient le bâton de réduction. Utilisez ce dernier pour réduire la pyramide. Utilisez le téléporteur et vous voilà parti pour...

**L'ILE HIGH-TECH :**  
Entrez dans la douche du fond.

**L'ILE DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE :**  
Retournez à la taverne pour rendre de nouveau visite au contrebandier et lui acheter la carte céleste. Ressortez de la ville et reprenez le téléporteur.

**L'ILE HIGH-TECH :**  
Retournez à la bâtisse qui contient le chaudron géant et retourner sur la lune.

**LA LUNE :**  
Donnez la carte céleste à Armstrong. Et revenez ensuite sur **Eternam**.

**L'ILE HIGH-TECH :**  
Retournez voir les programmeurs. Il vous faut maintenant entrer dans la douche la plus près des balayeurs.

**L'ILE MÉDIÉVALE :**  
Rendez-vous au château du Duc et utilisez le bâton de réduction sur le drakkar. Utilisez encore le téléporteur.

**L'ILE HIGH-TECH :**  
Allez jusqu'au générateur que vous avez réparé, mettez le drakkar miniaturisé à l'eau et redonnez-lui sa taille normale à l'aide du bâton de réduction. Nuke apparaît pour vous intimider avant que vous ne partiez pour...

**L'ILE DES DRAGOONS :**  
Si vous entrez dans la demeure du maître d'armes, posez-lui les questions suivantes : pourquoi terrorisez-vous les gens ? Vous n'avez pas l'air très aimable ? Vous n'avez pas l'air si vieux que ça ? Ça s'arrose ? Entrez dans le palais du Prince Dragoon et allez tout de suite sur la droite, jusqu'à ce que vous arriviez à l'alchimiste. Prenez l'os radius telecommandus cubitus et parlez à l'alchimiste. Ressortez du palais et filez chez le savant dragoon exilé. Parlez-lui et montrez le drapeau américain, vous serez pris pour le sauveur dont parle la

## SOLUTION

prophétie. Donnez-lui la télécommande et il vous offrira en retour une parfaite panoplie de tueur de prince. Rendez ensuite visite à l'ermite qui vous parlera de la prophétie puis revenez au palais. Filez tout droit jusqu'à ce que vous soyez capturé. Demandez au Prince Dragoon que l'on vous accorde un dernier vœu. Vous vous retrouverez alors dans le harem. Discutez avec la fille du Baron de Hauteville. Ramassez les trois champignons et utilisez le vert qui vous rendra invisible. Descendez, faites tomber la poutre et traversez pour récupérer le diamant. Ressortez du harem et filez vers le nord. Allez vers la droite pour prendre les boules de pétanque et l'os. Retournez sur votre gauche et utilisez le diamant pour couper le miroir. Descendez la pente avec précaution et, avant d'arriver en bas, utilisez l'os pour neutraliser le lézard géant. Prenez la sortie la plus à droite. Allez à gauche et cachez-vous derrière le pilier. Lorsque le cuisinier est à ses fourneaux, prenez les épices et remplacez-les par le champignon tout rond. Dissimulez-vous à nouveau derrière le pilier et sortez de la pièce. Partez vers la droite jusqu'à ce que vous trouviez le fils du Duc Théophile. Utilisez les boules de pétanque sur la cellule vide pour faire contrepoids et ouvrir la geôle du prince. Il vous offre un pipeau et part délivrer la fille du Baron. Utilisez le pipeau devant la statue du serpent et empruntez le passage. Éliminez le Prince Dragoon à l'aide de la parfaite panoplie de tueur de prince et ramassez la clé en forme de serpent. Retournez l'utiliser sur la statue du serpent. Sautez dans le trou. Devant le lac aux requins, activez deux fois de suite le levier, puis traversez à la nage. Lorsque vous arrivez devant le gouffre, partez sur la droite et poussez le rocher. L'eau éteindra le feu. Allez à gauche du rocher et repoussez-le afin que le trou se vide. Descendez et dirigez-vous vers la fenêtre pour assister à l'accomplissement de la prophétie et à la défaite de Nuke !

## SOLUTION

### PC DUNK MAN

Bonjour ! Je suis un nouveau PC-iste... Voilà quelques astuces pour tous les amateurs.

Dans **Métal Mutant**, pour avoir toutes les armes, éditez, grâce à PC Tools par exemple, le fichier CAC40.FIC. Ensuite, remplacez les octets 10 0B FF FF FF FF FF FF FF 4A FF FF 00 00 01 00 01 par 00 00 00 00 00 00 FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00.

Dans **Ultima Underworld**, dans le répertoire de sauvegarde, éditez le fichier PLAYER.DAT et placez un FF à l'offset 221.

Pour ma part, je cherche des cheat modes pour **P47, Epic, Gods, Bat, Immortal, Panza, Supremacy** et **Blues Brothers**. Je suis bloqué au quatrième niveau dans **Bart Simpsons**, à l'endroit des dalles qui disparaissent... Merci d'avance.

### TRAFALGAR, COCOTTE, CHRISTIAN R. ET FABRICE 2

Grâce à ces fans de **Push Over**, voilà les cent codes du jeu :

Niveau 1 : 00512  
 Niveau 2 : 01536  
 Niveau 3 : 01024  
 Niveau 4 : 03072  
 Niveau 5 : 03584  
 Niveau 6 : 02560  
 Niveau 7 : 02048  
 Niveau 8 : 06144  
 Niveau 9 : 06656  
 Niveau 10 : 07680  
 Niveau 11 : 07168  
 Niveau 12 : 05122  
 Niveau 13 : 05634  
 Niveau 14 : 04610  
 Niveau 15 : 04098  
 Niveau 16 : 12290  
 Niveau 17 : 12802  
 Niveau 18 : 13826  
 Niveau 19 : 13314  
 Niveau 20 : 15362  
 Niveau 21 : 15878  
 Niveau 22 : 14854  
 Niveau 23 : 14342  
 Niveau 24 : 10246  
 Niveau 25 : 10758  
 Niveau 26 : 11782  
 Niveau 27 : 11270  
 Niveau 28 : 09222  
 Niveau 29 : 09734  
 Niveau 30 : 08718  
 Niveau 31 : 08206  
 Niveau 32 : 24590  
 Niveau 33 : 25102  
 Niveau 34 : 26126  
 Niveau 35 : 25614  
 Niveau 36 : 27662  
 Niveau 37 : 28174  
 Niveau 38 : 27150  
 Niveau 39 : 26638  
 Niveau 40 : 30734  
 Niveau 41 : 31246

Niveau 42 : 32270  
 Niveau 43 : 31758  
 Niveau 44 : 29726  
 Niveau 45 : 30238  
 Niveau 46 : 29214  
 Niveau 47 : 28702  
 Niveau 48 : 20510  
 Niveau 49 : 21022  
 Niveau 50 : 22046  
 Niveau 51 : 21534  
 Niveau 52 : 23582  
 Niveau 53 : 24094  
 Niveau 54 : 23070  
 Niveau 55 : 22558  
 Niveau 56 : 18494  
 Niveau 57 : 19006  
 Niveau 58 : 20030  
 Niveau 59 : 19518  
 Niveau 60 : 17470  
 Niveau 61 : 17982  
 Niveau 62 : 16958  
 Niveau 63 : 16510  
 Niveau 64 : 16511  
 Niveau 65 : 17023  
 Niveau 66 : 18047  
 Niveau 67 : 17535  
 Niveau 68 : 19583  
 Niveau 69 : 20095  
 Niveau 70 : 19071  
 Niveau 71 : 18559  
 Niveau 72 : 22655  
 Niveau 73 : 23167  
 Niveau 74 : 24191  
 Niveau 75 : 23679  
 Niveau 76 : 21631  
 Niveau 77 : 22143  
 Niveau 78 : 21247  
 Niveau 79 : 20735  
 Niveau 80 : 28927  
 Niveau 81 : 29439  
 Niveau 82 : 30463  
 Niveau 83 : 29951  
 Niveau 84 : 31999  
 Niveau 85 : 32511  
 Niveau 86 : 31487  
 Niveau 87 : 30975  
 Niveau 88 : 26879  
 Niveau 89 : 27647  
 Niveau 90 : 28671  
 Niveau 91 : 28159  
 Niveau 92 : 26111  
 Niveau 93 : 26623  
 Niveau 94 : 25599  
 Niveau 95 : 25087  
 Niveau 96 : 08703  
 Niveau 97 : 09215  
 Niveau 98 : 10239  
 Niveau 99 : 09727  
 Niveau 100 : 44543  
 Bonne chance à tous !

### DM

Salut à tous. Voici quelques codes pour **Impact** sur Atari ST...

Niveau 11 : GOLD  
 Niveau 21 : FISH  
 Niveau 31 : WALL  
 Niveau 41 : PLUS  
 Niveau 51 : HEAD  
 Niveau 61 : FORK

Niveau 71 : ROAD  
 Niveau 81 : USER  
 Atchao.

### DAD OF IMPACT

Voilà quelques astuces pour le jeu **Epic**. Les codes sont les suivants

AURIGA  
 CETHEUS  
 APUS  
 MUSCA  
 PYXIS  
 CETUS

Pour modifier les paramètres du jeu (vies, armes, ordre des missions, pour voir la séquence finale ou choisir le mode « vies infinies »), voilà une petite astuce qui ne fonctionne malheureusement qu'une fois sur deux.

Lorsque la démo retraçant le début du jeu se déroule (départ de la planète à cause du soleil, etc.), retirez la disquette 1 du lecteur et insérez la disquette 2. Un écran plein de chiffres apparaît alors. Tapez le code suivant : REMALAMAIH. L'écran va faire un très bref flash. Tapez alors ce second code : DJAUQUE. Si tout a bien fonctionné, un menu d'options devrait apparaître.

### ST FRIEND

Encore quelques « plus » pour **Epic**, des codes :

FORNAX  
 CAELUM  
 CORVUS

... et des astuces pour les missions V et VII. Pour obtenir encore plus de points, il faudra détruire les chasseurs ennemis uniquement lorsqu'ils sont en mouvement.

### TILTUS

Merci aux Alien Prost pour leurs traces de pneus... Impossible de les faire paraître pour le moment. Mais plus tard, peut-être.

### STEPHAMIGA

Salut à toutes les aventurières et aventuriers perdus... Je viens vous offrir mon aide.

Pour ceux qui se lassent de regarder le Pont-neuf de **Bargon Attack**, utilisez le muticiel sur la première, la troisième et la sixième gargouille. Un passage s'ouvrira et ... surprise !

Dans **Moktar**, voilà un truc pour avoir 99 vies. Lorsque vous mourez, appuyez simultanément sur les deux touches Amiga et sur « C ».

Bonne chance à tous et à bientôt sur le Message. J'attends avec impatience vos trucs...

## TILTUS

Pour Stephanamiga, dans **Bargon Attack**, devant la statue, il faut utiliser la fiole sur les plantes. Des dalles apparaissent alors. Place-toi devant le coffre et reviens sur les dalles. Pour répondre aux questions de la statue, il faut choisir la couleur désirée en se positionnant sur telle ou telle dalle, puis tirer avec le muticiel sur le brassard de la statue pour valider tes réponses. Il faudra répondre noir, blanc, rouge, puis jaune et bleu. A plus.

## MEGA SUPER XTRA

Salut ! Je cherche des tips, sur MSX (oui, oui, vous avez bien lu !), pour les jeux **Salamander**, **Penguin Adventure** et **Knightmare**.

Sinon, n'hésitez pas à me demander de l'aide si vous êtes bloqué dans **Maze of Galious**, ou si vous cherchez des objets cachés dans **Goonies**. Dans l'immédiat, voici un code pour le stage 60 de **King's Valley 2**: OAPBHOEP (avec 77 vies, pas mal !).  
Merci d'avance et à la prochaine.

## GIL-GALAD

J'ai encore besoin de vos lumières, vous qui avez vaincu le superbe **Eye Of the Beholder 2**.

Voici mes questions :

1) J'aimerais savoir comment je dois placer les objets magiques dans l'alcôve du fond de la pièce dans le niveau 2 de la tour 2.

2) Comment retirer l'Eye of Talon lorsqu'on le place dans le trou ? Lorsque je re-clique dessus, il disparaît !

3) Comment accéder aux autres salles du niveau 3 de cette même tour ? Je suis bloqué là où il faut introduire deux clefs pour ouvrir une porte en verre.

4) Comment enfermer les méduses sur les dalles. J'ai essayé des heures entières sans y parvenir.  
Merci à tous.

## AMIGAMAN

Comme beaucoup d'aventuriers, je suis à la recherche de solutions pour le superbe **Black Crypt**. N'y aurait-il donc personne pour éclairer nos lanternes ?

A ce jour, je cherche encore Ogreblade la Maudite, l'épée qui me permettra de venir à bout de la **Two Headed Beast**, l'ignoble créature au service d'Estoroth, notre ennemi juré commun.  
Un grand merci à tous.

## MATINOÛ K.

Salut, je vous écris de Pologne. Sur STE, dans **Falcon** et les deux « missions disk », vous gagnerez de la vitesse en appuyant sur HELP et en piquant du nez. Pour le plein d'armes, appuyez sur CONTROL et X en plein vol. Cela ne fonctionne pas sur MD2. Encore une astuce : pour atterrir n'importe où, et sans abîmer son train, voilà ce qu'il faut faire. Pendant toute l'opération, maintenez la touche HELP enfoncée. Gagnez si possible de l'altitude, éteignez le réacteur, ouvrez si possible les volets et le frein pneumatique. Votre vitesse et votre altitude vont, bien sûr, chuter. Attention, il faut que votre vitesse soit nulle au moment où vous touchez le sol. Vous voilà bientôt sur la terre ferme ! Vous avez alors deux possibilités : soit vous éjectez, soit vous roulez au risque d'abîmer le train.

Voilà, à bientôt et sachez que « salut » se dit « czesc » en polonais. Alors, czesc et à bientôt !

## TILTUS

Pour Jocker, voilà l'aide qu'il te fallait en ce qui concerne **Bargon Attack**. Sur **Bargon**, après être sorti de la grotte et avoir atteint la passerelle. Il faut que tu te places tout au bout de ce pont et que tu utilises la muticiel sur la dalle où tu es placé. Appuie sur le bouton de droite, reviens sur la dalle et réutilise le muticiel sur celle-ci. Bonne chance pour la fin de l'aventure.

## MAX

Pour Amok, merci d'avance pour **Lure of the Temptress**. Au sujet de **Hook**, tu obtiendras le pantalon dans le bar de Roger. Il faut acheter trois chopes de bière et les offrir au pirate de gauche. Il s'endormira bientôt et... à toi la culotte !

## TIGI THE WARLOCK

En réponse à Danielle et Patrick. Il n'y a aucun moyen de payer l'homme qui nous demande « pay me », dans la barque. Il s'agit d'un bug qui « casse » un peu la fin du jeu...

Pour **Legend** maintenant, dans le donjon de Treihadwyl, je suis bloqué comme l'étaient Amidragon et Vincent. Personne pour nous aider ? Il s'agit donc du niveau 2. J'obtiens un laissez-passer pour aller voir le roi. Mais une grille s'est refermée et m'empêche de retourner à

l'entrée du donjon. Il me manque la cinquième clef. Et puis, l'énigme de fin de niveau me semble bien complexe. Vite, s'il vous plaît, une solution complète ! Un grand merci à tous.

## MAX

Pour Amigavaillant qui se bat dans **Hook**, tu ne retrouveras la fée Clochette que bien plus tard. Pour le moment, empoche le dé et une branche de l'arbre situé à l'extrême droite de l'écran. Ensuite, va aux « vengeurs » : tu verras un filet sur les tonneaux. Prends-le, examine-le, tu trouveras une corde. Il faut utiliser cette dernière sur la branche que tu as ramassée et tu obtiendras alors un arc...

Dans l'atelier des garçons perdus, donne les oeufs. Tu auras en échange un morceau d'élastique. Sur l'atelier, une flèche spéciale pour attraper la flûte... Ensuite, fais quelques sauts sur le « flanc de la falaise », jusqu'à ce que l'un des garçons te propose d'essayer le saut à l'élastique. Bonne chance pour la suite.

## FABE PC

Pour Titi, voici tout ce que je puis t'apprendre sur l'ancien **Dossier Kha**. Je vais enchaîner les ordres assez rapidement, pour être avant tout efficace...

Prendre news, lire news. Entrer dans la maison, allumer lampe, prendre flacon, aller à gauche, deux fois. Ouvrir tiroir, éteindre lampe, développer plaque, prendre photo, allumer lampe. Revenir dans le couloir, aller à droite, voir téléprinter, revenir dans le hall et aller à gauche. Voir tableau, ôter cadre, un coffre fort protégé par un code à trois lettres se trouve derrière. Pour l'ouvrir : utiliser les touches 1 et 3 du pavé numérique pour déverrouiller. Quand le bip change de sonorité, passer à la lettre suivante avec 4 ou 6. Quand le code est OK, ouvrir le coffre, prendre clef, revenir au couloir et aller à gauche. Prendre boîte, revenir au couloir et aller à droite. Prendre le démagnétiseur. Revenir dans le hall, aller au sous-sol (touche 9), avancer jusqu'à entrer dans la pièce où se trouve une « drôle de machine ». Ouvrir porte, aller à gauche, puis à droite. Voir classeur, prendre lettre et ôter tiroir. Il faut trouver la bonne combinaison à cinq chiffres de ce clavier électronique explosif... Voici à mon avis la meilleure solution.

Tapez cinq « 0 ». S'il y a un « 0 » dans le code, il apparaîtra à la bonne place. Imaginons qu'il soit en deuxième position, il faut ensuite taper « 10111 » puis voir si l'un des « 1 » est en place. Et ainsi de suite pour 2, 3, etc. Lorsque la combinaison est bonne, le classeur se déplace et dévoile une porte cachée. Revenir au pupitre de commandes, aller à gauche, mettre scaphandre et revenir dans le hall. Monter l'escalier (touche 7), aller à gauche. Il faut déplacer la carafe à l'aide des touches 1 et 3, et faire tomber le produit avec la touche 8 (la formule chimique est sur la photo, les proportions dans la « lettre »). Prendre carafe. Revenir dans le couloir, aller à droite, jeter carafe. Tourner manette, allumer four. Il faut tourner le thermostat au niveau 4 (je n'ai pas essayé les autres chaleurs) à l'aide des touches 1 et 3. Le scaphandre protège des flammes, mais attention à la réserve d'oxygène... Après 3 ou 4 minutes, la carafe se transforme en cristal. Augmenter la qualité du cristal avec les touches 7, puis 9 jusqu'à 100%. Redescendre au sous-sol et jeter le cristal dans la machine de la salle de droite. Il est possible maintenant de manipuler la machine de gauche mais pourquoi faire, mystère ?!

On peut également mettre en marche la « drôle de machine ». Il suffit de tourner la manette. Pour la suite, je n'ai plus d'indications, mais seulement des questions. Comment ouvrir le sas, à quoi servent la carte murale, le démagnétiseur et l'antenne ?

Ah, encore une petite astuce. Il est possible d'obtenir la liste des objets en éditant le fichier **SUJETS.FIC** (ou tout simplement grâce à la commande du DOS : **TYPE SUJETS.FIC**). La liste des actions se trouve de même dans le fichier **ACTION.FIC**.

Voilà, à très bientôt sur le « Message » pour tout ceux qui trouveront de nouveaux indices.

## KISS COOL

Salut à tous. J'ai terminé **Robocop III** et 10 heures de jeu, dont passées à m'entraîner en mode arcade.

Un petit « plus » pour EMG, même si Atariman a déjà répondu à sa question. Dans **Robocop III**, donc, il faut détruire tous les phares avant de s'attaquer au réintégrateur. Si l'écran vire au blanc, c'est que tu as

# ...message in a bottle...

gagné. Sinon, inutile de te lancer dans les égouts avec si peu d'énergie.

## TILTUS

Pour Eric qui nous écrit de la Suisse, dans **Hook**, tu pourras saisir la veste qui sèche sur le fil si tu agis comme suit. Monte sur le balcon, à gauche, et actionne la porte. Attends un peu... et recommence, puis passe très vite de l'autre côté. Tu dois te rendre le plus rapidement possible derrière la place des pirates, là où se trouvait l'ancre, et utiliser le piquet que tu as obtenu en début de jeu. Pour les pièces d'or, la première se trouve dans la veste. En ce qui concerne les deux autres, c'est un peu plus compliqué. Il faut aller voir le docteur Chop et lui demander comment gagner de l'argent. En échange de vos dents en or, vous obtiendrez les deux pièces manquantes.

Pour les aimants maintenant, il s'agit des tailleurs pirates. Tu pourras acheter des aimants grâce aux pièces d'or trouvées dans le bateau de Crochet, près de la grille de la prison. Bonne chance.

## LORD DEEBO

Pour Fred qui cherche à vaincre le concours de saut de grenouilles dans **Willy Beamish**, voilà ma technique. Donne le bulletin d'inscription au juge le plus à droite. Et donne le bocal contenant des mouches à Horny. En fait, c'est Turbo Frog qui va manger ! Répète cette opération jusqu'au début de la course, et fais une sauvegarde avant le départ !

## TILTUS

Pour **Superjoy**, je ne comprends pas ton problème... Dans **Explora II**, te voilà à l'époque 12. Il te suffit alors d'utiliser le spectre d'or sur le roi, puis de suivre ses instructions. Avance deux fois, utilise la corne de bœuf sur la bouche de Roland, il te donnera Durandal ! Reviens à la machine, et utilise l'épée dans le générateur. C'est fini !

## BUG

Quelques trucs et questions sur PC...

Dans **Iceman**, pour venir à bout du bateau russe, il faut tirer tous les missiles au début, plonger au fond de l'océan et aller sans arrêt de tribord à bâbord... Lorsque l'ennemi lâche ses torpilles, uti-

lisez tout de suite un « decoy ». Mais attention, il ne faut pas utiliser ce leurre lorsque la ligne rouge apparaît. Il pourrait exploser trop près de votre sous-marin et l'endommager ! Enfin, n'oubliez pas le « silent running ». Pour moi maintenant, toujours dans **Iceman**, qui me dira ce qu'il faut faire pour quitter les icebergs ? J'y tourne en rond depuis trop longtemps et le paysage ne change jamais... C'est affreux !  
Merci d'avance.

## GUY

Heureux possesseurs de **Kick Off II + The Final Whistle**, sur Amiga, vous pouvez modifier comme bon vous semble les caractéristiques des joueurs des équipes de coupe et de championnat. Pour ce faire, munissez-vous d'une disquette de sauvegarde et d'un éditeur de secteurs. Les informations qui vous intéressent sont regroupées par bloc. Visionnez votre disque et vous verrez sans doute apparaître ces données sous la forme suivante :

- le nom de chaque équipe est stocké sur 21 octets (maximum de 20 caractères ascii et un octet nul à la fin du nom),

- le nombre de joueur de l'équipe est indiqué dans l'octet suivant. Viennent ensuite les informations concernant chacun des joueurs de l'équipe. A chaque fois, ce sont 54 octets d'information, partagés comme suit :

- 16 octets pour le nom du joueur - l'âge

- le poste (01 = gardien, ..., 04 = attaquant)

- deux octets vides

- taille

- poids

- résistance

- constitution

- vitesse

- agilité

- agressivité

- flair

- passe

- tir

- tackle

- gardien

- un octet libre

- numéro de sélection (de 01 à 0E)

Maintenant, rien n'empêchera Luis Ferdanez de retrouver le doux nom de Luis Fernandez, et vous pourrez jouer avec un Jean-Pierre Papin de 2,55 mètres, pesant quelques 255 kilos et tirant encore plus vite que

l'ombre de Lucky Luke ! Bons matchs !

## XIII

Encore quelques petites aides pour **Might and Magic III**. C'est du vrac !

En ce qui concerne les principales sections des pyramides :

Principale = primary

Alpha = Warp

Bêta = sublevel

Central = creators

Les réponses aux diverses énigmes :

Miroir = escalier

Echo = demain

Obscurité = chaîne

Et quelques tuyaux maintenant :

- Il faut apporter les perles de beauté à la reine des pirates.

- Pour libérer la licorne, donner beaucoup d'amour à la demoiselle qui se trouve dans les marais de Swamp. Pour que les hommes de votre équipe tombent amoureux, nagez à l'extrême limite du territoire (coin inférieur gauche de la carte) et vous rencontrerez votre bien-aimée (une hutte que vous ne trouvez pas répertoriée sur la carte...).

- Pour obtenir la clef des pyramides, il faut casser la boîte qui se trouve dans la petite île de Keystone. Si vous manquez d'énergie, utilisez alors des potions de force.

- Prenez toute les richesses des différents châteaux avant de donner toutes les Orbes au souverain de votre choix.

Hélas et pour conclure, tout comme mon valeureux confrère Gilles PC, et malgré mes très nombreuses offrandes en l'honneur de Bellum, il m'est impossible de trouver la carte de séquence d'hologramme 001. Pourtant, j'ai exploré l'ensemble du territoire, et je suis bien certain qu'il s'agit de la dernière quête. Aidez-moi, vous qui avez su résoudre ce problème ! Merci d'avance.

## TILTUS

Salut à Amiga Ninja et bienvenu dans la bouteille ! Pour **Eye of the Beholder**, il faut te servir de la notice du jeu... C'est plus sûr ! En ce qui concerne **Monkey Island II**, le début de solution que tu recherches est paru dans Tilt 101 page 134. Bonne chance et à bientôt.

## JACK SK

Pour tout ceux qui galèrent dans **Legend**, voilà quelques conseils

en ce qui concerne les passages vraiment difficiles et les énigmes qui présentent des ruines dessinées au sol et inaccessibles.

- Le sort « missile surround damage missile damage » a des effets différents du sort « missile surround missile damage ». Il faut aussi choisir avec précision le point d'impact du sort.

- Lorsqu'un téléport bloque l'accès d'un coffre, il faut paralyser un personnage de façon à ce qu'un autre puisse ouvrir le coffre sur le côté.

- Lorsqu'un téléport vous envoie vers un autre téléport et vous ramène au point de départ indéfiniment, il faut l'entourer de trois autres personnages. Faites en passer un sur le téléport, ce qui bloquera l'autre de l'autre côté de la pièce. Si un perso sort alors de la pièce, les trois autres, même bloqués, suivront.

- Lorsqu'un téléport bloque l'accès à un coffre et vous envoie sur quatre cases différentes, le passage est cette fois impossible d'accès... Sauf, si un ennemi prend position sur une des cases !

- La réponse pour Moonhenge est « Druids », et pour la Dark Tower, « Kilijan ».

Pour ma part, j'ai terminé Treyhadwill, Fagranc niveau 4 qui m'emmène à la Dark Tower, qui me ramène à Fagranc niveau 5 et 6. Mais où trouver la deuxième « skull key » du niveau 5 ? Les taverniers me signalent des égouts à Balenhahm et puis, plus rien ! Je suis donc bloqué dans les égouts avec ma « bronze key », et à Fagranc sans ma « skull key » Dernière question, quelles sont les réponses pour le **Lord of Chaos Tetrahagal** ?

Merci et, à tous, je souhaite bonne route !

## DUNE

Moi, Dune, noble habitant d'Arrakis, je t'envoie ce petit message... Chaud devant, chaud devant, deux astuces pour Amiga !

Pour **Moonstone**, essayez de garder le plus longtemps possible votre armure de base. Ainsi, au lieu de donner un objet magique au druide pour avoir une vie supplémentaire, il suffira de donner cette armure, sans qu'elle disparaisse pour autant. La rose !

Dans **Panza Kick Boxing**, ce super simulateur de boxe, pour l'entraînement, essayer le tir automatique. Ça cartonne ! Atchao bonsoir !

## AMIGALONNE

SVP, j'aimerais savoir comment terminer le jeu **Celtic Legend**... En effet, en mode deux joueurs, je trucidé Sogrom sur toutes les îles, mais cela ne m'amène pas à la victoire. Comment faire ? Merci.

## YANN

Impossible de passer le deuxième écran de **Space Ace** sur Amiga. Un coup de pouce, please !

## JULIEN

Dans **Lure of the Tempress**, sur Amiga, comment faire pour trouver le magicien Taidgh ? J'ai découvert sa maison, j'ai su y entrer (crochet)... mais impossible de découvrir ce personnage, ni aucun autre. Dernière question, comment entrer dans le château ? Merci d'avance.

## JIMMY JEFF

Quelques trucs sur mon ami Ga... Pour **Leander**, le code LVFT vous donnera des vies infinies. Dans **Final Fight**, pressez F1 pour profiter d'un jeu « plein écran ».

## NICOLAS

A l'aide ! je suis bloqué dans **Cadaver** sur Atari ST. Au troisième niveau de la cinquième mission, j'ai récupéré le sort de Calarian mais la seule issue est verrouillée. Que faire ? Merci de m'aider.

## CYRILLE THE SPEEDBALLER

Voilà quelques questions qui trouveront réponses, je l'espère, dans le « Message ».

Dans **Addams Family**, comment passer le premier niveau ? J'ai tué le monstre, le fils de Gomez me donne un code d'accès. Alors, je reviens au niveau du monstre... Il n'est plus là bien sûr, mais impossible de ressortir de ce tableau. Etrange, non ?

Je cherche également un cheat mode valable pour **Shadow of the Beast**. Pour **Speedball 2**, quelqu'un saurait-il comment mettre toutes les caractéristiques au maximum.

Merci d'avance et à plus.

## AMOK

Au secours ! **Cadaver** numéro 1 est un jeu fantastique ! Quand j'aurai réussi à passer le niveau 2, je serai le plus heureux des Ataristes que la Terre ait jamais porté ! Cela fait bientôt six mois

que je me mets les nerfs en pelote sans y arriver. Alors, je lance cet appel au secours en espérant que, même s'il ne s'agit pas d'un logiciel très récent, quelques aventuriers pourront tout de même répondre dans le « Message ».

Voilà où j'en suis :

87% de santé, 1 657 pièces d'or, niveau 2 (73%), niveau éclairé. Je possède deux clefs qu'il faut utiliser dans le labyrinthe, mais où ?

Pour les sorts, je possède :

- éloignement des monstres

- gel

- lire le langage

- dissipation des pièges

- missile magic

- potion

- bénir la potion

- dormir

- carte

- explosion cérébrale

- ouvrir les portes

Et aussi potion, bouclier, rapidité, guérir poison, trois jeux d'armes Shirikan, téléport des cpt. AXEL, MAGUS, BROKSON, RAGNARD et GRUNBOLD, et enfin l'urne du cpt. AXEL.

Quand je rentre dans la chambre des capitaines, je n'ai plus d'armes. Je pose l'urne du cpt. Axel sur la stèle et là apparaissent des diamants qui tombent du ciel. A supposer que je les prenne et (ou) que je tire le levier de la pièce de derrière, il ne se passe rien. Par contre, me voilà bloqué dans cette pièce en permanence. Impossible d'en sortir, je suis obligé de faire un « reset » si je veux rejouer !

Existe-t-il un STiste, (ou même un Amigaïste) qui puisse me sortir de ce mauvais pas ? Merci beaucoup tout plein d'avance !

## SIR CANEGHM

Salut à tous. Voilà encore de l'aide pour les amateurs du génial **Might and Magic III**.

Lorsque l'on a libéré de nouveaux personnages et que l'on ne veut pas changer de mercenaire, je vous conseille de prendre tous les objets intéressants à ces persos (clefs, potions, armes, etc.). Je vous conseille aussi de lancer très souvent le sort « oeil de magicien ». Il permet de découvrir les passages secrets et les salles cachées, en particulier dans les châteaux. La carte des pyramides (qui vous permettra d'accéder à toutes les pyramides) se trouve sur le mont Keystone, sur la plus grande des îles. Dès que vous aurez cette carte, je vous conseille

de faire assez rapidement un tour dans les pyramides. On y trouve beaucoup d'objets très intéressants, des codes et des orbes de pouvoir très recherchés par les rois. Les codes qui suivent proviennent de la première pyramide.

Le remède contre le vieillissement anormal se trouve dans l'île immergée, dans la baie des piranhas. Pour faire émerger cette île, il faut donner le code « youth » à la statue à trois têtes qui se trouve dans la première pyramide.

Vous le savez peut-être déjà, le mot de passe pour entrer dans le secteur principal de la machine est « PRIMARY ». Le code pour le donjon du château de Greywind est « NIAHUM », celui pour le donjon de Blackwind est « TEN ». Il faut dire au Slithercult que c'est Epsilon qui vous envoie. Pour le donjon du sombre guerrier, le nombre est 314. « Si vous utilisez la clef, MOOSE sera WEEDS » : il s'agit de la cathédrale du Carnage dans le pays des Gargoles. Inscription dans l'ancien temple de Moo : nord, ouest, nord, est, sud.

Le code de désactivation dans la Cathédrale du Carnage est JVC. Le code pour les boîtes bleues dans le château de Whiteshield est SMELLO. Mais attention, une fois les boîtes ouvertes, les chevaliers seront libérés de leur cage. Les deux moitiés du code pour l'ordinateur du navire sont 645 et 231. Il y a 31 orbes de pouvoir. Le mot de passe pour les yeux de l'éternité est LUEUR, celui pour le puits des larmes est YEUX, celui pour l'instant de destruction est PLEURS.

A moi maintenant. Où se trouve la corne spiralee et l'antique coursier ? Quel est le code pour les boîtes bleues du château de Bloodreign ?

Enigmes : « qu'est-ce qui est trop pour un, suffisant pour deux et rien pour trois ? », « Qu'est-ce qui monte et descend mais ne bouge jamais ? », « Plus il y en a, moins on en voit. ».

A quoi sert la séquence d'hologramme 004 trouvée dans la Cathédrale du Carnage ? Comment donner l'amour à Trueberry ? Quelle coupe boire dans la Cathédrale du Carnage ? Quel est le jour de l'année où les coffres des îles de sable ne sont pas des illusions ?

En espérant que mes explications vous ont aidé et que certains des

plus valeureux pourront répondre à toutes mes questions, je vous souhaite le bonsoir.

## DORYLEE

Après bien des heures de lutte, je me permets de vous communiquez tous les plans de Coops Up. Comme cela, si jamais vous aviez abandonné le jeu devant un problème insurmontable, voilà de quoi repartir à zéro. (Merci aussi à Michel et Stéphane).

Planète 1 : PO01

Planète 2 : DK51

Planète 3 : 30FJ

Planète 4 : FL59

Planète 5 : Q058

Planète 6 : FA20

Planète 7 : 5F6J

Planète 8 : CKD4

Planète 9 : NF05

Planète 10 : D04G

Planète 11 : 40V8

Planète 12 : FDL0

Planète 13 : V03D

Planète 14 : 49F8

Planète 15 : WAQD

Planète 16 : X038

Planète 17 : UU09

Planète 18 : 40FJ

Planète 19 : X03C

Planète 20 : DK49

Planète 21 : G8LD

Planète 22 : P49X

Planète 23 : A0A5

Planète 24 : 39VS

Planète 25 : XPE4

Planète 26 : FE5C

Planète 27 : CXE5

Planète 28 : 32H4

Planète 29 : PD30

Planète 30 : 10F4

Planète 31 : D947

Planète 32 : FD4G

Planète 33 : DK48

Planète 34 : 206G

Planète 35 : DK39

Planète 36 : DGLO

Planète 37 : DO49

Planète 38 : 6P05

Planète 39 : FO49

Planète 40 : 4G7H

Planète 41 : XPE5

Planète 42 : UP9F

Planète 43 : AQ1Q

Planète 44 : S046

Planète 45 : VE96

Planète 46 : X94B

Planète 47 : E114

Planète 48 : D824

Planète 49 : 84DS

Planète 50 : S04L

Planète 51 : FOR0

Planète 52 : 2FF7

Planète 53 : R4KG

Planète 54 : 39GH

Planète 55 : PW04

Planète 56 : OEP5

Planète 57 : R4G6

# ...message in a bottle

- Planète 58 : WF03
  - Planète 59 : OW75
  - Planète 60 : MC90
  - Planète 61 : OOT8
  - Planète 62 : TI27
  - Planète 63 : W3RE
  - Planète 64 : 905W
  - Planète 65 : TRP2
  - Planète 66 : 6GI3
  - Planète 67 : REWQ
  - Planète 68 : IPOU
  - Planète 69 : HGF6
  - Planète 70 : FUK0
  - Planète 71 : 30RT
  - Planète 72 : JUEE
  - Planète 73 : MIRO
  - Planète 74 : GULU
  - Planète 75 : JUG8
  - Planète 76 : R2T7
  - Planète 77 : TUP8
  - Planète 78 : KOP9
  - Planète 79 : BIWI
  - Planète 80 : EB01
  - Planète 81 : SA3A
  - Planète 82 : S4A9
  - Planète 83 : LA8D
  - Planète 84 : MUE0
  - Planète 85 : ER7E
  - Planète 86 : NEPT
  - Planète 87 : W8GA
  - Planète 88 : PI31
  - Planète 89 : 2110
  - Planète 90 : A234
  - Planète 91 : X3Q1
  - Planète 92 : NEC1
  - Planète 93 : GUF7
  - Planète 94 : A3K9
  - Planète 95 : C5J0
  - Planète 96 : JH90
  - Planète 97 : JUBI
  - Planète 98 : V069
  - Planète 99 : T800
  - Planète 100 : 4799
- Bon courage et à bientôt !

## MAX

Pour The Mad Player qui cherche à ouvrir la porte blindée de **Operation Stealth**, il faut utiliser l'empreinte sur le dactyloscope. En ce qui concerne **Space Quest 3**, il te faut l'échelle pour grimper dans le vaisseau. Tu auras bien sûr empoché le réacteur (volé par le rat mais récupéré ensuite) et les câbles. Pour décoller, il faut utiliser les câbles pour réparer le circuit électrique (use wires), placer le réacteur (use reactor) puis aller au poste de commandement et fouiller le siège (search seat). Ensuite, étudie l'ordinateur de bord (look computer), enclenche le radar (7), lance la machine (1) et décolle (3). Dès que le vaisseau s'est arrêté, mets en marche le système d'armement (8), active le bouclier de protection (F) et tire pour faire un trou dans la paroi. Maintenant

que tu es sorti du « vaisseau pou-belle », il faut activer le système de navigation (2) sur l'ordinateur et choisir, parmi les destinations affichées, Phleebuth (2). Le voyage se fera à la vitesse de la lumière. Tu atterriras enfin avec la fonction 3.  
Bon courage pour la suite des événements !

## TILTUS

Puisque de très nombreuses questions nous reviennent toujours au sujet de l'ancien mais fameux logiciel **Les Portes du Temps**, en voici la solution complète. Nous vous communiquons cette aide sous la forme la plus dépouillée possible, ainsi qu'un plan des souterrains du château en Ecosse. Let's Go !

Début de l'aventure :

Prendre les lunettes à Infrarouge, est, prendre la carte sur la table, mettre les lunettes, lire le code de la carte (27182), enlever les lunettes, est, prendre shoker, taper le code, nord, fondre la glace, empocher le paralyso-pulseur, le phaser, le respirator. Sud, ouest, ouest, descendre, poser le shoker, poser la carte, passer la porte 4.

Epoque 4 :

Est, est, monter à l'arbre, utiliser paralyso-pulseur, fouiller l'homme, empocher le shuriken, les griffes, les makabishis, le parchemin d'invisibilité. Descendre, montrer le guerrier au ninja, empocher 1 000 kokus, est, acheter et manger le jambon, acheter le jambon, acheter le poisson, acheter du shake, ouest, ouest, ouest, sud, poser le shuriken, poser les griffes, lire le parchemin, poser le parchemin, poser les pièces d'argent, passer la porte 3.

Epoque 3 :

Utiliser le paralyso-pulseur, prendre l'uncu, fouiller l'uncu, empocher la flûte, le peigne. Poser le peigne, sud, passer la porte 2.

Epoque 2 :

Nord, jouer de la flûte, poser la flûte, nord, tourner la tête, nord, nord, est, prendre et lire la bible, mettre la clef en fer dans la serrure, descendre, rejoindre l'homme en faisant attention aux barrières d'énergie, fouiller l'homme jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum, aller à la salle des tortures, pousser la bassine, mettre le respirator, descendre, donner le poisson à Nessesie, ouvrir et fouiller le coffre,

empocher une fiole de Grannon, fouiller le coffre, empocher un grimoire, sud, monter, rejoindre l'homme en faisant attention aux barrières d'énergie, fouiller l'homme jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum, utiliser le phaser, sortir du souterrain et revenir dans la bibliothèque, ouest, sud, monter, nord, descendre, est, prendre les saucisses dans la cheminée, prendre le pichet sur la table, est, donner le grimoire à l'homme, rejoindre Grannon, empocher une amulette contre les maladies, ouest six fois de suite, fouiller sous le lit, empocher un kilt, nord, donner la fiole à l'homme, sud, est, monter, sud, est, est, descendre, sud, sud, sud, poser le pichet, poser le kilt, poser le respirator, manger le jambon et passer la porte 3.

Epoque 3 :

Prendre l'uncu, nord, est, est, est, nord, est, nord, nord, mettre les lunettes, attendre 12 heures et pousser l'oeuf, descendre, boire le sake, utiliser le phaser, prendre sur le sol le morceau de clef en or, ouest, examiner la pierre, pousser le levier, monter, sud, sud, prendre le lama, nord, ouest, examiner le bain, examiner l'eau chaude, empocher un élément de clef en or, est, nord, descendre, est, est, utiliser le paralyso-pulseur, fouiller l'homme et empocher l'U'yaca, des herbes, un élément de clef en or et une bezoard. Poser la bezoard, casser le lama, empocher un autre élément de clef en or, réunir tous les morceaux de la clef en or, poser cette clef, nord, prendre le tamis, sud, ouest, monter, sud, attendre 15 heures, sud, manger les saucisses, utiliser le paralyso-pulseur, fouiller l'homme, empocher du sancu, prendre la bourse qui contient du coca, nord, ouest, sud, ouest trois fois, sur, sud, poser les lunettes, poser l'U'yaca, poser les herbes, prendre les

pièces d'argent, prendre les griffes et passer la porte 4.

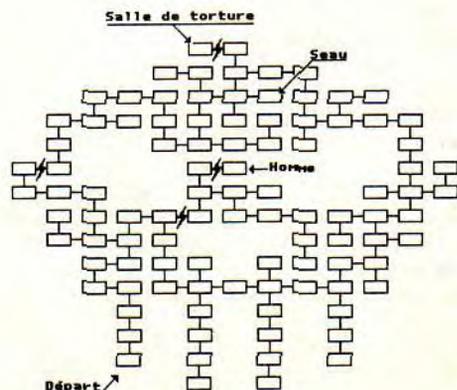
Epoque 4 :

Nord, donner du coca à l'homme, parler avec l'homme deux fois de suite, ouest, attendre 10 heures, nord, demander le laissez-passer, donner 15 pièces d'argent, sud, est, sud, est trois fois, acheter du jambon, manger le jambon, acheter du jambon et du poisson, acheter du sake, acheter un cheval, montrer le laissez-passer à l'homme, empocher 15 pièces d'argent et une lettre cachetée. Ouvrir la lettre et la lire, est quatre fois de suite, nord trois fois, ouest, acheter le masque Komote, est, nord trois fois de suite, mettre les griffes, grimper sur le mur, poser le tamis, la lettre et le certificat, attendre 15 h 30, croiser les doigts, dire « toshis », nord trois fois de suite, est, utiliser le phaser, ouest, sud trois fois de suite, monter, sud, manger le jambon, enlever les griffes, sud trois fois, acheter le manjus, les sushis, manger les deux, attendre 20 heures, sud, manger le poisson, boire le sake, sud, ouest cinq fois de suite, acheter jambon, sake et poisson, ouest par trois fois, sud, poser les griffes et les pièces en argent, prendre le kilt, l'U'yaca, les herbes et le pichet, passer la porte 1.

Epoque 1 :

Donner le pichet à l'homme, ouest, ouest, manger le jambon, attendre 7 h 01, sud, donner les herbes à la femme, embrasser la femme, fouiller la pirogue, empocher une cuisse de mammoth, une hache et du silex. Manger la cuisse et le poisson, boire le sake, prendre la pirogue, est, mettre le feu, mettre le kilt et le masque, nord, ouest, ouest, parler avec Kong, regarder Kong deux fois de suite, est, utiliser phaser, monter..

Vous avez vaincu **Les Portes du Temps**... Bravo !



## STARSHOOTER dit NAZNO

Dans **Rocket Ranger**, pour Please, trouve la croix gammée sur la carte et organise la résistance dessus. Ton espion transféra automatiquement du lunarium vers le « fuel dépôt ». Pour Sbopec, afin d'être invulnérable dans Rick Dangerous, il suffit d'appuyer sur HELP (ce cheat-mode marche sur Amiga). Pour Ludomania, voici le début de la solution pour le niveau 2 de **Cadaver** : nord, ouvre le coffre, prend les potions, ouvre la boîte en métal sur l'autel, prends la baguette et les shurikers, nord. Tue les deux monstres, prends la potion d'endurance, est, sud, appuie sur le levier quand les deux lumières sont éteintes, ouvre le coffre, prends les shurikers, nord. Ramasse les cendres, prends le parchemin, mets les cendres dans l'urne, prends celle-ci, nord. Lance un objet inutile entre les blocs de pierre. Pousse le levier. Est. Pousse le levier et attends que la pierre soit en haut, ouest, sud, ouest, nord. Ouvre le coffre et la boîte. Prends le parchemin, mets-le dans le coffret, puis le coffret dans la boîte. Reprends le parchemin, touche les deux crânes sur le mur nord, sud. Prends la pierre de téléportation. Sud, prends la pièce, nord, pousse les leviers (gauche, droite, milieu, gauche). Appuie sur le bouton, ouest, sud, ouest. Utilise le parchemin d'explosion cérébrale, ouest. Bois la potion de protection des tirs. Prends la baguette et la pièce, ouest. Appuie sur le bouton, déclenche le mécanisme sur la chaise, appuie sur le bouton secret, lis le livre, ouest. Pousse le levier, est, nord en haut des escaliers, sud. Prends la clef, tombe près du coffre, ouvre-le, ramasse l'or puis la pierre de téléportation, sud, sud, sud, est. Prends le hachoir, bois dans le baril de gauche, ouest, est, passage du bas, prends la potion, ouest, sud, sud. Ouvre le coffre, prends la clef, nord, est. Lance le sort de sommeil, sud. Touche le trophée sur le mur, pousse le levier, ouvre la boîte, prends l'or, ouest. Appuie sur le bâton, ouvre le coffre, prends les deux bouteilles puis la pierre. Voilà pour la première partie de la solution. Si tu as un problème dans la suite de ce niveau, écris un Message. Allez, longue vie à Tilt, vive Cinemaware et un petit bonjour à

Magic Supergreg en passant ! A bientôt !

## MANU

Pour Moktarus dans **Navy Seals**, il faut taper dans la table des highscores « psboys » pour avoir des vies infinies ou bien tapez « wozzie » puis « return » et enfin « W » durant la partie. Toujours pour Moktarus mais cette fois-ci pour Pinball Magic : avec un éditeur de secteurs, recherche la chaîne 53 50 66 et remplace-la par 4E 71 60. Ainsi, tu auras des balles infinies. Pour Gogamiga, dans Midnight Résistance, met le jeu en pause et tape « Open the door ». Ainsi, tu auras des vies infinies. J'en profite pour dire que dans **Midnight Resistance** sur Amstrad CPC, il faut taper BNHU pour avoir des vies infinies. Si le premier cheat-mode ne fonctionne pas - cela peut arriver -, sors ton éditeur de secteurs et recherche 53 20 00 02 60 et remplace-le par 4A 2D 00 02 60. Pour Jérôme, dans **Magic Pockets**, il faut tuer chaque monstre. Dès que tu vois un savon en bas à gauche, emprisonne le prochain monstre. Tu obtiens alors trois savons qui te permettent de voir en bas à droite une étoile d'argent. Emprisonne un autre monstre pour avoir l'étoile. Puis tue tous les autres monstres afin de voir une étoile d'or en bas à droite. A ce moment-là, il restera un monstre que tu emprisonneras pour pouvoir posséder l'indispensable étoile d'or. Tu verras alors le téléporteur qui t'emmènera à un stage très facile. Pour la bulle, tu ne peux la tuer. Elle t'indique que tu as perdu trop du temps. Pour Amiga Bari, dans **Elf**, avec un éditeur de secteurs, mets au block &4F7, offset &8E, l'octet 4A à la place de 53 pour avoir des vies infinies. Pour Antoine M., dans **The Simpsons**, tape « cowabunga » durant l'introduction du jeu + la touche « enter » pour avoir un maximum de temps pour PC ; Ou tape « cowabunga » tout en appuyant sur « caps lock » pour les vies infinies sur Amiga. Pour PL-Patrice, dans **Ultima Underworld**, sauvegarde le personnage dans la sauvegarde 4 puis lance un éditeur de secteurs. Ouvre le répertoire « sav 4 » puis le fichier « player ». Va au secteur 00 00 00 00, puis change les offsets voulus par FF.

## Offset :

31 -> Force  
32 -> Agilité  
33 -> Intelligence  
34 -> Attaque  
35 -> Défense  
36 -> Combat à main nue  
37 -> Combat à l'épée  
38 -> Combat à la hache  
39 -> Combat à la masse  
40 -> Lancer un projectile  
41 -> Mana  
42 -> Lore  
43 -> Casting  
44 -> Traps  
45 -> Search  
46 -> Track  
47 -> Sneak  
48 -> Repair  
49 -> Charm  
50 -> Ricklock  
51 -> Acrobat  
52 -> Approaise  
53 -> Swimming  
54 -> Vitalité  
55 -> Vitalité

Dans **Prehistoric**, grâce à un éditeur de secteur, dans le fichier « prehisto.exe », remplace la chaîne 9A 98 0A par 9A 98 FF pour avoir de l'NRJ infinie. Dans les **Simpsons**, regarde dans l'aide pour Antoine M. Pour Tiltoman, dans **Willy Beemish**, il faut trafiquer la balance de Tiffany pendant que la baby-sitter cuisine, puis retourner à table. Dès qu'elle se transforme, courez dans la chambre de Brianna, piquez la souris du chat, redescendez dans le salon, prenez l'aspirateur, posez la souris sur la table, cliquez sur le bouton droit de la souris et visez l'horrible monstre dès que celui-ci essaye de manger la souris et aspirez-la.

Pour Jory, dans **Robocop 2**, tape pendant le menu de la présentation F3 pour accéder aux High-scores. Tape « bamboozlem » puis sur la touche « help ». Tu auras de l'énergie infinie. Pour Super Narnard de Carpentras, dans **Klax** : pour avancer d'un niveau, tape « 3 ». Pour aller à 100<sup>e</sup> niveau, tape « 4 ». Pour Bart, dans **The Simpsons**, les objets que tu ne connais pas sont : la poubelle, l'homme dans le bar (afin qu'il sorte, téléphone-lui), une autre poubelle. Pour Toto le Costaud, dans **Strider 2** : désolé, je n'ai que de l'énergie infinie, ce qui n'est déjà pas si mal que ça... Pour l'avoir, il faut taper « swift ». Un logo « cheat » apparaît alors. Ainsi, pendant le jeu, appuies sur « E » pour faire le plein d'énergie de

Strider et sur « D » pour faire le plein d'énergie du robot. Pour Jean-Marc, dans **Turrican**, si tu ne peux pas voir là où tu en es rendu, c'est que ton jeu est buggé car tu es arrivé. Quant à moi, je voudrais savoir comment passer le niveau 49 (je ne veux pas de code mais la manière de passer) dans **Lemmings**, puis plein d'astuces pour **Pouermonger** (sans éditeurs de secteurs, por favor !). Salut et bravo à toute l'équipe.

## TILTUS

Pour Christian et tout ceux qui peine à la fin de la fabuleuse quête de **Fascination**, nous avons retrouvé un fragment d'interview dans nos vieux dossiers. Alain de Poitiers s'exprimait en ces termes : « ... Chouettos, le salon ! « Songe d'une nudité », un petit clic vaut mieux qu'un grand claque ! Et une roue zodiacale... Ce singlé de doc à sûrement réglé le système sur son signe... Si je me souviens bien et d'après l'un des messages de son répondeur, son anniversaire était il y a deux mois et nous sommes en juin... C'est donc un bélier ! Mise en marche, et à moi les grandes orgues ! C'est bien beau tout ça, mais qu'est-ce que je vais bien jouer ? Les lettres sur les chats ? Marche pas... La ruse ! La « chatte » du commissaire, à l'hôtel, s'appelait Fa. Il suffit alors de jouer en clef de fa. Mais non, toujours rien. J'y suis, la lampe de l'homme au chat. Il y a des inscriptions dessus. Je dois pouvoir les lire avec le microscope. Eurêka ! Ré, do+, fa, si et sol. Mais là encore, rien à faire... Cette fois, j'y suis ! Miami, la notation anglais... B = si, A+ = la+, D = ré, G = sol, E = mi. J'appuie sur les touches 7, 6 (la noire), 2, 5 et 3... Enfin ! Et encore un passage secret ! » Voilà, bonne chance à tous et sachez aussi qu'il faut arrêter le système sur la boule et le remettre en marche après chaque essai en cas d'erreur.

## THE MAD PLAYER

Pour Rodrigex, coincé dans les égouts de **Space Quest 4**, dès que tu sors, dirige-toi vers le vaisseau. Ne perds pas de temps et cache-toi dans le train d'atterrissage. Vérifie que tu possèdes bien le lapin et le bocal d'acide vert. Tu en auras besoin plus tard. Bonne chance pour la suite et à bientôt sur le Message.

## A690

Depuis quelques mois, on m'a conseillé de prendre l' A 690 qui est un lecteur de CD-ROM pour Amiga 500 et qui transfigurerait ce dernier en CDTV. Est-ce vrai ? Combien coûte-t-il ?

En outre, ce lecteur pour Amiga 500 semble permettre la lecture des CD audio et des CD+G. La logithèque est-elle importante ?

Jérôme

■ Il est effectivement possible de transformer un A 500 (ainsi que les autres modèles de la gamme Amiga) en CDTV, en y ajoutant un 690 ou un 790. Le problème, c'est qu'ils ne sont pas disponibles à l'heure où j'écris ces lignes. Une version A600, qui utilisera le bus PMCIA est aussi en préparation. Ces lecteurs permettront de lire les CD audio, mais pour ce qui est de la logithèque, tu seras limité à celle du CDTV. Le fait de reconnaître la norme CD+G ne veut pas dire que tu puisses utiliser les CD à ce format. C'est, pour faire une analogie, comme les lecteurs de disquette ST et PC : on peut parfaitement lire une disquette PC sur ST (et réciproquement), mais il est impossible d'exécuter un programme PC sur ST (sauf avec un émulateur). Cela permet de récupérer les données (textes, images, sons), mais rien que les données.

## Pirates : encore des justifications

Je me permets de vous écrire pour essayer de vous faire comprendre quelque chose. Je suis un lecteur, et donc un consommateur de magazines informatique. Je dépense chaque mois 100 F entre votre journal et vos concurrents, donc je suis en droit de me plaindre.

La France est un pays démocratique, ce qui implique la liberté de la presse. Je vous pose les questions suivantes : pourquoi les jeux sont-ils vendus entre 150 et 450 F ? Pourquoi le piratage serait-il nuisible ?

Les prix : comment peut-on vendre des softs aussi cher ? C'est une honte. Le piratage, les frais de développement, etc. C...ries que tous ces prétextes au vol. Vous allez dire que je suis gonflé, c'est votre journal qui l'est (les autres aussi d'ailleurs).

Pourquoi ? Un journal qui ose écrire sur sa couverture « La passion de la micro » se doit de faire bouger les choses. Certains journalistes se sont battus pour des idées. Vous pas ! Ne pourriez-vous pas créer une association du style « touche pas à mon soft », qui regrouperait tous les magazines, les musiciens, les programmeurs, les utilisateurs, tous les passionnés ?

Ca ferait bouger les prix, ce qui permettrait aux jeunes qui n'ont pas beaucoup d'argent d'acheter. Le piratage : je suis pour et je suis contre. Le pour : cela permet actuellement aux jeunes sans argent de pouvoir jouer aux jeux qu'ils n'ont pas les moyens d'acheter. Les groupes de pirates sont indispensables actuellement. Est-il normal d'oser vendre Space Quest IV 399F sur Amiga ? (ce jeu est une horreur, et encore, je reste poli). Autre exemple, un jeu CD est plus cher que sur disquette, alors qu'il n'est pas copiable. (etc ndj).

ECCR (?? ndj)

■ Bon, j'ai déjà répondu à des lettres similaires, mais il semble que certains concepts aient du mal à passer. Tu es un lecteur, certes, et tu estimes que tu es en droit de te plaindre. Ma foi, il me semble bien que c'est ce que tu fais. Etant donné que nous sommes en démocratie, pays de la liberté de la presse, permets-moi de te répondre : tu es complètement dans le faux ! Certes, si le prix était ma considération principale, je le crierais (et l'écrirais) bien haut. Mais le problème de la qualité me semble bien plus important. Si tu désires te battre, bats-toi, mais ne nous impose pas ton combat. Le problème du piratage ? Si tu n'as pas les moyens de jouer sur un micro ou une console, et bien ne joue pas. Désolé, mais nous sommes dans une société capitaliste, où ne utilise que ce qu'on achète, un point c'est tout. Et les jeux vidéo ne sont pas un « droit » mais un loisir, comme le cinéma, le football, la lecture. Si tu n'as pas les 40 F pour aller voir Alien 3, rien à faire, tu ne pourras pas entrer dans la salle. La micro, c'est un peu différent, tu peux entrer par la porte de service sans risquer de te faire attraper. C'est illégal mais tu peux le faire. A toi de voir.

Je trouve les groupes pirates beaucoup plus utiles quand ils créent des démos. Mais c'est un point de vue personnel.

Pour tempérer un peu moi propos et te rejoindre dans ce que tu proposes, connais-tu le principe du shareware ? Outre qu'il permet à l'utilisateur d'essayer le produit en question (donc pas « d'accidents » comme pour Spao Quest IV), il offre généralement des prix sensiblement plus bas qu dans le commerce. Malheureusement, bien peu d'utilisateurs de sharewares paient leur contribution...

## Viva l'Amiga !

Je t'écris car j'ai quelques questions à te poser.

- 1) Pourquoi pas une rubrique qui regrouperait des thèmes autre que l'informatique, comme la musique, le ciné, les bouquins... et une autre où des lecteurs de Ti des quatre coins du monde pourraient se faire des correspondants ?
- 2) Je suis possesseur d'un Amiga 2000 et j'ai comme projet d'acheter une carte XT. J'aimerais savoir quelles sont les grandes différences entre AT et XT. Est-ce que des logiciels professionnels comme Auto desk Animator marcheraient sur mon Amiga ?
- 3) Je compte acheter un disque dur de 105 Mo. Est-ce que je peux le formater pour pouvoir y installer d'un côté mes logiciels Amiga et de l'autre mes logiciels PC ? Est-ce qu'un disque dur interne se place à la place d'un lecteur de disquette ?
- 4) Existe-t-il un lecteur de CD-ROM comme l'A570 ou l'A670 qui soit dédié à l'Amiga 2000 ?
- 5) Qu'est-ce que l'interface AREXX ? Qu'est-ce qu'une station UNIX ?
- 6) Pourriez-vous m'indiquer où je peux trouver le modem Amiga 1680, car il est indiqué dans mon manuel d'utilisation que cette référence peut ne pas être agréée par les autorités nationales dans tous les pays, et aucun des revendeurs que j'ai contactés ne l'a.
- 7) Où puis-je me procurer le matériel informatique non vendu pour cause de défauts mineurs (écran flures, couleurs) ?
- 8) J'ai noté une différence de prix entre la France et l'Angleterre. Epic vendu \$15,99 (soit 160 F) est vendu par mon revendeur 292 F. Je l'ai vu à 240 F en grande surface. Le logiciel de présentation de paysages en fractales VistaPro est vendu \$69,95 (700 F) alors qu'il coûte ici 990 F. Pourquoi une telle différence de prix ?



Edito

**C**onnaissiez-vous la « Reset Démo » ? C'est une disquette qui relance l'ordinateur. Et qui se relance, encore et encore. Et il y en a qui trouvent ça malin ! Bon, c'est quand même mieux qu'un virus. L'Amiga revient en force dans le courrier, le ST se maintient, certains essaient (lamentablement) de relancer les guerres entre machines. Le CD-I intrigue de plus en plus, et les CD, pour Amiga semblent vous passionner. Les jeux arrivent en masse, tous aussi meilleurs les uns que les autres... Tout va bien !

JLJ

9) Pourquoi ne pas faire un test sur les modems, comme dans le n° 34, car on est un peu dépassé ?

ED

■ 1) Pour ce qui est d'une rubrique ciné-musique-bouquins, j'ai déjà répondu il y a quelques mois : pas question ! Tilt est une revue dédiée à la micro ludique, chacun son créneau. En revanche, la « rubrique » contact ne pose aucun problème : il suffit d'envoyer des petites annonces !!!! Somme toute, c'est fait pour ça (nous pouvons créer une rubrique spécifique si nous en recevons suffisamment).

2) Heu... la vitesse est la principale différence entre ces deux standards. Un « AT » va en moyenne 6 ou 8 fois plus vite qu'un « XT ». L'autre grande différence est la gestion de la mémoire étendue par le 286 (AT). De toute façon, un XT est aujourd'hui trop lent pour la plupart des programmes. Même les AT sont largement dépassés, surtout pour les applications graphiques.

3) Pas de problème, tu peux parfaitement « partitionner » (diviser) ton disque dur en plusieurs parties, chacune étant dédiée à un de tes systèmes.

4) Mieux ! En installant une carte SCSI dans un de tes ports d'extension, tu peux utiliser les CD-ROM pour PC. Pour ce qui est de transformer ton A 2000 en CDTV, nous n'avons pas encore de renseignements à ce sujet. L'extension spécifiquement dédiée à la création de CDTV existe évidemment, mais je ne pense pas que cela soit réellement intéressant dans ton cas...

5) AREXX est une surcouche de l'AmigaDOS qui permet de faire des macros dans tous les logiciels prévus à cet effet. Il est fourni avec la version 2.0 du Workbench, mais marche sans problème avec tous les Amigas. Unix est un système d'exploitation, comme l'AmigaDOS ou le DOS des PC. Il est multitâche, multiutilisateur (plusieurs personnes peuvent utiliser les mêmes ressources en même temps), lourd et peu pratique.

6) Le modem Commodore n'est pas disponible en France, mais rien ne t'empêche d'utiliser un modem externe. Tous les modèles de toutes les marques doivent fonctionner, il suffit de les brancher sur la prise série.

7) Voilà un délicat problème... Essaie aux puces de Montreuil, tu pourras peut-être tomber sur du matériel de ce type. Commodore

n'en fournit pas...

8) Bonne question. Plusieurs raisons peuvent être avancées. Un niveau social moyen plus bas, des éditeurs « sur place » qui n'ont pas besoin de passer par des réseaux de distributeurs étrangers, des distributeurs moins voraces, etc. Mais es-tu sûr qu'il ne s'agissait pas de « soldes » comme il y en a souvent outre-Manche ? Je me rappelle plutôt de prix allant de £2 à £3 pour les jeux...

9) Pourquoi pas, en effet.

## Remarques et critiques

Salut, amis de Tilt. J'écris au « Forum » pour la première fois afin de vous soumettre un certain nombre de critiques et de remarques diverses.

1) Beaucoup de vos confrères insèrent une disquette dans chaque exemplaire. Pourquoi ne pas faire de même ?

2) Quand on ouvre votre journal, et que l'on sait écrire le français, on est vite horrifié par le nombre de fautes d'orthographe, de grammaire ou encore par les articles coupés par une image.

3) Il y a quelques mois, Micro News cessait sa parution. On pouvait alors observer que sa maquette changeait souvent dans une recherche désespérée de lecteurs. Or, la même chose se produit dans Tilt depuis pas mal de mois. Que se passe-t-il ? Rassurez-moi !

4) Comment se fait-il que vos appréciations soient parfois en totale opposition avec certains autres magazines (au niveau des jeux) ?

Astérix

PS : j'ai inséré quelques fautes, en espérant que vous les remarquerez...

■ 1) Tu as pu voir dans le précédent numéro une (superbe) disquette. Mais cela augmente le prix du journal... Dur dilemme...

2) Désolé pour les fautes d'orthographe, mais le passage en PAO (Cf question 3) y est pour beaucoup : nous ne sommes pas encore bien habitués à travailler sur Mac, et cela nous met à la bourre, et on a moins de temps pour revoir les articles.

3) Aucun rapport. Nous venons de passer en PAO sur Mac, ce qui nous permet de renouveler la maquette (qui était un peu vieillotte,

surtout pour un magazine de jeux vidéo), et il nous faut quelques mois pour trouver le ton juste. D'ailleurs nous recevons peu de critiques sur cette mise en page. Qu'en pensez-vous ?

4) Ces appréciations sont non seulement en opposition entre les magazines, mais il arrive fréquemment qu'un jeu plaise à un journaliste et pas à un autre. Question de goût...

PS : je n'ai vu aucune fête...

## Soleil

Il fait très beau à Nouméa, et on a même droit à un beau gros soleil, bien que le fond de l'air soit froid... J'ai des questions à poser (hé oui !)

1) Est-ce que lorsque que l'on achète un jeu à deux (le jeu vaut 300 F, chacun paye 150 F) et que l'un des acheteurs a l'original et l'autre une copie, il s'agit de piratage ?

2) Je viens d'acquérir Sim Ant. Mais toute la documentation est en anglais. Y aurait-il une âme tiltienne assez charitable pour me faire parvenir une doc en français ?

3) Quelle est la différence entre un soft qui obtient un 18 dans la rubrique « SOS Aventure » et un soft noté 16 dans la rubrique « Hits » ?

4) Est-ce que Eternam tournera convenablement sur un PC 286 ?

Catherine

■ Si tu veux tout savoir, ici aussi il fait beau. Mais il nous manque la plage, la mer...

1) Oui. Imagine, 250 personnes mettent 1 F chacun, et font 250 copies du jeu. Si elles l'achetaient, l'éditeur recevrait 250 x 250 = 62 500F...

2) Je vais voir si je peux trouver ça. Mais je ne l'ai jamais vue en français, alors n'espère pas de miracles... (Non ! Je ne la traduirai pas !)

3) 2 points. Blague à part, les notes sont les mêmes entre les « Hits » et les « SOS » (ce sont les mêmes journalistes qui les font !).

4) Oui, il tournera correctement, même sur un 286.

## Achat

1) J'envisage l'achat d'un PC 386 DX 33 MHz avec :

- 2 Mo de RAM

- 1 lecteur haute densité

- 1 disque dur de 86 Mo

- 1 carte VGA

- un écran couleur

- une Sound Blaster 2

A combien estimerais-tu son prix ? (mes crédits sont limités !)

2) Me conseilles-tu un magasin spécial ?

3) Je suis un fan des jeux d'aventure (surtout en anglais ! J'ai fini King's Quest III) et je compte bien acheter King's Quest VI, Lords of the Ring, etc. Crois-tu qu'un 386DX à 33 MHz soit suffisant ? Un 386DX 40 serait-il trop rapide ?

4) Nécessite-t-il une carte SVGA pour les prochains jeux d'aventure ?

Mathieu

■ 1) Voyons... Environ 10 000 F (+ ou - 1 000 F).

2) Non, il te faut chercher un peu. Les prix varient d'un jour à l'autre. Si tu as un peu plus de moyens (12 000 F), tu peux envisager d'acheter un des nouveaux Compaq. A toi de voir...

3) Un 386DX 33 est suffisant pour tous les jeux actuellement disponibles. Le seul vraiment lent est Ultima VII. Un 386-40 est à peine plus rapide qu'un 386-33. Son principal avantage est d'être un peu moins cher. C'est aussi un très bon choix.

4) A priori, ta machine sera équipée en S-VGA (s'il est précisé « extensible à 512 Ko » ou « 1 Mo » c'en est une).

## Recyclage

Pardonnez-moi si je parais un peu « vieux » dans mes propos, mais je suis possesseur depuis 6 ans maintenant d'un CPC 6128 (Qwerty !), et en 1989, j'ai bazaré ma bécane, restant ainsi coupé du monde informatique jusqu'à aujourd'hui.

La situation des huit bits est claire : disparition des rayons Amstrad CPC dans les magasins, abandon de la gamme dans les catalogues, le CPC est bien mort... D'ailleurs, Jacques Harbonn dans le n° 103 décrit parfaitement ce qui se passe (numéro qui m'a été prêté par un ami, fidèle lecteur de votre revue). Mes collègues CPCistes et moi-même sommes donc dans une impasse, ne pouvant nous délester de notre machine, et ne pouvant pas non plus en acheter une autre car nous n'avons pas les moyens de jouer à ce jeu-là.

Et là, récemment, une idée a fait Tilt (!) dans ma tête. Ne sachant pas à qui en faire part, je m'en

remets à vous pour partir en quête d'une réponse.

A une époque où on nous parle d'économie et de recyclage, certaines maisons de fabrication informatique ne seraient-elles pas disposées à racheter nos chères machines à un prix qu'elles fixeraient selon un barème d'ancienneté, de qualité par exemple ? Avec ces ordinateurs, elles en créeraient d'autres, ou du moins avec une partie des composants qui serait réutilisée dans d'autres fabrications. Après le verre, le métal et les voitures, on recyclerait les CPC mais aussi leurs périphériques (souris, imprimantes...)

Sébastien

Paris et sa région un A600 HD de 30 Mo !

- les cartes d'extension 1 Mo RAM avec horloge sauvegardée existent déjà chez les distributeurs spécialisés, au prix de 790 F. Cette extension est indispensable pour faire tourner certains logiciels mis à jour pour l'A600, comme Kindwords 3 (traitement de texte) ou Maxiplan 4 (tableur), ou encore certaines démos animées. Elle se branche sous la trappe.

- si vous cherchez une société distribuant des « domaines publics », sharewares, etc. sérieux, sachez que j'ai contacté 8 adresses, et arrive en tête FDS (BP 134, 59453 Lys-Lez-Lannoy Cedex). Le catalogue sur disquette est très complet, convivial et régulièrement mis à jour...

Nguyen

■ *Je n'ai guère d'information supplémentaire à apporter. Merci de tous ces renseignements, je pense que les lecteurs apprécieront.*

## Vitesse

Actuel possesseur d'un compatible PC 286, je souhaiterais évoluer vers un 386 puissant, voire un 486. Seulement, quelques questions restent en suspens.

1) Tout d'abord, y a-t-il une différence de vitesse entre un 386 DX à 33 MHz et un 486 à 33 MHz ? Si oui, ne se limite-t-elle pas au domaine professionnel (tableurs, etc.) faisant appel au coprocesseur intégré dans le 486, ou apparaît-elle également dans le domaine ludique, pour les jeux gourmands en puissance (genre *Wing Commander II*) ?

2) Mon 286 s'est vu dépasser en 2 ans. Est-ce que je risque d'avoir le même problème avec un 486, ou bien les logiciels ralentiront leur folle ascension de la puissance requise ?

2 bis) Quelle sera la durée de vie d'un 486-33 ? D'un 486-50 ?

3) Est-il possible d'insérer une Sound Blaster 8 bits (que j'utilise pour l'instant sur mon 286) dans un 486 (qui, je crois, est généralement équipé de ports 16 bits) par l'intermédiaire d'un accessoire ? S'il existe, combien coûte-t-il ?

4) Les prix du 486 risquent de baisser après la sortie du 586. Cela vaut-il le coup d'attendre ? Quand les 586 apparaîtront-ils sur le marché ?

5) Le temps d'accès des CD-ROM

me semble atrocement long pour les programmes qu'ils proposent. Qu'en est-il ?

6) Enfin, quelle configuration (processeur, disque dur, mémoire, prix) me proposez-vous pour être dans le coup dans les 4 ou 5 prochaines années ?

Sébastien B.

■ *L'évolution ne fait que s'accélérer, et il est difficile de prévoir à plus d'un ou deux ans...*

1) *Un 486 est plus rapide qu'un 386 à fréquence égale (entre 30 et 50 %), et ce sans faire intervenir le coprocesseur. Deux raisons à cela : le cache interne de 8 Ko permet au processeur d'accéder plus rapidement aux instructions, et la plupart des instructions ont été optimisées pour prendre moins de temps. Le plus simple pour te faire une idée est d'aller dans un magasin et d'essayer le même jeu sur les deux types de machines.*

2) *Le problème risque de se renouveler avec TOUTES les machines. Le 386 est déjà sur la pente descendante, et le 486 le suivra à plus ou moins longue échéance. Idem pour le 586, le 686, etc. Ayant égaré ma boule de cristal, je ne peux pas prévoir d'ici à deux ans 2 bis) 486 33 : Cf 2) 486-50 : à peine plus...*

3) *Pas besoin d'accessoire. De toute façon, ton 486 disposera probablement d'au moins un slot 8 bit. Et, sauf erreur de ma part, la SB peut être placée dans un slot 16 bits (vérifie dans ta documentation, il y a eu plusieurs modèles).*

4) *Il est très probable que l'arrivée du 586, au printemps 93, provoquera une baisse de prix du 486. Faut-il patienter ? De toute façon, on peut attendre indéfiniment, les prix continueront à baisser...*

5) *Les lecteurs de CD actuels sont très lents. De nouveaux modèles, beaucoup plus rapides (et donc au départ plus chers) sont attendus pour la fin de l'année.*

6) *4 ou 5 ans ? Heu... Du RISC, peut-être ? Non ? Désolé, je doute qu'aucun des PC existant actuellement soit encore disponible dans 5 ans. Peut-être le 486 sera-t-il l'équivalent actuel du 286 ? Ou du 8088 ?*

## CD

1) Je vous écris pour savoir si on verra un jour les meilleurs simulateurs de vol PC (*Yeager Air Combat*, *Secret Weapons*, *Aces of the*

*Pacific*) sur Amiga, ou CD-I, avec une bonne réalisation.

2) Est-il vrai que les CD de la Super Famicom seront compatibles avec le CD-I ?

3) Les CD-Vidéo pourront-ils être lus par le CD-I ?

4) Et est-il vrai que Philips ne compte plus afficher des images en Full Motion Vidéo ?

non signé

■ 1) *Sur Amiga, je ne pense pas que Secret Weapons ou Aces soient réalisés. Chuck Yeager Air Combat n'est pas annoncé, mais c'est « dans le domaine du possible ». Le CD-I est encore, dans le domaine du jeu, un inconnu. Aucun de ces jeux n'est pour l'instant annoncé.*

2) *Ah ! Que voilà une belle « fausseté » info. Il « semblerait » que les CD de la Super Famicom et du CD-I soient compatibles (j'attends d'en avoir un pour juger). Malheureusement, à ma connaissance, le CD-I n'est capable ni de zoomer, ni de déformer les sprites, etc. Donc, OUI, il est probable que le CD-I pourra lire les CD de la SFC, mais a priori il ne sera pas capable d'en faire grand-chose (de toute façon pas de faire fonctionner les jeux...). Le CD-I n'est pas compatible SFC.*

3) *Non. Les CDV sont d'un format trop grand pour pouvoir être insérés sans dommages dans le CD-I sans qu'ils subissent des dommages irréparables... En revanche, dès que la puce FMV (MPEG) sera intégrée, il sera possible d'utiliser des films CD spécifiques au CD-I.*

4) *J'espère pour eux qu'ils y travaillent... La puce n'est toujours pas disponible, mais des bêta versions ont été montrées à la presse. Wait and see.*

## Demos

1) *Désirant m'initier à la création de démos sur Amiga 500+, j'aimerais savoir quels logiciels me sont nécessaires, et si des extensions sont obligatoires.*

2) *Ne pensez-vous pas qu'en matière de shoot-them-up sur A500+, le Top, au point de vue technique, soit atteint par le superbe Project X ?*

3) *A quand Lotus Turbo Esprit 3 Prince of Persia 2, Golden Axe 2 ?*

4) *Et puis, félicitations pour votre magazine, il n'a pas cessé de s'améliorer !*

FSFE

## Ancien - nouveau

J'ai été un fidèle lecteur de *Tilt* il y a environ deux ans, et c'est avec plaisir que je le redécouvre suite à la récente acquisition d'un Amiga 600. Vous en souvenez-vous ? Vous aviez à l'époque publié une de mes lettres concernant les consoles... Par ailleurs, grâce à votre revue, j'ai pu vendre ma Megadrive et ma GX 4000. Les temps ont changé... Je me suis donc équipé d'un A600 dès sa sortie, avec le disque dur de 20 Mo. Depuis, j'ai eu beaucoup de contacts avec Commodore et avec ses revendeurs, et j'ai potassé pas mal de news afin de révéler à l'équipe de *Tilt* et à ses lecteurs de pertinentes infos. En effet, il faut savoir que :

- l'A600 HD intègre un disque dur de 20 Mo. Commodore a parlé d'un DD de 30 Mo, mais il faut savoir que ce n'était qu'une offre de lancement. Il est actuellement impossible de trouver dans tout

■ 1) Si tu désires réaliser des « vraies » démos, une seule solution : un bon assembleur et une bonne documentation technique. Et de l'huile de coude. Pour ce qui est du matériel, rien n'est « indispensable ». Tu peux, si tu en as les moyens, envisager l'achat d'un digitaliseur sonore, d'un programme de dessin (Deluxe Paint), éventuellement d'un peu de mémoire et d'un disque dur.

2) Si. Je le pense.

3) Lotus 3 n'est pas annoncé, Prince of persia devrait arriver cet automne ou pour Noël, Golden Axe 2 vient de sortir sur MD, et ne devrait logiquement pas tarder (de toute façon, il est nul).

4) Ah que les compliments font plaisir ! Surtout quand ils sont mérités... Mais nous sommes bien décidés à ne pas nous endormir sur nos lauriers et à rester vigilants.

## ATARI ?

En ce moment, je possède un 1040 STE, et j'en suis fier ! Mais je m'inquiète pour l'avenir d'Atari.

1) Atari sort des bécanes très performantes, comme le STE, le Portfolio, la Lynx, et bientôt le Falcon. Mais je ne comprends pas pourquoi les éditeurs (Microprose, Lucasfilm Games, Ubi Soft, Ocean) laissent tomber de telles machines pour les consoles et les PC. Les jeux sont cruciaux pour les ventes d'une machine. Exemple : la Lynx, qui est la meilleure console portable du moment, se vend beaucoup moins bien que la Game Boy ou la Game Gear.

2) J'ai commencé à mettre de l'argent de côté pour m'acheter le Falcon. Dans Joystick n° 29, j'ai lu que « côté jeux, il est probable qu'une majorité des titres parus sur ST ne pourront pas tourner sur la nouvelle bête (en grande partie à cause du lecteur haute densité qui déconcerte bien des protections anti-pirates) ». Je n'ai pas bien compris cette histoire.

3) Est-ce possible qu'Atari invente un adaptateur de jeux pour le Falcon ?

4) Pourriez-vous me dire si les jeux cités ci-dessous sortiront un jour sur Atari STE ? (suit une liste d'une vingtaine de jeux ST. NDJ)

**Mathieu G**

■ 1) Ils considèrent sans doute que ce n'est plus suffisamment rentable. Ils sortent encore de temps en temps un « très bon » jeu qu'ils

sont certains de bien vendre, mais c'est tout. Le domaine des consoles est très différent. Sega et Nintendo ne sont pas seulement des constructeurs, ils éditent aussi les meilleurs jeux sur leurs machines. Peut-être que si Atari avait mieux compris l'importance de la partie logicielle, il ne serait pas dans la situation actuelle...

2 et 3) Cela veut simplement dire que la majorité des jeux originaux ne fonctionneront pas, uniquement à cause d'un problème de lecteur de disquette. Le ST utilise un lecteur de 720 Ko, et les programmeurs ont créé des protections spéciales pour ce format. Quand ces disquettes seront utilisées sur le lecteur 1,44 Mo d'un Falcon, les routines de protection ne seront souvent plus capables de « trouver leurs marques ». Cela dit, avant sa sortie, le Falcon va probablement encore évoluer pas mal, donc attendons pour voir. Il sera de toute façon sûrement possible de brancher un lecteur de disquette externe. Il est probable qu'au minimum la moitié des jeux ne fonctionnent pas.

Par contre, les jeux qui fonctionnent sur TT ont de bonnes chances de bien tourner sur le Falcon. Et puis, si le Falcon marche, on trouvera rapidement des jeux dédiés à cette machine !

4) Tout peut sortir « un jour ». Quant à savoir ce qui sortira effectivement, nous ne sommes malheureusement pas devins !

## EMS

Je possède un PS/1 286 avec un disque dur de 30 Mo. Voulant disposer de plus de mémoire de masse, j'ai décidé d'acheter un doubleur de disque (Double Density de chez Micro Application).

Mais il y a un problème, ce logiciel me prend 48 Ko de mémoire vive, ce qui est bien ennuyeux ! Ainsi, je ne dispose plus que de 484 Ko de RAM. Double density peut se placer en mémoire haute. Mais comment ? Je dispose d'un Mo de RAM et du DOS 4.1.

J'ai une autre question à vous poser. Comme vous le savez, le PS/1 est plus que limité en matière d'extension. J'ai acquis une carte joystick spéciale pour PS/1, avec un branchement permettant d'adapter une carte 8 bits. Puis-je remplacer ma carte joystick par une carte son 8 bits, comme la Sound Master + ?

**Nicolas**

■ Ah, ce cher DOS 4.1. Bon, la seule solution que j'aie à te proposer, c'est de changer de DOS. Prends le MS-DOS 5 ou le DR DOS 6, tu devrais y gagner au minimum 50 Ko. Pour pouvoir utiliser la mémoire haute, il te faudra impérativement un gestionnaire EMS, comme QEMM ou PS2EMM. La marche à suivre pour l'installer doit se trouver dans ta doc. Le problème, c'est qu'avec seulement 1 Mo de mémoire vive, je ne suis pas sûr que cela te fasse réellement gagner quelque chose... Pour la carte sonore, il faut que tu essayes. Vas voir ton revendeur préféré, et expliques-lui ton problème. Il acceptera sûrement de te prêter une carte.

## Affichage

Est-ce qu'une carte VGA de 512 Ko ou 1 Mo est une carte Super VGA ? Un moniteur VGA couleur multisynchro (1 024 x 768, 800 x 600, etc.) peut-il être considéré comme un moniteur Super VGA (et donc afficher du Super VGA) ?

**illisible**

■ Oui et oui. Une carte VGA est équipée de 256 Ko et permet d'afficher 640 x 480 en 16 couleurs. Une carte S-VGA équipée de 512 Ko permet d'afficher 800 x 600 en 256 couleurs, et 1024 x 768 en 16 couleurs. Une carte équipée de 1 Mo permet d'atteindre 1 024 x 768 en 256 couleurs, voire 1 280 x 1 024 en 16 couleurs. Comme on le voit, le Super VGA possède beaucoup d'avantages.

## Marketing

Je suis très embarrassé : le PC envahit le monde du jeu et s'introduit de plus en plus chez Monsieur Tout-le-monde ; c'est avant tout un bien : le PC ouvre un éventail plus large pour les utilisateurs.

Mais, pour moi, fan de l'Amiga, je commence à en vouloir à Commodore. Et non pas à vous, bien que certains se demandent pourquoi vous êtes pro-PC : c'est simple, il n'y a pas de machine à la hauteur du PC (vitesse, disque dur, écran S-VGA, etc.). Commodore, comme Atari (malgré le Falcon), traînent la patte. C'est une honte, une erreur de marketing. Si ça continue, j'achète un PC 486 dx 33 !

**Claude**

■ Oui, bon, tu as sans doute un peu raison. Mais avant de prendre un PC, lis ont un peu lu les lettres des possesseurs de ces machines. Ce n'est pas aussi si simple à utiliser que les Amiga et ST, ni aussi standardisé. Et puis, si tu as des suggestions (intelligentes !) pour Commodore, envoie-les nous, nous transmettrons...

## Ex-Pirate

Je possède depuis deux ans un Atari 520 STF gonflé à 2 Mo, et soit dit en passant j'en suis très satisfait. J'aimerais donc apporter quelques remarques :

Depuis que j'ai mon ordinateur, et jusqu'à très récemment, j'ai utilisé des disquettes piratées. Cependant, compte tenu de la situation du ST actuellement, j'ai décidé de lui donner un petit coup de main, en renonçant à ma pratique malhonnête. Cela a été très dur, mais j'y suis néanmoins parvenu, et j'en suis très heureux. Je sais bien que ce n'est pas parce qu'un atariste arrête de pirater les jeux que cela va relancer un marché actuellement en baisse. Mais au moins, j'aurai essayé. Je connais aussi la politique de certains pirates qui prétendent copier les logiciels parce qu'ils ont vendu trop cher, et n'utilisent que peu les possibilités de leurs machines. Mais croient-ils vraiment qu'ils vont régler le problème en piquant le pognon des éditeurs ? Non, au contraire, ils ne vont qu'aggraver les choses. Donc, je leur demande D'ARRETER de pirater les softs. Je fais confiance aux ataristes qui, je l'espère, ne sont pas des êtres bornés.

Au fait, au sujet du piratage, j'aimerais vous soumettre un problème : voici un an, j'ai acheté en domaine public 5 démos, dont STE Power. Or, récemment, j'ai entrepris de vérifier le fichier contenu sur les disquettes. Quelle n'a pas été ma surprise de trouver sur la démo suscitée une version piratée en bonne et due forme de *Stunt Car Racer* ! Que pensez-vous de cela ?

J'achète *Tilt* en grande partie pour la rubrique « Paint Box », qui est très intéressante. Je compte m'acheter un logiciel de dessin. Je suis équipé actuellement de *Néochrome Master* et de *Synthétic Arts*, qui ne répondent pas à mes attentes. Que me conseillez-vous ? *Deluxe Paint ST* propose-t-il toutes les fonctions décrites dans votre rubrique ?

**Olivier**

■ *Je ne sais pas quelle est la réelle responsabilité du piratage dans la situation actuelle de l'Atari ST, mais de toute façon cela ne lui a certainement pas fait du bien. Malheureusement, je crains qu'il ne soit un peu tard pour faire machine arrière. Peut-être que si la moitié des utilisateurs de ces machines arrêtaient de pirater, les éditeurs recommenceraient à soutenir cette machine, mais je doute que toi ou moi arrivions à convaincre les pirates. Tu as pu lire, un peu plus haut, le genre de mentalités qui prévaut dans ce milieu : tous les prétextes sont bons !*

*Stunt Car dans du DP ? Regrettable, d'autant que c'est un excellent jeu. Tu veux mon sentiment ? Je trouve cela éccœurant. Deluxe Paint est le meilleur programme de dessin aussi bien sur Amiga, sur ST que sur PC. Tu peux le prendre sans inquiétude.*

## Falcon : bis

Salut la rédaction ! J'ai quelques questions à poser au sujet de la nouvelle bête (ah ! ah !) d'Atari, le Falcon.

- 1) Le Falcon est-il vraiment supérieur techniquement au STE ou est-ce juste un STE avec deux ou trois gadgets en plus ?
- 2) J'envisage de vendre mon 1040 STE au profit d'un Falcon. Mes jeux pourront-ils toujours fonctionner sur cette nouvelle machine, ou devrais-je tous les revendre ?
- 3) Mon imprimante et mon drive externe seront-ils toujours acceptés par le Falcon ?

Anthony

■ 1) *Oui, le Falcon est réellement très supérieur au STE. En premier lieu, le processeur (68030 cadencé à 16 MHz) est un véritable 32 bits, plus rapide, etc. Ensuite, le DSP (processeur de signal) permet d'envisager de nouvelles possibilités : communication, vidéo. Enfin, la résolution rejoint celle du SVGA (640 x 480 en 256 couleurs). Quant à savoir ce qu'il vaut en action, avec le nouveau système d'exploitation multitâche, nous attendons d'en tester un pour pouvoir nous prononcer.*

2) *Comme je l'ai dit plus haut, il est plus que probable que la moitié des jeux au moins ne fonctionneront pas.*

3) *la machine n'étant pas encore finalisée, c'est pour le moment difficile à préciser.*

## Et le Mac ?

Je vous écris tout d'abord pour vous féliciter de la qualité de votre revue, et en particulier pour vous remercier de parler des jeux sur Mac. Je trouve qu'il serait intéressant d'intégrer complètement le Macintosh dans Tilt, c'est-à-dire :

- 1) Adapter la rubrique « Sesame » au Macintosh, en mettant, de temps en temps, des programmes en Basic Mac, ou en HyperTalk (qui a l'avantage de pouvoir être présent sur tous les Macintosh).
- 2) Faire une rubrique PA Macintosh (avec l'annonce ci-jointe...)
- 3) Mettre des trucs et astuces ainsi que des solutions pour les jeux Mac, et enfin,
- 4) Adapter le serveur au Macintosh, en y intégrant par exemple le téléchargement de fichiers du domaine public, etc.

Maurice

■ *Ah, le Mac entre enfin dans le domaine ludique.*

- 1) *Pourquoi pas ? Mais, personnellement, je trouve que c'est un peu tôt. Le Mac entre à peine dans notre univers... Juju est prévenu, il en fera ce qu'il veut.*
- 2) *La rubrique PA Mac se créera d'elle-même du moment où le nombre de PA sera suffisant.*
- 3) *Pas de problème. D'ailleurs, quand tu vois par exemple la solution pour un jeu Sierra, c'est aussi valable pour le Mac.*
- 4) *Je renvoie sur Juju, mais ne t'attends pas à des miracles. Même si ça se fait, il y en a pour plusieurs mois.*

## PC : c'est pas du jeu !

Je vous écris parce que dans le n° 104, rubrique « Forum », un certain Bruno de Belgique vous avait écrit une lettre plutôt juste. Votre réponse a été claire, car à la fin vous dites : « Le PC est une machine de jeu... Je ne suis pas tout à fait d'accord ! Oh on peut jouer avec ? Mais, citez-moi cinq jeux de plates-formes, beat-them-all, shoot-them-up et autres jeux de sport ! Parce que moi, à part les jeux de rôles, d'aventure et les simulateurs de vol je ne vois RIEN sur PC !!!

Pour moi, les PC ne rivalisent pas avec les Amiga et Atari pour ce qui est des jeux.

Illisible (le retour !)

■ *Bon, d'accord, le PC n'est pas une machine de jeu d'action. Mais le monde du jeu se limite-t-il au « tacata boum boum » ?*

*J'adore les shoot-them-up, mais aussi les jeux d'aventure, les jeux de rôles, de simulation. Les autres aussi d'ailleurs.*

*Le domaine ludique du PC n'est pas celui des ST et Amiga, et c'est heureux pour ces deux machines. Mais, peux-tu me citer 5 jeux d'aventure, 5 jeux de rôles, 5 simulateurs de vol pour ST et Amiga ? Oui ? 10, alors ! Ou 20 ?*

*Je persiste et signe. Le PC est une machine de jeu, visant un créneau certes, différent de celui des ST et Amiga, mais tout aussi important.*

## Méchancetés

Je sentis la moutarde me monter au nez quand j'achevais de lire votre dernier numéro.

Tout d'abord, le prix exorbitant pour quelques previews, des tests minables, et pour des dossiers aussi (bip) que rébarbatifs.

Il est vrai que rien ne m'oblige à acheter votre canard. Et encore heureux.

Je feuillette, et voilà ! Je tombe encore sur un sondage, mon Dieu, vous allez encore changer votre mag qui devient de plus en plus minable.

Oui, j'en ai marre que vous vantiez les mérites de ce foutu PC qui vaut à peu près 5 fois plus cher qu'un petit Amiga 500, et de plus pour si peu de différences. PC Compati-phobie mise à part.

Attention ! Vous êtes sur une pente savonneuse, vous n'êtes pas loin de devenir un magazine pour PC. Enfin, le "Forum" est devenu un espace réservé (en fait, j'ai modifié la phrase, je ne comprenais pas... NDJ) aux questions techniques, toutes vraiment très razor, pour tout le monde, à part l'intéressé, même après un dossier sur toutes les caractéristiques d'un PC ludique.

Maxime

■ *Bon, je ne passe ta lettre que pour montrer que nous n'avons pas que des compliments. En général, je choisis les lettres sympas, mais tu démontres bien que tout le monde n'est pas satisfait de Tilt. Cela dit, après les épithètes que tu nous colles, ne t'attends pas à ce que je te réponde. Non mais... (PS : Il me vient une idée... Pourquoi ne crées-tu pas ton propre journal ?)*

## Maths

Salut à toi, oh grand Dieu de la beauté et de la créativité. J'ai pas beaucoup de temps pour t'écrire parce que, figures-toi, je suis en cours de math, sur les fonctions pour être plus précis... J'en profite pour te poser quelques questions

- 1) Où en est donc Shadow of the Beast III ?
- 2) Est-ce que l'Amiga 500 va disparaître ?
- 3) Zut, je ne me rappelle plus de la question.
- 4) Ah, si, ça me revient, je voulais te demander si vous alliez changer de maquette, car pour l'instant, c'est un peu tristounet !
- 5) Pourquoi ne pas passer une photo de toute l'équipe ?

Houlà, faut que je te dise au revoir il y a le prof qui ramène sa fraise. Au secours, ahhhhhh arghhh....

Romair

**(je préfère ne pas passer ton nom de famille, au cas où le prof de math lirait Tilt NDJ)**

NB : J'aime pas Tilt

Signé : le prof de math !

■ *Bon, Ok, j'ai envoyé une lettre à tes parents, une autre au proviseur et une dernière au prof de math. C'est bien d'aimer Tilt (c'est très bien, même), mais le cours de math c'est sacré. Désolé...*

1) *Aucune nouvelle pour l'instant*

2) *Oui, moi aussi d'ailleurs. Mais, comme pour moi, j'espère que ce sera le plus tard possible.*

3) *Vous pouvez répéter la questionnnn ?*

4) *Le problème est de trouver le juste milieu. La moitié des lecteurs (les "anciens") nous reproche d'avoir fait une maquette criarde, l'autre (les nouveaux) de rester trop austère. Nos pauvres maquettistes ne savent plus à quel saint se vouer...*

5) *Si tu as le n° 100, retrouve le poster et regroupe les visages de toute l'équipe...*

N.B.: zut !

Posez toutes vos questions sur le minitel 36 15 TILT

# JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

## COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
<b>STRATEGY MASTER</b> ..... 329	349	329	
Populus+Deuteros+Hunter			
+ Spirit of excalibur+Chess player			
<b>FUN RADIO 3</b> ..... 369	399	369	
Battle of Britain+Monkey Island 1+ Indiana Jones 3			
<b>HEAD TO HEAD</b> ..... 342			
MIG 29 Superflurum + F19 Sealighter			
<b>SUPER HEROES</b> ..... 299			
Baby+Prince of persia+ Aigle d'or			
<b>ULTIMATUM 2</b> ..... 305	305	305	
ULTIMATUM 1+V.VI			
<b>COMBAT CLASSIC</b> ..... 342	292		
F15 strike eagle 2+688 sub attack+Team yanke			
<b>JPP'S GOAL BUSTERS</b> ..... 349	399	349	
kick off 2+ International soccer challenge + Manchester united + World champ. soccer			
<b>ESPAÑA 92 THE GAMES</b> ..... 299	299	299	
F19 Retaliator+ Toki+Populus+GP500 N2			
<b>FUN RADIO 2</b> ..... 309	309	309	
Tournament golf+ Great court 2+ Speedball 2			
<b>PLANETE AVENTURE 2</b> ..... 349	349	349	
Monkey Island + Populus + Explora 3			
<b>CLASSIC COLLECTION</b> ..... 259	299	259	
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer			
<b>FUTURE DREAMS</b> ..... 342	342		
Midwinter + Starblade + Mashow + Metal mast			
<b>SKYROCK</b> ..... 292	342	292	
F29 Retaliator+ Toki+Populus+GP500 N2			
<b>LC WAIKIKI</b> ..... 342	342	342	
Prohlonk+Fighter Bomber+RType 2			
<b>Blites Brothers</b> ..... 259	259		
<b>BITMAP 1</b> ..... 259			
Xenon + Cadaver + Speedball 2			
<b>AWARD WINNERS</b> ..... 252	292	252	
Spaceace + Kick off 2 + Pipemania + Populus			
<b>NRJ 4</b> ..... 292	292	292	
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia			
<b>Team suzuki</b> + Tennis cup			
<b>SIMULATION TOP</b> ..... 295	295	295	
Panza Kick + Prince of Persia + Argenteo			
<b>5 INTELLIGENT GAMES</b> ..... 292	292	292	
Backgammon + Chess+ Bridge + Go+ Draughts			
<b>MAITRES AVENTURES</b> ..... 349	349		
Maupiti island+ Voyagers du Temps+OP stealth			
<b>SUPERSTARS SPORT</b> ..... 299	299	299	
F29 + Hard drive + StunCar+Battle command			
<b>3D SUPERSTARS</b> ..... 299	299	299	
Falcon + Gunship + Bomber			
<b>AIR COMBAT ACES</b> ..... 329	349	329	
Falcon + Gunship + Bomber			
<b>10 MEGATHIS 3</b> ..... 349	349	349	
Suck car racer + Battle 2 + Tetris			
<b>TOP ACTION</b> ..... 225	225	225	
Hard drive + Strike 2 + Defender + App			
<b>AIR SEA SUPREMACY</b> ..... 289	329	289	
Silent service + Carrier command			
<b>10 GREATS GAMES</b> ..... 339	339	339	
Ferrari F1 + Rick Dangerous + Timon+Pic n'pile			
<b>FUN RADIO</b> ..... 299	299	299	
Night hunter + Superstar + Gamer command + Chicago 90 + Pro Tennis tout + Xenon 2			
<b>LES BATTANTS 2</b> ..... 289	289	289	
Rick Dangerous 1 + 2 + Safari + Double Dragon + Licence to Kill			
<b>NRJ 3</b> ..... 299	299	299	
F16 + Double Dragon 2 + Itasy 90 + Wellings			
<b>KARATE ACES</b> ..... 299	299	299	
Double Dragon 1 + 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PCI) + Oriental Games(ST + AG)			

<b>COOL WORLD</b> ..... 252	292	252	
COVERT GIRL POKER ..... 252			
CREATION ..... 252			
CURSE OF ENCHANTIA ..... 305			
CYTRON ..... 272			
CYBERSPACE ..... 342			
DAEMONSGATE ..... 342			
DARKMERE ..... 305			
DEMONIAC ..... 292			
DIE HARD ..... 292			
DIPLOMACY ..... 195			
D GENERATION ..... 252			
DOODLE BUB ..... 252			
DODY DAN ..... 292			
DROMINUM ..... 292			
DRAGON'S LAIR 3 ..... 342			
DUNE ..... 392			
DUNGEON MA 1, CHAOS ..... 342			
DYNABLASTER ..... 305			
EPIC ..... 252			
EUROPE ADVENTURE ..... 342			
EUROPEAN CHAMPION 92 ..... 292			
EYE OF THE STORM ..... 292			
FASCINATION ..... 292			
FANTASTIC WORLD ..... 359			
FIRE AND ICE ..... 252			
FIRSTSAMURAI+Megaloman ..... 292			
FOOTBALL MANAGER 3 ..... 242			
GLOBAL EFFECT ..... 292			
GOBLINS 2 ..... 292			
GUY SPY ..... 292			
HARRIER ASSAULT ..... 392			
KICK OFF ST JAMES ..... 292			
HEIMDALL ..... 292			
HOOK ..... 252			
INDIANA JONES & FATE ..... 252			
INTERNATIONAL ..... 315			
INTERN SPORT CHAL ..... 342			
ISHAR ..... 285			
JAGUAR XJ 220 ..... 252			
JIGSAW MADDEN FOOT ..... 252			
KNIGHTMARE ..... 305			
KNIGHTS OF LEGEND ..... 305			
KNIGHTS OF THE SKY ..... 340			
KROBRIEDS ..... 252			
LAST NINJA 3 ..... 252			
LEANDER ..... 292			
LEGACY NECROMAN ..... 305			
LETHAL WEAPON ..... 252			
LIVERPOOL F.C ..... 252			
LURE OF TEMPPRESS ..... 305			
MAC DONALD'S LAND ..... 252			
MAGIC BOY ..... 252			
MAGNETIC OF THE DAY ..... 342			
MEGATRAVELLER 2 ..... 292			
MERCENARY 3 ..... 292			
MICKEY CROSSWORD ..... 252			
MICROBIOS GOLF ..... 342			
MICROPROSE grand prix ..... 342			
MIGHT AND MAGIC 3 ..... 405			
MONKEY ISLAND 2 ..... 342			
MONKEY ISLAND 3 ..... 342			
NICKY BOOM ..... 292			
NIGELL MANSELL ..... 292			
NO GREATER GLORY ..... 342			
NOVA ..... 342			
PILOTS IN PARADISE ..... 305			
PERFECT GENERAL ..... 342			
PLAN 9 F. OUTER SPACE ..... 342			
POP ..... 292			
POPULUS 2 ..... 392			
POPULUS 2 CHALLENGE ..... 372			
PROMETHEE ..... 272			
PROPHET ..... 292			
PUSH OVER ..... 252			
RAMPART ..... 252			
RAGNAROK ..... 342			
REACH FOR THE SKIES ..... 342			
RISKY WOODS ..... 315			
ROBOCOOP 3 ..... 252			
ROBOSPORTS ..... 342			
ROCKMAN ..... 292			
RUGBY 2 ..... 272			
SABRE TEAM ..... 252			
SENSIBLE SOCCER V1.1 ..... 252			
SERPENT ..... 292			
SHADOWWORLDS ..... 252			
SHUTTLE ..... 309			
SIMANT ..... 292			
SIM EARTH ..... 342			
SIM EARTH ..... 392			
SPACE GUN ..... 252			
SPECIAL FORCES ..... 342			
STRIKER ..... 292			
STARUSH ..... 242			
STORMBALL ..... 242			
STRATEGIE ..... 319			
STRIPER ..... 292			
SUPER HERO ..... 272			
SUPER SPORT CHALL ..... 292			
SUPER TETRIS ..... 342			
SUPER TRIP ..... 342			
TENNIS CUP 2 ..... 292			
TERMINATOR 2 ..... 252			
THE ADDAMS FAMILY ..... 252			
THE HUMANS ..... 292			
THE MANAGER ..... 252			
THE SIMONS ..... 242			
TITUS, THE NAVIGATOR ..... 289			
TITUS, THE FOX ..... 252			
TIN T SKWEEKS ..... 289			
TWO ..... 342			
TWILIGHT 2000 ..... 342			
TURBO CHARGE ..... 272			
UGO ..... 252			
ULTIMA 6 ..... 305			
UTOPIA TWIN PACK ..... 292			
VIDEO KID ..... 255			
VIKINGS FIELDS CONQ. ..... 252			
VIRUS DATA DISK ..... 292			
WARZONE ..... 252			
WIZARD PROPHECY ..... 342			
WIZKID ..... 292			
WORLD CHILD ..... 289			
W.W.F. 2 ..... 252			
ZOO ..... 252			

## MACINTOSH

ALGEBRA ..... 592		
BARD'S TALE 3 ..... 342		
BATTLE CHESS ..... 142		
CASTLES ..... 299		
CHUCK YEAGER AFT ..... 362		
COMMAND HO ..... 392		
CONQUEST LONGBOW ..... 362		
DR BRAIN ..... 362		
FALCON 2.2 ..... 342		
FLIGHT SIMULATOR 4.0 ..... 392		
G.A. TOUR GOLF ..... 362		
GRAND PRIX CIRCUIT ..... 292		
HEART OF CHINA ..... 342		
HELL CATS OVER PACIFIC ..... 392		
ISHAR ..... 292		
ISHAR ..... 292		
KICK PIX COMPANION ..... 252		
LEISURE SUIT LARRY 1 ..... 415		
JACK NICKLAUS GOLF ..... 392		
LEMMINGS ..... 392		
LEXI CROSS ..... 319		
LOOM ..... 342		
MOONBASE ..... 342		
NASKAR CHALLENGE ..... 392		
NOVA 9 ..... 362		
PATTON STRIKES BACK ..... 392		
PATTON STRIKES BACK ..... 392		
PG COURSES WINDOWS ..... 149		
PIRATES ..... 392		
PLAYMAKER FOOTBALL ..... 372		
PRINCE OF PERSIA ..... 342		
RAIL GUN TYCOON ..... 392		
RED BARON ..... 392		
SIMANT ..... 342		
SIM EARTH ..... 392		
SPACE QUEST I NEW ..... 450		
SPACE QUEST IV ..... 450		
SUPER TETRIS ..... 342		
V FOR VICTORY ..... 342		
WIZARDRY II ..... 292		
WIZARDRY I ..... 292		

## BUDGET PC/ST/AG

ACTION FIGHTER ..... 99		
BATTLE CHESS ..... 109		
BIRD'S TALE 3 ..... 159		
BLUE MAX ..... 159		
DAS BOOT ..... 159		
CALIFORNIA GAMES ..... 109		
CHUCK YEAGER 2 ..... 109		
F16 COMBAT PILOT ..... 99		
FALCON ..... 159		
FALCON M D COUNTERS ..... 99		
FALCON M D FIREFIGHTER ..... 109		
FLOOD ..... 109		
GAUNTLET 2 ..... 99		
GREMLINS 2 ..... 99		
JANGHIR KHAN SQUASH ..... 99		
MANCHESTER UNITED ..... 99		
MICROPROSE SOCCER ..... 99		
MONK WALKER ..... 99		
PRO TENNIS TOUR ..... 99		
PUZZNIC ..... 99		
QUICKJOY 2 ..... 99		
SUPER CARS 2 ..... 99		
SUPER MONACO G.P ..... 99		
SURVIVAL BLADE 2 ..... 99		
TERRACON ..... 99		
TURRICAN 2 ..... 99		
ULTIMATE GOLF ..... 129		
STREET FIGHTER ..... 99		

## JOYSTICKS

COMPETITION PRO ..... 139		
PRO 5000 ..... 342		
QUICKJOY 2 TURBO ..... 99		
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER99		
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 169		
QUICKJOY VI JET FIGHTER 125		
QUICKJOY TOPSTAR ..... 289		
QUICKJOY Megastar Junior ..... 199		
QUICKJOY MEGASTAR ..... 329		
QUICKJOY SUPERSTAR ..... 179		
EPSON LX 800/LQ 800 ..... 59		
ATARI SMM 804 ..... 59		
STAR NL 10 ..... 59		
STAR LC 10/20 ..... 59		
STAR LC 10 COULEUR ..... 99		
ASCII PAD Super NINTENDO 229		

## CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !  
Particulièrement recommandé pour les applications d'Arts Graphiques, de Dessins et les logiciels éducatifs etc...  
Compatible avec DELUXE PAINT III ET IV.  
Livré avec le logiciel de dessin KwikDraw de TROJAN

REF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIEES 100%, GARANTIE A VIE  
LIVREES AVEC ENVELOPES + ETIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)  
DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

## AMIGA

AMOS FRANCAIS ..... 459		
AMOS COMPILER ..... 299		
AMOS 3D ..... 349		
EASY AMOS ..... 349		
COMPTE CHEQUE ..... 290		
Copieur SynchroExpress 500 395		
Copieur SynchroExpress 2000 450		
DELUXE PAINT IV ..... 695		
DEMO MAKER 1MB ..... 395		
DEV3PAC 3.0 ..... 725		
DISCOSCOPE PRO 3.0 ..... 390		
FAMILIACOMPT ..... 325		
GFA BASIC+ INTERPRETEUR 480		
COMPILATEUR GFA BASIC ..... 395		
HARMONY ..... 425		
INFOLIFE ..... 449		
KINDWORDS 3.0 ..... 490		
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR ..... 490		
MULTIMEDIA MAKER ..... 495		
MUSIC MAKER ..... 395		
MUSIC WARE ..... 349		
PIXMATE ..... 525		
POWER WORKS ..... 749		
PROFIL ..... 350		
SONIX ..... 425		
SUPERBACK ..... 395		
VIDEO EFFECTS ..... 699		
SOURIS GENIUS AG ..... 99		
CABLE EXTENSION PORT AG 89		
CABLE STEREO AG ..... 49		
CABLE PERITEL AG ..... 119		
Alimentation A600/500/500+ 499		
EXTEN. 512K A500 + ..... 399		
EXTEN. 1MO A600+H0RL ..... 599		
EXTEN. 512KX50NS H0RL ..... 249		
EXTEN. 512K+H0RLOGE ..... 299		
EXTEN. 1.5 MO+H0RLOGE ..... 999		
ENCLOSURE 5Y F1 ..... 485		
ANTIVIRUS AMIGA ..... 89		
STICK SOURIS/JOYSTICK 199		
ADAPT 4 JOYSTICKS ..... 75		
LECTEUR INTERNE A500 ..... 490		
LECTEUR EXTERNE 3.5" ..... 695		
Interface MIDI 3+1+1(cables) ..... 249		
ETIQUETTES 3.50" LES 100 ..... 32		
Impriem. STARLC200 COUL. 2390		
Impriemante STAR LC 20 ..... 2090		
BIOTIER JSY 80 = 80 X 3.50" 109		

## ATARI ST

A.DEBOG ..... 590		
DEGAS ELITE ..... 259		
DELUXE PAINT ..... 485		
DEV3PAC V2 ..... 595		
GESTCOMPT 2 ..... 329		
GESTCOMPT 2 + 3614 ..... 459		
GESTION Budget Personnel ..... 300		
PACK GFA BASIC 3.5 ..... 690		
LC COMPATIBLE 2 ..... 775		
LE REDACTEUR 3.15 ..... 990		
PACK ANTI VIRUS ..... 199		
PACK GFA BASIC 2.0 ..... 190		
PACK GFA BASIC 3.0 ..... 775		
ST REPLAY V 8 ..... 690		
STOS BASIC ..... 395		
SOURIS GENIUS ST ..... 199		
LECTEUR EXTERNE ST ..... 649		

## RUBANS

CITIZEN 1200 ..... 59		
CITIZEN SWIFT 24/9 ..... 59		
EPSON LX 800/LQ 800 ..... 59		
ATARI SMM 804 ..... 59		
STAR NL 10 ..... 59		
STAR LC 10/20 ..... 59		

## Edito

**U**ne, deux, trois... quatre pages pour votre Sésame. Houaouuu ! Bonjour gens du Sésame, vous vouliez du binaire, du Basic, en voilà. Je tiens à vous remercier pour toutes vos lettres (tout particulièrement, Isabelle & Emmanuel pour leurs démo MICRO KID'S, ainsi que Dieu). Ce mois-ci, de l'Amos comme promis, par Julien qui nous réalise du « pseudo plasma ». J.-L. J. revient dans nos colonnes avec du Visual Basic sur Windows, un basic surprenant.

**François Julienne**

## EFFETS RIGOLOS POUR FOU D'AMOS

Par Julien Houllier

### QUESTION ?

Cher Tilt,

Ô grand maître du Sésame, j'aurais aimé savoir s'il existait un logiciel pour faire des effets rigolos avec des formules mathématiques sur Amiga. Je possède aussi l'Amos comme langage de programmation, est-ce un bon choix ?

MERCI...

### REPONSE !

Il existe, cher inconnu, plusieurs programmes pour réaliser ce que tu désires (à condition que les « effets rigolos » soient graphiques). La plupart se trouvent en domaine public, mais comme tu me dis que tu as l'Amos, je vais te donner un court programme qui, je pense, te satisfera ainsi que tous les matheux qui nous lisent chaque mois... Tu verras ainsi que l'Amos se révèle un excellent choix pour ce genre d'application, bien que

la lenteur de calcul de celui-ci laisse parfois à désirer.

## LE LISTING PHYSIQUEMENT PARLANT

Le listing a beau être court, il y a tout de même quelques points qui restent à éclaircir...

Tout d'abord, il est possible de régler la taille de représentation et donc du même coup, le temps que le programme passera à dessiner votre œuvre.

La variable responsable de la taille se nomme TAILLE (étonnant non ? !).

Une valeur de 1 pour celle-ci désigne l'écran entier, une valeur de 2 désigne le quart de l'écran, et ainsi de suite...

La formule mathématique se trouve en procédure CALCUL, elle est par défaut de  $C=X*\sin(Y)+Y*\sin(X)$ , mais seule votre imagination pourra vous limiter quant à sa valeur. Je vous en donne deux autres à titre d'exemple :

$C=\text{Sqr}(X^2, Y^2)$  et  
 $C=X+Y*\cos(X*4)$ .

## LE LISTING, LOGIQUEMENT PARLANT

Son fonctionnement est simple, mais un novice y égarera certainement son latin !..

Dans la boucle d'affichage, le programme interroge la procédure CALCUL sur la couleur du pixel

## LISTING AMOS

```
' _____  
' Listing AMOS d'un programme pour  
' visualiser des formules de math  
' sous forme de graphs ! 10/1992  
' _____  
Screen Open 0,320,200,16,Lowres  
Screen Display 0,128,48,320,200  
Paper 0 : Hide On : Flash Off  
Curs Off : Cls : Degree  
' _____  
' Palette pour l'ecran  
' _____  
Palette 0, $222, $444, $666, $888, $AAA, $CCC,  
$EEE, $FFF  
Palette , , , , , , , , $EEE, $CCC, $AAA, $888,  
$666, $444, $222  
' _____  
' Taille du dessin ( 1=Normal )  
' _____  
TAILLE=2  
' _____  
' Dessin de l'effet  
' _____  
For Y=0 To 199/TAILLE  
  For X=0 To 319/TAILLE  
    CALCUL[X*TAILLE,Y*TAILLE]  
    C=1+Abs(Param mod 15)  
    Plot X,Y,C  
  Next X  
Next Y  
' -----  
' On cycle les couleurs a l'infini !!  
' -----  
Shift Up 1,1,15,1  
Do  
Loop  
' _____  
' Procedure de calcul  
' _____  
Procedure CALCUL[X,Y]  
'  
' Ligne de calcul a modifier:  
'  
  C=X*Sin(Y)+Y*Sin(X)  
'  
End Proc[C]  
' _____  
' F I N du listing  
' _____
```

qu'il devra dessiner ensuite. Il lui communique pour cela ses coordonnées X et Y, à partir desquelles la formule va déduire une valeur. Après retour de procédure, Amos convertira cette valeur pour qu'elle s'intègre entre 1 et 7 compris. Ensuite la boucle dessinera le point avec la couleur correspondante au chiffre. Simple non ? Un simple cycling viendra ensuite egayer votre création. C'est tout pour ce mois-ci, je vous retrouve plus tard pour... (Je ne sais pas encore, écrivez-moi !)

Tchao !!

Merci, Julien. Avant de passer la parole à Jean-Loup pour son cours en Visual Basic, je tiens à vous rappeler que cette rubrique est la vôtre. Si vous avez des questions, de gros problèmes dans votre programme, écrivez-moi, j'essaierais de vous répondre dans ces colonnes. Je vous donne l'adresse :

**TILT**

**RUBRIQUE SESAME**

**9/13, RUE DU COLONEL**

**PIERRE AVIA**

**75754 PARIS CEDEX 15**

Vous pouvez aussi me poser des questions sur le 3615 TILT BAL JUJU. A toi Jean-Loup; courage!

**3615 TILT**

**\*FOR**

**Nos animateurs,  
nos spécialistes,  
répondront à  
toutes vos  
questions**

## A la découverte du Visual Basic pour PC & Windows

### ... PART 1

...

---

Par Jean-Loup Jovanovic

---

Dans la série « A la découverte des langages de programmation », je vous propose d'étudier aujourd'hui un des environnements de programmation les plus novateurs de ces dernières années, le *Visual Basic* de *Microsoft*. Prenez bien note de tout, je ferai une interrogation écrite la semaine prochaine...

## KEZAKO? VISUAL? UNE BASIC?

Certaines mauvaises langues disent que Microsoft cachait *Visual Basic* dans ses tiroirs depuis déjà plusieurs années, et qu'il ne l'a édité que pour soutenir Windows à un moment où IBM et Borland se faisaient très pressants... Quoi qu'il en soit, ce langage est tout à la fois l'un des plus simples et des plus puissants qui soient. Nous allons prendre un petit exemple pour commencer, qui permet de sélectionner un fichier.

Lançons le programme. Plusieurs fenêtres apparaissent. La fenêtre centrale, quadrillée, et la « feuille de travail » en cours. Commençons par créer les deux boutons habituels, « OK » et « Annuler ». Il suffit de choisir l'outil correspondant dans la palette de gauche, et d'étendre la sélection sur la feuille de travail à la taille désirée.

Pour obtenir deux boutons de même taille, utilisez les options « Copier » et « Coller » du menu Editer, et répondez NON quand le programme vous propose de créer un « ARRAY » (nous verrons les tableaux une autre fois). Avec l'outil « Disques », vous créez l'objet correspondant, idem pour le répertoire et la liste des fichiers. Il faut maintenant relier les différents éléments.

Double-cliquez sur l'objet « disque », la fenêtre de programmation associée apparaît. Après la ligne « Drive1\_Change() », tapez la ligne

```
Dir1.Drive = Drive1.Drive
```

Maintenant, chaque fois que vous changerez le disque dans l'objet « Drive », les répertoires seront automatiquement mis à jour. Le principe est le même pour les fichiers. Dans la fenêtre programme de l'objet « Dir1 », vous tapez :

```
Files1.Path = Dir1.Path
```

et chaque fois que vous changerez le répertoire courant, la liste des fichiers sera remise à jour.

Vous pouvez maintenant prendre le fichier sélectionné (et lui faire subir ce que vous voulez) en associant au bouton OK un programme du genre :

```
Sub Command1_Click()  
NomDuFichier$ = Files1.FileName  
/... / 'traitement sur le fichier "NomDu-  
Fichier$  
End Sub
```

## DIFFICILE DE FAIRE PLUS SIMPLE !

Prenons un autre exemple, plus artificiel, pour illustrer l'appel d'une boîte de dialogues par une autre. Créez une feuille contenant un menu unique du nom de EXIT (ou tout autre nom à votre convenance), et un bouton unique OK. Créez une deuxième feuille de travail (New Form), contenant une « list box » et un bouton OK, et une troisième feuille contenant un bouton « Retour ».

Exit permet de sortir du programme ; le code associé est de la forme :

```
Sub Exit_Click()  
    End  
End Sub
```

## ENFANTIN !

Le premier bouton OK permettra d'ouvrir la seconde boîte de dialogues

```
Sub Command1_Click()  
    Form2.Show  
End Sub
```

La list Box sera remplie par Additem, et ne contiendra que deux options, FORM1 et FORM3 :

```
Sub Form2_Paint() 'à chaque apparition  
de la fenêtre  
    List1.Additem "FORM1"  
    List1.Additem "FORM3"  
End Sub
```

L'appui sur OK testera la ligne sélectionnée :

```
If List1.ListIndex = "FORM1" Then  
    /.../ 'il faut enlever les 2 items de List1, sinon ils seront  
de nouveaux ajoutés au prochain appel. Utilisez la commande  
"List1.Remove".  
    Form2.Hide 'cache Form2  
    Form1.Show 'remet Form1 au premier plan  
End If  
If List1.ListIndex = "FORM3" then ...  
    'idem mais affiche Form3
```

Essayez de compléter le programme, de manière à ce qu'il fonctionne correctement.

Si vous avez des problèmes, vous pouvez m'écrire ou me contacter sur 36 15 Tilt dans la rubrique "écrire à la rédaction". Et si vous désirez que l'on aille plus loin avec le Visual Basic (NDJuju on verra), faites-le moi savoir ! Amusez-vous bien.

JLJ

## A propos de Visual

Lionel Pavoz m'a fait parvenir, il y a quelque temps déjà, un petit utilitaire écrit dans cet idiome, qui permet de cataloguer et de retrouver les différents jeux testés dans Tilt. Je le met sur Minitel, mais il nécessite VBRUN100.DLL, le fichier d'exécution de Visual (il est en freeware et il est facile de se le procurer).

**3615 TILT**  
**RETROUVEZ TOUTE L'EQUIPE DE TILT**  
**AVEC LA RUBRIQUE \*RED**

Vous trouvez pas que J.L.J est un peu bizarre ? Enfin, ce Sésame est fini, n'oubliez pas que vos œuvres m'intéressent et que vous pouvez les poster à mon intention. Je vous salut.

JUJU & CLARKETTE

**R**ien de bien extraordinaire ce mois-ci, si ce n'est l'annonce du rachat d'Origin par Electronic Arts, la baisse du prix des micros continue (Mac et PC) et un périphérique révolutionnaire qui permet de se passer de souris. **David Téné**

## MULTIMEDIA, QUAND TU NOUS TIENS

Lors du dernier CeBit de Hanovre en mars dernier, Toshiba et Intel présentaient tous deux un prototype de la carte DVI qui, ajoutée à la carte-mère d'un PC, augmente considérablement la vitesse d'affichage. Cela permet des applications multimédia de premier ordre. Développée en collaboration avec la société allemande Fast Electronic, elle s'intègre directement à l'intérieur du transportable T6400 de Toshiba. Une option permet également son utilisation au sein d'un PC traditionnel. A l'heure où vous lirez ces lignes, la production en série devrait avoir commencé. Mais son prix la réservera, une fois n'est pas coutume, à des utilisateurs professionnels : près de 20 000 F.

## UNE SOURIS SOUS LA TOUCHE

Home Row vient de présenter outre-Atlantique la version finale du J Key dont elle avait présenté le prototype au CeBIT '91 de Hanovre, le plus grand salon informatique du monde. Il s'agit d'un procédé très ingénieux destiné aux claviers de compatibles PC : une pastille est glissée sous la touche « J » qui est normalement frappée avec l'index de la main droite. En pressant plus fort du côté gauche de la touche, le curseur se déplace vers la gauche. Idem pour les autres directions. L'intérêt ? Un énorme gain de temps puisque les doigts ne bougent pas du clavier et ne courent pas après la souris. La question est de savoir comment faire lorsqu'on tape du texte qui contient la lettre « J ». Et bien c'est très simple, il faut continuer à taper normalement : le driver logiciel « reconnaît » la différence entre le fait de frapper du texte (et donc l'appui bref d'une touche) et celui de pointer (appui continu sur la touche et dans une même direction). Les professionnels de la saisie apprécieront grandement ce dispositif qui leur permet de se passer de la souris. Quant à ceux qui tapent

avec deux doigts sur leur clavier, ils n'en seront pas dépayés pour autant : la touche « J » est toujours au centre du clavier.

## PERIPHERIQUES DE PORTABLES POUR MICROS DE BUREAU

L'intérêt des écrans à cristaux liquides, outre leur poids plume, est leur faible encombrement. Mais les portables et autres note-books ne sont pas les seuls privilégiés. Tout périphérique aidant à réduire l'espace occupé par le micro sur le bureau est le bienvenu. On assiste donc au développement d'écrans couleurs à cristaux liquides pour une utilisation sur table. L'Eliot Colour 1 est un de ceux-là. Utilisant la technologie TFT (Thin Film Transistor), il dispose d'un affichage aux couleurs bien contrastées et sans aucune rémanence. Prévu pour Mac II et les PC équipés d'une carte VGA. RPS International : (1) 45.92.53.00

## BANC DE MIXAGE VIDEO SUR MICRO

Nous vous avons déjà parlé de la carte Video Machine développée par la société allemande Fast Electronic (Tilt Journal n°103) qui permet le mixage de deux sources vidéo par l'intermédiaire d'un PC ou même d'un Macintosh. Rappelons que Video Machine permet de se passer d'un banc de mixage vidéo traditionnel et que l'ajout d'effets spéciaux (titrage, retournement, zoom, mosaïque...) se fait tout simplement à la souris. Cette carte est sur le point d'être commercialisée aux alentours de 25 000 F. Un prix qui semble élevé, mais qui sera vite amorti en regard de ce qu'aurait coûté la même prestation sur du matériel professionnel. FAST ELECTRONIC : (1) 48.83.78.11

## PROTEGEZ VOTRE CLAVIER

Dans les ateliers, chantiers et autres garages automobiles, les pauvres claviers de micros en voient de toutes les couleurs : poussières, sciure, plâtre, camboui... Certains utilisateurs rivalisent d'ingéniosité en les protégeant d'un morceau de film d'emballage alimentaire. Mais côté esthétique, on peut mieux faire. Devant le marché immense de la protection de claviers, Compucover a mis sur le marché KeySkin, un couvre-clavier en matière plastique dont la forme est adaptée à ceux des micro-ordinateurs et terminaux.

## Agenda

### Forum Multimédia

Comme son nom l'indique, des applications à base de CD-ROM, de cartes sonores et autres cartes graphiques seront en démonstration. Du 29 septembre au 1<sup>er</sup> octobre 1992. Lieu : CNIT, Paris-La Défense.

### Sicob

Le Grand Retour du plus ancien salon informatique. Un come-back réussi ? Du 5 au 9 octobre 1992. Lieu : Parc des Expositions de Paris-Nord, Villepinte.

### CSS

Un nouveau Computer Shopper Show, cette fois-ci en Allemagne, dont un hall est exclusivement réservé à l'Amiga. Normal, puisque ce sont les mêmes organisateurs de l'ancien Amiga Show de Cologne. Du 8 au 11 octobre 1992. Lieu : Cologne.

### BBC Acorn User Show

Un salon exclusivement réservé aux machines Acorn et en particulier aux nouveaux Archimedes. Du 16 au 18 octobre 1992. Lieu : Wembley, Londres.

### Objectif jeux

Une manifestation qui se propose de réunir le temps d'un week-end, joueurs de jeux de rôles, de jeux de plateaux, d'échecs, de go et de jeux de société traditionnels. Du 24 au 25 octobre 1992. Lieu : MJC Villeurbanne, 46, cours Damiot, 69100 VILLEURBANNE.

### Supergames Show

Une deuxième édition que tous les passionnés de jeux vidéo attendent avec impatience. Et surtout n'oubliez pas de passer nous voir. Du 4 au 8 novembre 1992. Lieu : CNIT, Paris-La Défense.

### Future Entertainment Show

Organisé par l'éditeur Future Publishing - qui publie, entre autres, trois magazines sur Amiga - ce salon devrait regrouper les principaux acteurs du monde du jeu vidéo, micros et consoles. Du 5 au 8 novembre 1992. Lieu : Earl's Court, Londres.

## Pinball Expo

Tout un salon réservé aux flippers. Evidemment, ça ne se passe pas en France, mais aux Etats-Unis.

Renseignements : 19.1.800.321.2722

Du 12 au 15 novembre 1992. Lieu : Hôtel Ramada Inn, Rosemont/Chicago.

## ECES

Attention, l'European Consumer Electronics Show n'a rien à voir avec les deux CES qui ont lieu aux Etats-Unis. Il s'agit d'un pôle du salon Antenne 92, consacré à l'électronique grand public.

Du 16 au 18 novembre 1992.

Lieu : Parc des Expositions de la Porte de Versailles, Paris.

## World of Commodore Amiga'92

Cette année, l'expo allemande consacrée aux ordinateurs Commodore déménage et s'installe à Francfort.

Du 26 au 29 novembre 1992.

Lieu : Francfort.

Sa souplesse autorise la frappe sans ôter cette protection. Quant à son maintien, il est assuré par de fines bandes adhésives, relativement pratiques. Disponible pour de nombreux modèles de micros, y compris Atari et Commodore pour environ 200F. Compucover, 15, espace Centre-Village, 68490 Chalampé.

Tél. : 89.26.25.01 - FAX : 89.23.29.55

## DUEL EN ALLEMAGNE

Depuis trois ans, se déroule à Cologne, l'Amiga Show, un salon exclusivement réservé aux matériels Commodore (software et hardware de toutes sortes). L'organisateur d'AmiShows n'est pas un débutant puisqu'il organise le même type de salons aux Etats-Unis : AmiEXPO. Conséquence directe : un succès immédiat et grandissant (on parle d'environ 80 000 visiteurs l'an passé). Cette année, Commodore se réveille et reprend à son compte l'organisation du salon. Ce qui implique que l'AmiShows n'a plus le droit d'utiliser le mot Amiga pour son salon. Il devient donc le Computer Shopper Show (à ne pas confondre avec le salon anglais du même nom) dont l'un des halls, portant le nom d'AmiEXPO, est consacré à l'Amiga. Ça vous paraît confus ? A moi aussi.

Commodore, quant à lui, organise une autre manifestation intitulée World of Commodore - Amiga '92, à Francfort. Pour les dates, jetez un œil sur l'agenda.

## ZOOM SUR LA PRESSE ANGLAISE

Après plus de deux ans et demi d'existence, le groupe Dennis Publishing a cessé la parution du magazine Zero qui avait cependant une sérieuse cote, que ce soit auprès des lecteurs ou des éditeurs. Après l'arrêt de Ace au printemps dernier et la scission de The One en deux titres (Amiga et ST, ce dernier étant également suspendu), tous deux édités par Emap Images, l'avenir des magazines anglais de jeux micros ne semble pas vraiment rose. En revanche, ceux qui traitent de consoles marchent très fort : pour preuve, il s'en crée de nouveaux tous les mois, et notamment dédiés. Il y en a quatre sur Nintendo et deux fois plus sur Sega ! Quant à CVG, le titre-phare sur le secteur également édité par Emap Images, il a su modifier son fond et sa forme à temps pour rester branché. Cela fait bien longtemps qu'il a ouvert ses pages aux consoles.

## VOTRE RUE SUR UN PC

Après les SGBD (Systèmes de Gestion de Bases de Données), voici venu le temps des SIG. Késako ? Tout simplement Systèmes d'Information Géographique ou encore logiciels de cartographie. MapInfo est un de ceux-là. Au programme : importation et édition de cartes, gestion de couches de cartes de types différents, système intégré de gestion de bases de données cartographiques, analyses thématiques, production de cartes éditables... Plusieurs cartes sont livrées en standard : le monde par pays, l'Europe, la France par régions, départements, réseaux routiers, réseaux hydro, villes de plus de 50 000 habitants, frontières, Paris par arrondissements, le 8<sup>e</sup> arrondissement de Paris par rues et les restaurants du 8<sup>e</sup> arrondissement. Chaque carte est accompagnée de données statistiques : population, superficie... Pour localiser une adresse, il suffit d'entrer un ou plusieurs critères et le logiciel positionnera automatiquement un indicateur sur cette adresse et du bon côté de la rue. De plus, MapInfo permet de visualiser et d'analyser les données sous forme de tableaux et de graphes. Enfin, MapInfo est compatible avec les grands SGBD (dBase, FoxBase, Excel, Lotus 123), ce qui facilite grandement l'échange des données. MapInfo est distribué par ADDE : 47.58.78.41.

## COMPATIBLES EN PROMOTION

On constate tous les mois des baisses importantes sur les prix des micros. On trouve à l'heure actuelle des compatibles taiwanais

486DX avec disque dur 120 Mo et moniteur Super-VGA pour moins de 12 000 F TTC. Après Compaq et IBM avec sa gamme Ambra, c'est au tour de l'Américain PCWarehouse de proposer ses promotions. Le modèle Kenitec en configuration comparable à celle mentionnée ci-dessus, accompagnée de Microsoft Office pour Windows, coûte 3 000 F de plus. Le logiciel Office est constitué de Word2, Excel4, Powerpoint3 et Mail, quatre logiciels complémentaires qui fonctionnent sous environnement Windows. En gros, disons que cette configuration permet de se procurer quatre bons logiciels dont deux indispensables pour pas cher.

## Télex

■ Microsoft a quitté IBM pour mieux s'allier à Apple. Outre les nouvelles versions de Works (3) et Excel (4) pour Macintosh, Microsoft a annoncé qu'il allait développer des applications pour le futur PowerPC, conçu par Apple et... IBM.

■ La mise à jour d'Excel 4 pour Macintosh ne vaut que 790 F au lieu de 990 F TTC et ceci jusqu'au 30 novembre 1992.

■ Commodore aime le sport. Non content de sponsoriser les équipes de football de l'A-J Auxerre et de Paris-Saint-Germain (toutes deux en 1<sup>e</sup> division), la société au logo bleu et rouge a également battu le record de la traversée de l'Atlantique, détenu jusque là par Florence Arthaud, grâce au talent de Bruno Peyron à bord de son trimaran : Pays de Loire - Commodore.

■ Apple baisse ses prix, ça c'est une bonne nouvelle ! Le Mac Classic II 2/40 vaut désormais 8 000 F et le IIsi 3/40 passe à moins de 15 000 F au lieu de 11 500 F et 23 500 F respectivement.

■ Titus recrute. Si vous êtes graphiste ou programmeur, passez donc un coup de fil à Florent Moreau au (1) 43.32.10.92.

■ Toute la presse française de jeux vidéo sera présente lors du Supergames Show qui aura lieu du 4 au 8 novembre 1992 : Tilt, Consoles + et PC Review, mais aussi tous nos confrères qu'ils soient consoles ou micros, dédiés ou non. Venez nombreux !

■ C'est officiel : Electronic Arts vient de racheter Origin, la société responsable des sagas Wing Commander et Ultima. Robert Garriott, Président d'Origin en profite pour devenir Vice-président d'Electronic Arts. Quand à la qualité des jeux Origin, nous vous rappelons rappelons que Ultima VII : The Black Gate et Ultima Underworld : The Stygian Abyss ont obtenu respectivement les notes de 19/20 et 20/20. (voir Tilt n°100).

## VENTES

## AMSTRAD

Vds CPC 6128 Coul + 70, jx + util. + éduc. le tt, px: 2 000 ou Vte séparée. Denis KOSIERK, 10, rue des Roses, 57480 Hunting. Tél.: 82.50.19.17.

Stop aff. ! Vds CPC 6128 plus + monit. coul. + 5 carts. (Robocop, Tennis cup) + nombreux jeux, disks + Adv. OCP + Joy. Px: 3 000 F. Jean-Paul SILVA, 80, avenue de l'Usine, 47500 Fumel. Tél.: 53.71.83.94

Vd Flight simulator 2 (orig. boîte + doc) sur C 64 (disk). TBE px: 100 F. François FAURE, La Croix du Rocher, 38700 Le Sappay-en-Chartreuse. Tél.: 76.88.82.45

Vds 95 disks pour C 64 + 200 jeux et 50 util. ou pour autre ordinateur (PC). Px: 800 F. Emmanuel VALLEAU, 9, rue Sarah Bernhardt, 79200 Chatillon-sur-Thouet. Tél.: 49.95.17.54

Vds CPC 6128 couleur + joy. + 60 jeux + disks vierges + manuel + revues. Px: 2 000 F. Chantal FAZILLEAU, 28, rue des Vignes, 49610 Moze-sur-Louet. Tél.: 41.45.33.54

Vends jx sur CPC 6128: WWF, RBI 2, Gauntlet 1 et 2, Star control, etc... Raymonde JULIEN, 9, rue La Sarrazine, 43700 St-Germain LaPrade. Tél.: 71.02.90.30

Vds CPC 6126 couleur + nbx jeux (Terminator 2, Out run...) TBE + 1 joystick. Px: 2 000 F à déb. Alexandre CARPENTIER, 99 bis, Grande Rue, 38700 La Tronche. Tél.: 76.63.15.75

Vds 6128 + mon. coul. + nbx jeux + kit TV + manuel + meuble + not. TBE. Ludovic MARTINEZ, Boulin, 65350 Pouyastruc. Tél.: 62.33.20.19

Vends CPC 6128 + 80 jeux + accessoires. Valeur: 10 000 F, vendu: 2 500 F. Pierrick LECOMTE, 4, rue du Fort, 80250 Nailvillers. Tél.: 22.09.45.94

Vds CPC 6128 coul. + 60 jx + 2 joys. + revues + manuel. Px: 2 000 F. Anthony BOUTHORS, 26, rue Jean Moulin, 33560 Larbon-Blanc. Tél.: 56.06.53.51

Vds 1640 ECD, moni coul EGA 640K, disque dur 32Mo, clavier, joystick, souris 5 1/4. Px: 3 500 F. Eric VOL-RAICHI, 7171, rue d'Anjou, 57070 Metz Borny.

Vds CPC 6128, mon. + jx + liv. + mag. + joy., px: 1 000 F ou éch. ctre imprimante ou nombreux jeux sur Atari STE (en TBE). Sébastien PILLARD, 17, rue de La Haye, 37300 Joue-les-Tours. Tél.: 47.67.23.22

Vds C 64 + moniteur + lect. disk + 400 jx + magnéto. + 1 manette, px: 2 000 F, le tout. Mohamed HESSAINE, 1, av. Léon Bourgeois, 92150 Suresnes. Tél.: (16-1) 42.04.48.27

Vds C 64 + 1541 + 600 jx + 1530 + 200 jx + joys. + livres + manuel 1541 et C 64 + alimentation + péritel. Px: 2 000 F. Salim GRENDI, 26, rue Jacques Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél.: 51.62.32.86

Vds orig. disk C 64: Road runner, Aliens, Ultima 4, Jane 128. Px: 50 F pièce, port non compris. Rafaël BOURCHRINE, Les Bartelins, 73100 Pugny Chatenod. Tél.: 79.61.22.31

Vds CPC 6128 plus coul., Multiface 2 + Insider, Disco 6.0, Educatifs, Jx en D7 et cartouches... Le tout TBE, neuf. Julien COLAS, La Bruyère, 28340 Rohaire. Tél.: 37.37.66.33

Vds 18 originaux pour C 64, à déb. + Calc FX 8500G + manuel, px: 500 F + collec. livres dont vous êtes héros, px: 10 F pièce. Frédéric SAFAR, 5, rue du Pré Feray, 27180 Amières-sur-Iton. Tél.: 32.39.28.03

CPC 464 mono + lect. disks + adapt. TV + joys. + 100 jx + nses revues. Px: 1 200 F, le tout TBE. Patrick JABELIN, 20, allée de la Belle Feuille, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél.: (16-1) 60.13.33.87

Vds CPC 6128 + nbx jeux: Batman, Tintin et + prog. basic + un joystick. Stéphane BELLET, 23, rue de la Croix Blanche, 10120 Saint-André-les-Vergers. Tél.: 25.75.02.63

Vds CPC 6128 TBE + jx + util + impri, px: 2 000 F. Loïc GARNAUD, Vadalle, commune d'Aussac, 16560 Tourriers. Tél.: 45.20.66.46

Vds CPC 6128 coul. + jux originaux, px: 2 300 F; + 2 lecteur 5 1/4 + alim. + D7 5 1/4 + radio-réveil + Hacker 7.0, px: 1 500 F. Kuy Lim THONE, 72, Bd de la Villette, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 42.03.02.74

C 64: vds jx, K7 orig. compil., px: 30 F. Jx, px: 20 F. Possède Vandette, Furri, Warret. Nicolas WRRET, 29, rue du 8 mai, 62143 Angres.

Vends collection quasi complète de Amstrad CPC et Amstrad magazine/Micromag. Faire offre. Nicolas LE CORVIC, Appt 1A, 129, rue de Rome, 75017 Paris.

Vds multiface 2 + insider (servi 2 mois), px: 490 F! Vds Castel master + Bob winner (D7), px: 130 F! ou le tout à 590 F!! Eduardo RODRIGUES, 4, rue de la Platerie, 91150 Etampes. Tél.: (16-1) 64.94.15.62

Vds CPC 464 couleur + lect. disk + 2 joysticks + cray. optique + doubl. joys. + nbx jx + util + doc. Px: 2 500 F. Sylvain SCHOEFFTER, 25, rue de Ladignac, 67610 La Wantzenau. Tél.: 88.96.27.73

Vds jx Amstrad 6128. Cédric VIEU, Les Orts, 81340 Trébas. Tél.: 63.55.91.24, appel 12 h 30 ou 7 h 30.

Vds pour CPC, lot de 7 disks jeux originaux: Pick'n pile, Indy last crusade, Beast, Skweek, R-type..., px: 140 F. Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.

Vds CPC 6128 + nbx jeux + 2 joysticks, px: 2 800 F à déb. Vds Master system 2 + 4 jx, px: 1 000 F. Christophe FERNANDEZ, 19, rue Salvador Allendé, 69600 Oullins. Tél.: 78.50.57.05

Vds CPC 6128 coul + nbx jx et acc. (val: 7 000 F, px: 3 500 F) Christophe BOURDON, Pont-Saladen, 29710 Pouldreuzic. Tél.: 98.54.56.79

Vds 6128 + adaptateur TAND. + 57 jeux en tous genres, px: 1 700 F. Fabrice MELLON, La Bardonnaire, 17700 Surgères. Tél.: 46.07.26.50

Vds 13 jeux pour 6128, originaux: Dragon ninja, Thundercats, Robocop... Nicolas LUCAS, BP 1, Preaux Saint-Sébastien, 14290 Orbec. Tél.: 31.32.91.44

Vds 6128 + couleur + paddle + manette + cartouche burnin rubber, px: 2 000 F. Vds 3 D cons. kit + compis: consulter. Guillem FERRIER, 2 bis, rue Lachevardière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél.: (16-1) 45.90.61.57

Vds jx sur CPC 6128 de 80 F à 150 F. Je récupérerai joystick cassés ou qui ne marchent pas. Vds jeux Gameboy. Stéphane MESTRE, rue des Chalibordes, 19190 Beynat. Tél.: 55.85.54.82

CPC 464 coul. + joy. + housses protect. + lect. D7 + tuner TV + radio rev. + 110 jx, D7, K7. Px: 4 750 F à déb., tt BE. Fabrice BALITRAND, Le Failail, 82270 Montpezat de Quercy. Tél.: 63.02.05.51

Vds CPC 464 + lect. disks + moni coul + EXT 64K + carte fudos + 90 jx + 2 man. + manuels. Vds séparé. Thierry DUCOGNON, 79, av du Petit Grosly, 93150 Blanc Mesnil. Tél.: (16-1) 48.66.29.85

Vds 6128 + mon. coul. + très nbx jeux + utilitaires + manuel, état neuf, px: 3 000 F. Frédéric BOCCADORO, 86, rue de l'Humanité, 59125 Trith. Tél.: 27.34.32.91

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + joy. + radio réveil + bureau + nbx jx orig. + pistolet. Px: 3 000 F, le tout. Sébastien STUDER, 7, hameau de Rouillon, 91410 Dourdan. Tél.: (16-1) 64.59.43.24

Vds CPC 464 + moniteur Mono., px: 700 F. Nelly LE BONNIC, 5, place Jean Grenier, 22000 St-Brieuc.

Vds 6128 + coul. + imp. DMP 3160 + utilits + joy., nbx jeux, magazines + Téléch., val.: 8 900 F, cède: 4 800 F. Olivier BERGEROLLE, 2, rue de la Croix Saint-Etienne, 58000 Marzy. Tél.: 86.57.70.49

Vds nombreux jeux sur CPC 6128 à prix intéressants (WWF, Moktar, Blues brothers...). Liste contre timbre. Eric BOIDARD, 13, avenue Boillet, 01600 Trévooux.

CPC 6128 coul. TBE + nbx jeux + tuner TV + bureau amstrad + radio-réveil, px: 2 990 F. Franck DUTEIL, 141, route de Melun, 77370 Fontenailles. Tél.: (16-1) 64.08.40.23

CPC DK, vds nbx jx orig. (bte et not) 50 F à 100 F. Liste sur demande. Pr 6128/464 + DD1. Laurent FAGOT, 38, bid Kennedy, 69600 Oullins. Tél.: 78.51.94.53

Vds 6128 coul. (TBE) + magneto. + kit téléchargeement + 10 jeux orig + disquettes + joystick, px: 2 000 F. Sébastien LAMAIGNERE, 331, Caillibot, 33880 Cambes.

Vds CPC 464 monochrome + 7 K7, px: 1 000 F. Uniq, sur Paris et sa région + vélo cross MX 172, px: 500 F. Alain CHALEUNINH, 2, allée des Patres, 77500 Chelles. Tél.: (16-1) 60.20.44.57, après 20 h.

Vds 6128 + moniteur couleur + nbx jeux. Le tout TBE, px: 2 000 F. David CROCHET, 93, allée des Epines Noires, 77550 Moissy-Cramayel. Tél.: (16-1) 64.88.87.82

Dépt 25. Vds CPC 6128 couleur + joystick + nbx jx + manuel, px: 1 600 F. Johann LOCATELLI, 15, rue des Oiseaux, 25620 Mamirole. Tél.: 81.55.80.89

Vds pour pièces détachées calcul. Amstrad 2286 avec DD 40Mo + contr. lecture 3 1/2 + souris. Christian LAPORTE, 14, rue du Passeur d'Etoiles, 95800 Cergy. Tél.: (16-1) 30.38.48.94

Vds CPC 464 mono. + lecteur D7 + nbx jeux + livres, px: 800 F. Yannick JOUY, 28, avenue Beethoven, Bt 8113, 91470 Limours. Tél.: (16-1) 64.91.16.55.

## APPLE

Vds Apple 2c, 2 lect. + joys. + souris + nbx jeux et log. + doc. Px: 1 300 F. Nicolas COIA, 3, rue Voltaire, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél.: (16-1) 48.65.55.53

Vds Apple 2c + nbx jx et util. + joystick, bon état, px: 2 500 F. Marc GASSELLIN, 34, place de la Halle, 60300 Senelis. Tél.: 44.53.03.99

Vds Apple 2c. Prix à débattre. Cherche jeux sur Macintosh. Frédéric ROQUES, 43, Bd Lenoir Dufresne, 61000 Alençon. Tél.: 33.27.10.44

Vds Apple 2c, 2° lecteur, écr. mono, housse trans., souris, jx, util., TBE. Px: 2 900 F le tout. Bertrand PASCVAL, 6, av. H. de Sournazel, 19012 Tulle cedex. Tél.: 55.29.63.17

Vds imprimante Mac Image Writer II neuve, cause double emploi. Prix intéressant. Michel RAFFOUL. Tél.: (16-1) 46.62.22.18, ou le soir (16-1) 45.83.72.80

Vds Apple 1165, 1, 2 Mo, coul., 2 lect. 3" 1/2 + 5" 1/4, 2 joys., souris, nbx logs. Px: 4 000 F le tout, à déb. Olivier BUCHARD, 43, rue des Fusillés Civils, 59360 Le Cateau. Tél.: 27.77.81.20

## ATARI

Vds 1040 STF + lect. ext. + souris + util. orig. + 70 logiciels + joys + dbleur joy: 6 500 F. Olivier CHASTAN, 70, rte de Latresne, 33360 Carignan de Bordeaux. Tél.: 56.20.90.06.

Vds jx pour 520 STE Demandez liste, px raisonnable. David BOBLENZ, 14, lot. La Sarazinrière, 42290 Sorbiers. Tél.: 77.53.47.36.

Vds 1040 STF + mon. mono + DD 20 Mo + carte PC + souris + joys + 200 disks + 15 livres: 7 000 F. Stéphane HUGUEL, 11, rte des Salines, 70204 Lure. Tél.: 84.30.29.45.

Vds 1040 STF + dd dur 20 M + écran coul. + lect. 51/4 + ST Replay 4 + nbx logiciels + joy px: 5 000 F. Ludovic VLOURIOT, Logis de St Claude, bât. A, Chemin de St Claude, 06600 Antibes. Tél.: 93.74.18.72.

Vds jx sur ST à bas px (Adams Family, Ishar, Parasol Stars, Unreal...). Autres à 50 F. Matthias TEALDI, 55, rue Charles Gounod, 47200 Marmande. Tél.: 53.64.24.31.

Vds log. pour Atari à très bas px... éch. aussi. Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville.

Affaire! Vds Moktar sur ST (orig.) px: 200 F. Laurent JACOB, 23, rue Paul Eluard, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél.: (16-1) 60.16.14.92.

Vds Atari Mag Tilt ST MAG Gen 4 joys etc. 10 F pce. Liste sur demande ctre env. timbrée. Pascal MATHIEU, 139, rue du Cygne, 38290 St Quentin-Fallavier. Tél.: 74.95.56.52.

Vds Atari 520 STE 2 megas + monit. coul. + 100 disks souris joys pour 3 600 F. Patrice PLAA, Rue Principale, 64300 Masiacq. Tél.: 59.61.17.17.

Vds nbx jx, util., demos sur ST à prix intr. Vds Ultima 6: 290 F pce. Rép. assurés. Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathshausen, 67100 Strasbourg.

Vds P. Atari: F29 + Falcon Mis. 2 + joy. Jetflight + 2 livres GFA + joyst. PC: Quick.SV 202: 100 F. Log. Joy + 100 F. Jean-Jacques GEOFFRIN, 14, rue de Valenton, 94700 Maison-Alfort. Tél.: (16-1) 43.78.19.02.

Vds 1040 STE 2 Mo SC 1435 souris, 2 joys, câble minitel, log. 3D, cons. kit Deluxe P + jx orig. Le tt: 4 000 F. Philippe NOEL, Résidence du Fond de Prestes, av. Paul Vaillant Couturier, 93420 Villette. Tél.: (16-1) 49.36.03.88.

Atari. Vds log. éduc. util. jx et nbx docs. Prix bas. André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazingmien, 59000 Lille. Tél.: 20.92.80.45.

Vds Atari 1040 STF, tbe + 150 jx + souris + imprimante + dbleur joy + 50 revues + boîtes. Le tt: 3 200 F. Tanguy IMBERT, 4, allée des Tourterelles, 92160 Antony. Tél.: (16-1) 46.61.45.17.

Vds pour ST nbx softs à bas px. Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre Medoc.

Vds 2 banettes 256 Ko pour gonfler un 520 à 1 Mo. Epon LX 800 (9 aig.): 1 000 F. Lecteur vidéo: 1 000 F. Laurent MOIZO, 12, rue Ferdinand Flozon, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 42.23.98.98.

Vds sur Atari 520 STE/F jx à très bas px. Emmanuel ALCARAZ, 18, Le Collet Blanc, 13119 St Savournin. Tél.: 42.04.61.71.

Vds 520 STE + écran coul. Atari 1224 + souris etc... TBE. Px: 2 400 F TTC. Romain GAMBIER, 3, rue Abel Bonnevalle, 93130 Noisy-le-Sec. Tél.: (16-1) 48.46.20.04.

Vds Atari 520 STF lecteur DF tbe + mon. coul. SC 1224 + souris + tapis. Le tt: 3 000 F. Mathias ZIMMERLIN, 28, rue S. Brosette, 77380 Combs-la-Ville. Tél.: (16-1) 64.88.36.21.

Vds lot 8 jx sur Atari ST 600 F. Indy Arcade et Adventure + SOS Fantômes 2 + Shadow Dancer etc... Arnaud DENIS, 3, rue de Metz, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 39.51.24.91.

Vds 1040 STF + souris + câbles + 3 joys + logi. (Calcomat, Utopia, Vroom, Moktar, Timeworks). Px: 2 300 F. Jean-Guillaume PESSIN, 116, imp. des Frombisiers, 50000 Saint-Lô. Tél.: 33.05.11.88.

Vds Atari 7800 + 6 jx px: 1 050 F. Vds Joys Infra rouge: 800 F pour 2. 420 F pour 1. Aymeric GUILBERT, 4, rue des Lilas, 59700 Maro-en-Bareuil. Tél.: 20.98.54.74.

Disque dur megafille 30 Atari: 1 800 F + scanner a main Handy Partner: 800 F. Philippe GIRAUD, 2, av. Ernest Pivot, 93270 Sevran. Tél.: (16-1) 43.84.32.06.

Vds jx a petit px sur ST. Frédéric CLARHAUT, 27, quai des Carrières, Charenton-le-Pont.

Vds très nbx jx sur ST à px ridicule (env. 10 F par disk) + possibilité d'échanges. Nicolas CARITA, 134, clos de Pomey, 33450 St Loubes. Tél.: 56.78.94.42.

Vds Atari 520 STF-DF + péritel pour 1 000 F. David BLARY, 2, rue du Réveillon, 94440 Villecresnes. Tél.: (16-1) 45.95.96.74.

Vds Larry 2-3, Police Quest 2, KK 4 ST 150 F. Donne livre solutions des Larry pour achat des 2. Franck VAN PAEMEL, 4, av. Jean Jaurès, 77250 Moret-sur-Loing. Tél.: (16-1) 60.70.50.88.

Vds Atari STE 1 Mo Ram + mon. coul. STE Reo + 4 joys + nbx jx + util. (trait. de texte, dessin). Px: 4 000 F. Olivier THOMAS, 160, av. Renoir, 06520 Magagnosc. Tél.: 93.42.76.06.

Vds Atari ST + 60 jx env. + man. + souris + prise peri. Nbx originaux. Disk nettoyage. Bas px. Mickaël MONGARNY, 71, av. de l'URSS, 63000 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.92.32.88.

Vds jx Atari STF/E. 1750 titres disp. Liste gratis sur demande. Px ridicules. Marc MOLTNERO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban.

Vds jx pour 520/1040 STE. Liste sur demande. Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél.: 55.24.40.34.

Vds jx STF/STE: Gnostbuster 2: 150 F. Skull: 100 F. Formula 1, Grand Prix: 100 F. ou les 3: 300 F. (Boîte / notice). Thomas SIBARD, 4, allée de Marchegay, 33127 Martignas/Jalles. Tél.: 56.21.46.00.

Vds orig. ST Captive, F19, Age, Dungeon Master, Chaos, Powermanger, Armour Geddon Hidwinter et d'autres. Px: 100 F. Patrick JANNIN, 16 CO3 Forn, 22970 Ploumagoar. Tél.: 96.21.10.21.

Vds Atari 1040 STE + moni. coul. + nbx livres et magazines + nbx jx et util. : 4 500 F. Denis MARIE, 17 bis, rue François Villon, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.78.93.

Vds nbx jx sur Atari à bas px. Liste sur demande, vds aussi Synco Express 2 : 180 F. Marie-Hélène LABORDE, rés. Edgard Quinet, 42300 Roanne.

Vds jx Atari orig. : Falcon + Mis Disk Thunderhawk + F19 + Infestation + Monkey + Midwinter 2. 150 F l'unité. Henri LABAT, 23, rue de la République, 77400 Dampmart. Tél. : (16-1) 60.07.56.42.

Vds sur Atari STF/STE exowatman franç. 4, dble face coul. ou monochrome. Bas px. Patricia LECOUTRE, 41, rue du Cardinal Amette, 27380 Douville-sur-Andelle.

Vds nbx jx docs orig. pour 520 STF à bas px. Liste sur demande + 600 titres. José BULTEZ, 33, rue de la Moissonnière, 59640 Dunkerque.

Vds jx, util. dems. Docs sur STE/E. Px imbattable. Env. disk pour liste. Julien GROSJEAN, 107, rte de Couches, 71670 Lebrueil. Tél. : 85.55.65.39.

Vds orig. sur Atari STF STE (Maup Island : 100 F, Speedball 2 : 150 F, Mort Manor : 50 F Barb (Psyq) : 50 F). Laurent RUATTI, 25, rue des Saules, 31830 Plaisance du Touch. Tél. : 61.07.40.44.

Cause études, vds Atari 1040 ST + moni. coul. + jx + jx + util. + livres + câble : 2 x 200 F. Olivier MACAREZ, 28, rue Jean-Jacques Rousseau, 59111 Bouchain. Tél. : 27.27.74.52.

Vds orig. STF (E) Ivanhoe, Another World, Battle of Britain, Maniac Mansion. De 100 à 150 F. Guillaume BROUSMICHÉ, 10, rue Lenotre, 21000 Dijon. Tél. : 80.66.68.59.

Vds Atari 520 STE + 2 jx + souris tbe : 1 700 F. Cadeaux disk jx + copieurs. Lamine SARR, 33, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.16.23.

Vds jx pour 520/1040 STE/F à petit px. Xavier PANCHEVRE, Les Mauvres, 49800 Brain-sur-Authion.

Vds Atari 1040 STF + moni. coul. SC 1224 et mono SM 124 + 2 jx + 10 jx orig. + 10 soft de travail + Disc : 4 900 F. José de SAN FULGENCIO, 30, rue Baudin, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.92.07.

Vds Atari 520 STF + 2 jx + 200 jx + souris. Tbe : 1 500 F. Emmanuel ALCARAZ, 18, Le Collet Blanc, 13119 Saint-Savournin. Tél. : 42.04.61.71.

Vds jx ST/STE à bas px. Xavier SAUTEREAU, 1, rue des Lifas, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.68.60.

Vds 520 Atari STF avec 50 jx + boîte de rang. + prolongateur + jx + souris etc. Le tt : 1 400 F. Mathieu JACQUIER, 15, parc de la Tuilerie, 65800 Aureilhan. Tél. : 62.36.44.49.

Vds 1040 STF + écran coul. et mono. + lect. ext. + Impr. + scanner + jx et util. (Calamus etc...) px à déb. : 6 500 F. Didier LAZZARO, 56, bd Kellermann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.88.29.

Vds moni. coul. Atari SC 1224 px : 500 F. Lot de 2 jxys Quickshot sv - 150 F (tbe) compatibles. Sylvain FABRE, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.94.62.

Vds et éch. jx sur ST. Demandez liste. Marc DOUGUET, 25, rue le Moulin de la Galette, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.51.47.53.

Vds pour Atari ST jx 120 F pce, 200 F pour 2. Mig 29, Midwinter, Shermann 4, Tennis Cup, Vroom, Super Cars 2. LOIC COULON, 22, rue de Lisbonne, 59400 Cambrai. Tél. : 27.74.85.97.

Vds STE 1 mega + moni. coul. SC 1425 + 2 jxys + 200 disks + 10 ang. + 30 revues. Le tt : 4 700 F. William FAUQUET, 15, av. du Président Kennedy, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 99.41.07.53.

Vds 1040 STE + moni. SM 125 + jxys + souris + Trackball + tapis + mtr D7 + boîte rang. D7. Le tt : 3 000 F. Stéphane WEYL, 2, rue Monte au Ciel, 44100 Nantes. Tél. : 40.89.71.29.

Vds Atari STF DF 1Mo Ram neuve + moni. coul. et mono SC 1425 + tapis souris + jx. Px : 3 500 F. Rodrigue MAURICQ, 12, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.01.89.

Vds STF 1 Mo + souris + mtr jx et util. : 3 500 F. + scanner Golden Image. Etat neuf : 1 500 F ou les deux : 4 500 F. Stéphane PICARDI, 154, av. Marechal Foch, 84100 Orange. Tél. : 90.34.95.99.

Vds pour ST Epic : 160 F, Captive : 160 F, Xout : 110 F, Black Tiger : 110 F. Tous avec boîte et notice en tbe. Didier BONNET, 24, rue Jean-Jaurès, 78100 St Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.79.63.

Vds moni. coul. Atari SC 1425 : 1 000 F. Cédric AYMAR, 1, impasse du Tambourin, 13300 Salon de Pié. Tél. : 90.53.32.15.

Vds sur ST nbx jx de 100 à 150 F (Xenon 2, Moonwalker, Turbo out-run, Vigilante...) Xavier PAUL, 20, rue de la Prairie, 94360 Bry-sur-Mame. Tél. : (16-1) 45.16.91.27.

Vds logiciels pour ST à px très raisonnables. Stéphane LEMDINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville.

Vds jx orig. Atari ST Cadaver + Data : 180 F, Opération Stealth, Maniac Mansion, Indy Adventure, Ninja Remix : 100 F pce. Antoine TERNUS, 22, rue Paul Lafargue, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.27.52.55.

Vds 1040 STF coul. souris, jx, carte, jx, langage (GFA, Stos...) livres d'initiation : 3 000 F. Bruno LAFONT, 5, rue Montesquieu, 33350 Castillon. Tél. : 57.40.10.71, après 19 h 30.

1040 STF + SC 142 S + SMM 804 + souris + 2 jxys + câble mimitel + 200 jx + 7 util. + Emul. PC + docs. Px : 8 500 F. Béatrice PIRAUD, 21, rue Lucien Janin, 42300 La Grand-Croix. Tél. : 77.73.31.65.

Vds 20 STF tbe complet + not. + lect. ext. 3.5 + emb. + souris + jxys + nbx jx. Px : 3 000 F. Sébastien SANGAY, 40 bis, rue des Bergers, 85340 Olonne-sur-Mer. Tél. : 51.90.87.80.

Vds sur Atari ST Vroom : 150 F Fortins : 120 F. Dragon Scape : 50 F. Dragon Ninja : 70 F. Gods : 120 F. Arnaud ADELSKI, 56, Grande Rue, 60570 Laboissière-en-Thelles. Tél. : 44.08.61.95.

Vds Atari mega, ST2 + 100 disk + souris... : 4 000 F à déb. ou éch. ctre Amiga (MO). Stéphane WAREBOURG, 28, rue H.Barbusse, 62138 Douvrin. Tél. : 21.40.46.39.

Vds jx pour ST. liste sur demande. Bruno DUGAS, rue du 18 Juin, 82350 Albias.

Vds Vroom et Epic : 300 F ou 170 F l'un. Demos et DP à très bas px. Tout cela sur Atari STF/STE. Stéphane KLEIN, 24, rue de Rosenwiller, 67490 Dettwiller. Tél. : 88.91.45.35.

Vds ou éch. jx sur ST (Vroom, Moktar, Epic, R.Type 2, etc...) Ch. Harlequin et Risky Woods... Anthony BLIJCQ, 25, rue des Sculpteurs, 93240 Stains.

Vds pour Atari moni. monochrome SM 144 (jamais servi) px : 850 F. Tél. : (16-1) 43.03.42.37.

Vds jx pour 520 STE : Lombard Rally + Out Run Europea + Vallstreet. Le tt : 120 F. Vincent TRAVERS, Les Buttes du Clos, 35550 Pipriac. Tél. : 99.34.47.64.

Vds 520 STE + nbx jx (Vroom, Epic, etc...) + mon. coul. SC 1435 + 2 jxys. Le tt en tbe : 3 400 F. Gauthier DEBAILLEUL, 50, fbg de Paris, 59500 Douai. Tél. : 27.87.25.26.

Vds orig. sur ST : Vroom + Data, Epic, F1 Grand Prix. Le tt : 400 F. Ech. ctre jx Amiga. Laurent NONNENMACHER, 58, rue d'Adelshoffen, 67300 Schiltigheim. Tél. : 88.62.27.66.

Vds pour Atari ST. lect. externe à 700 F compatible avec tous les Atari. Raphaël WEISSEND, 11, rue Wirig, 57200 Bliesbruck. Tél. : 87.02.22.88.

Vds sur Atari jx : Pang, Hard Drivin, F19. Faire offre. Franck BREYSSÉ, 23, rte de Pranlary, 43750 Vals-Prés-le-Puy. Tél. : 71.02.21.99.

Vds Atari 1040 STF + souris + jxys + jx (Vroom, Stun Car, Xenon 2). Px correct : 1 600 F. Philippe CLOUSCARD, 15, rue Couprière, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.85.35.

Vds pour XL/XE nbx jx K7 et disk px : 5 F pce sur K7 ou 10 F sur disk + ach. livre pokéa. Arnaud LANSEAU, 4, rue Fontanieu, 33290 Pempuryre.

Vds Atari 1040 STE + 140 jx + 20 util. + 15 démos + jx + souris px : 3 000 à 4 000 F. Gauthier LAUNY, 2, rue d'Enfer, 78720 Cernay-la-Ville.

Vds sur ST Gold Rush, Lemming, Larry 1 et 2, Colonel Bequest, originaux. Vincent LEGRAS, 24, rue Suzanne Baisson, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.69.16.

Atari 1040 STF + DD 20 MO + lect. ext. 3.5 + 400 disks + TV3 GCM Sharp + boîte rang. + jxys + docs : 4 300 F. Mohamed KEMMAS, 3, allée Georges Sand, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 45.91.13.67.

Vds Atari 520 STF DF tbe + 30 jx (Croisière pour un C., An. World) + jxys + souris + cadeau : 2 000 F. Augustin LEROLLE, 255, bd St Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.41.47.

Vds Atari 520 STF + souris + util + jx (+ de 40) + jx tbe. Px : 2 000 F + écran coul. : 3 000 F. Laurent DUROS, 91, rue Paul Hochard, 94240 L'hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 49.69.08.49.

Vds Atari 520 STE + écran SC 1224 + environ 100 jx (anciens + nouveaux) + souris + jxys. Le tt : 3 000 F. Cédric BILLARD, 3, rue de la Combe, 69390 Vouiries. Tél. : 78.05.56.11.

Vds STE 1 Mo + M HR + 100 D7 + bte de rgt coul. blanc. Le tt : 3 600 F. Stéphane CHABBERT, 36, rue Gosselet, 59000 Lille. 3612 Minicom.

Vds pour STE DD 40 Mo 19 ms Autoboot + Horloge + logiciels (réducteur DCK.) + jx. Le tt : 2 500 F ferme. David LLERENA, 10, av. Jean Jaurès, 60400 Noyon. Tél. : (16-1) 44.44.24.59.

Vds pour Atari ST cartouche ultimate ripper : 350 F et extension de mémoire 512 ko : 184 F à déb. Eric PIVET, Teysseong, 01250 Jasseronne. Tél. : 74.45.16.77.

Vds jx sur Atari ST 40 orig. (Epic, Populous 2, Ismar, etc...) 100 F pce environ. Alexandre BENEZRA, 27, rue du Mamel, 78980 Breval. Tél. : (16-1) 46.34.23.54.

Vds Digitaliseur vidéo Handy Scanner pour Atari avec Logiciels de dessin px : 950 F peu servi. Bruno AUBRY, 3, rue des Camélias, 72210 La Sûze-sur-Sarthe. Tél. : 43.77.34.47.

Vds Atari ST portable (Stacy) acheté en avril 92 px : 4 500 F ferme + 800XL jamais servi. Paulo-Jorge COUTINHO-PRAZERES, 8-10, rue Beaurépaire, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.76.38.

Vds 520 STE + Moni. coul. + jx et util. tbe. Px : 5 500 F. Grégory ROULER BESNARD, 24, rue du Docteur Maire, 76620 Le Havre. Tél. : 35.48.34.11.

Vds Atari 520 STE + mon. coul. SC 1435 + ext. mem. 1Mo + souris + 2 man. + nbx jx : 3 990 F. Arlen KHARMANDARIAN, 12, rés. Baverolle, 91190 GII-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.15.81.

Vds 520 STF + MC SC 1425 + jxys + souris + jx orig. + boîte de rgt. Px : 2 900 F. Eric AUBEAU, 2, bd Albert Camus, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.75.03.

Vds 1040 STE 4 Mo + SC 1425 + SM 124 + lect. ext. + Star LC 2410 + 2 jxys + Redact. 3 + Emulcom 3 + accs + jx et util. David BOIDIN, 8, place de Houma, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.50.36.

Vds Atari 520 STF + moni. coul. + souris + 2 jxys : 2 500 F à déb. The. Dominique NAPOLI, 4, rue du Val d'Osne, 94410 Saint Maurice. Tél. : (16-1) 43.96.12.25.

Vds 1040 STF + moni. coul. + moni. mono + nbx jx et util. + jxys + souris. Le tt : 5 800 F tbe. Jean-Pierre CASADO, 84, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.76.56.

Vds 1040 STF + 2 lect. + multiface + câble bite + 16 jx + 3 souris + 4 jxys + Docs + disq. : 4 500 F. Olivier SIFOGNE, 6, rue Fabre, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.13.38.47.

Vds pour ST images digitalisées. Liste ctre env. timbrée. François FABRIKANT, 5, av. Martin Luther King, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.16.09.60.

Vds Atari 520 STE 1 Mo + Jstk + 100 jx + util. : TT, GFA 3/5, Music, Dessin... tbe px : 2 500 F. Christophe LAPORTE, 55 ter, rue de Port Royal, 78470 St Rémy-les-Chevreuses. Tél. : (16-1) 30.52.66.80.

Vds imprimante pour 1040 STF 800E et L06 : BigBoss piano + Synthé Bontempi AZ7500 Midi : 1 200 F à déb. Fernando ROMEU, 31, rue Evazard, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.02.52.

Vds jx pour Atari ST en orig. de 10 à 200 F. Port et sérieux compris. Ech. ctre Scanner N/B. Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambonets, 06610 La Gaude.

Vds nbx jx sur ST. Px exception. Demandez liste. Julien BRAULT, 4, rue Benjamin Moléris, 91790 Boissy-sous-Saint Yon. Tél. : (16-1) 64.91.35.31.

Vds Robocop 3 pour Atari ST. Affaire! Eric BOUGUEN, 17, rue du Bourgneuf, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.25.52.

Vds 520 STF + moni. coul. CM 8801 + jx + jx + GFA et compil + doc (4 classeurs) + livres + util. Le tt : 3 500 F. Alain TESTOR, 7, rue Noël Pons, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.24.51.55.

Vds 1040 STE + moni. HR 5 M124 + souris + jxys + disks + câbles + doc. Le tt : 5 500 F. Fabrice CALMELAT, 8, rue du Haut Bois, 68210 Eteimbes. Tél. : 89.26.83.85.

Vds Indiana Jones (Aventure) + Simpson + Tortues Ninja + T2 + Lemmings + Narc sur Atari STF : 350 F. Julien PERRAULT, 33640 Graveyron Bortets. Tél. : 56.72.51.91.

Vds Clav. 1040 STF + 2 rallonges joy + Free Boot + péritel neuve + joy neuf + 50 disk (jx, util., etc...) 3 355 F à déb. Stéphane DELARUE, rte de Gallargues, 30250 Aubais. Tél. : 66.80.21.43.

Vds jx bas px sur Atari : Populous II. Steve LACHAT, Bennières, 42330 St-Bonnet-les-Oués. Tél. : 77.30.53.49.

Vds jx, éduc., util. pour 1040/520 STE. Liste sur demande (nbx jx récents). Pierre SCHNEIDER, 26, rte de Rouen, 60360 Vieuxvillers.

Vds Atari 1040 STF + MC SC1435 + FM Melody Maker + util. + jx : 3 690 F + Epic (PC) : 200 F + chaîne Laser : 1 100 F. Laurent MAILLARD, Rue de la Charité, 21340 Noyat. Tél. : 80.21.72.31.

Vds 1040 STE + mon. coul. + jx + util. + jxys : 3 500 F. The. Cher club ST sur Rouen. Jérôme BALANT, 11, rue Léon-Devaux, 76240 Bons Ecoures. Tél. : 35.80.36.39.

Vds 40 orig sur ST. T8E de 100 à 200 F. Port compris. Liste sur demande. Michel DESCHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux.

Vds 520 ST + nbx jx + souris + util. + 2 jx + tapis + livres + booters. Le tt : 3 500 F, à déb. Stéphane DATRINO, 6, Les Eilades, 13130 Berre. Tél. : 42.85.37.84.

Vds 520 STF tbe + jx + souris + disk : 990 F. Daniel WESTERINK, 42, rue des Mûres, 91540 Mennecey. Tél. : (16-1) 64.99.84.66.

Vds 520 STF + 1040 (HS) + jx + util. + jxys + souris + livres : 2 000 F. Olivier FLEURY, 15, rue Jules Guesde, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.66.10.23.

Vds Atari 520 STE gonflé à 1 Mega + nbx util. + nbx jx (100 orig.) + jxys + souris + tapis : 4 000 F. Eric CREYSSSEL, 9, rue Martin Basse, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.44.76.

Vds jx sur 520 ST. Bas px. Demandez liste. Sten BALLEUX, 85/87, av. Nogues, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.67.22.

Vds 520 STE 1 Mo + jxys + souris + nbx jx : 3 000 F. Px à déb. Vds originaux de 100 à 150 F pce. Branislav TASIC, 28, av. Dr Charcot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.64.26.

Vds Atari 520 STF extens. 1 Mo + 140 jx + util. + manuel + man. Le tt : 2 200 F. Nicolas CARLOT, 31, av. Jean-Jacques Rousseau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.83.89.00.

Vds 520 STF + moni. + sampler + 2 jxys + GFA + assembleur (avec compil.) + livres + nbx jx et util. Jeffrey OULMI, 16, rue Emile Zola, 59147 Gondecourt. Tél. : 20.32.34.52.

Vds jx sur ST et Amiga : 15 et 20 F disk compris. Liste gratuite. Hook Jaguar, Crasy 2, Car 3, Final Aood. Bruno BEAUSIR, 93, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.63.12.

Vds Atari 520 STE 1 Mo Ram + 2 lect. + 15 jx + util. + livres + man. Le tt : 3 300 F. MARC. Paris 18°. Tél. : (16-1) 42.09.48.42.

Vds jxys Furomax prise 9 broches pour Atari Commodore et PC 1512. Etat neuf jamais servi. Px à déb. Frédéric GLAD, 44, rte de Scy, 57050 Longeville-les-Metz. Tél. : 87.32.84.75.

Vds nbx jx à px dément, sur ST. joindre timbres pour liste. (2 timbres à 2.50 F). GAMES DIFFUSION ST, 72, résidence Cheverny, 77100 Meaux Beauval.

## VENTES

Vds 520 STE 1 Mo acheté en janvier 92. Très peu servi + souris + mon. coul. + 1 joy + D7 + socle. Px : 4 000 F. **Alain GIRARDI**, 5, rue Louis Armand, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.30.74.

Vds 520 STE + monit. coul. + tapis + souris + 2 joys + orig. + 100 revues + Free Boot. Le tt : 3 900 F à déb. **Yann LERAY**, 23, rue Simone Signoret, 18000 Bourges. Tél. : 48.21.03.70.

Vds 520 STE + mon. coul. SC1425 + 2 joy + souris + Free Boot + util. + nbx jx : Croisière pour un cadavre, Pushover, Alexandre HUGRET, Trez Rouz, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.84.54.

Vds orig. sur ST. Epic : 150 F, Captive : 120 F, Batman : 50 F, Full Metal : 50 F, Maupiti : 100 F, Silent Service 2 : 110 F, Michel PENFENNEUIN, 3, rue Gabriel Faure, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.20.57.

Vds sur ST Robocop 3. Tout neuf dans l'emballage. Px : 180 F. **Benoît GRIMONPREZ**, 31, rue Gabriel Rodeau, 17220 La Sarnie. Tél. : 46.56.68.57.

Vds Atari 520 STF + souris (neuve) + 20 jx + joys Px : 900 F. **Jérémy PANZETTA**, 2, allée du Vieux Clos, 60300 Chamant. Tél. : 44.53.59.26.

Vds orig. sur ST. Populous 2, Robocop 3, Sensible Soccer : 150 F, F1, Grand Prix, 3D cons.Kit : 200 F ou 700 F l'ensemble, Jean-Louis BERTHON, 7, chemin du Bois, 36250 Nihernie. Tél. : 54.29.88.31.

Vds ou éch. jx ST bas px (20 à 150 F) orig. Env. timb. pour liste. **Sébastien POLLET**, La Combe, 73270 Villard-sur-Doron. Tél. : 79.38.31.50.

Vds Atari 520 STE : 2 250 F + télé coul. : 1 500 F ou le tt pour 3 300 F. **Thierry HUTIN**, 8, rue Cesar Franck, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.35.67.

Vds pour Atari ST lag orig. : Silent Service 2 150 F, M1 Platoon 150 F, ATF 2 100 F. **Claude ARBOGAST**, 13A, rue du Général de Gaulle, 67550 Vendenheim. Tél. : 88.69.44.97.

Vds Atari 1040 STE + écran coul. + souris + joys + jx très peu servi. Px : 4 500 F. **Eric PRETET**, 65, rue Ganne-rov, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.27.34.25. le soir.

Vds logiciel orig. sur Atari : Audio Sculpture px : 200 F, Olivier MASSE, 42, av. de la Chambrellanne, 95470 Vernars. Tél. : (16-1) 34.68.66.19.

Vds Atari 520 STDF + monit. coul. + 2 joys + 100 jx. Px : 2 600 F. **Guillaume TACHER**, résidence le Boisronard, 2, bd la Justice, 91820 Boutigny/Essonne.

Vds Atari STE 1040 + monit. coul. + 2 joys + monit. MB SM124 + joys + disk : 4 000 F. **Jean-Marie LE ROCH**, 9, av. Charles Gide, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.27.31.91.

Vds 520 STE 1 Mo + monit. coul. ss gar. + 4 joys + souris + 10 jx + manuel. Le tt : 5 400 F tbe. Vds jx 120 F pce. **Yves BERNARD**, Richecourt, 22, rue Grande, 55300 St Mihiel. Tél. : 29.90.43.65.

## COMMODORE

Vds Action Replay MKII pour Amiga 2000, doc franç., état neuf, px : 400 F. **Didier JANER**, 23, bd des Ecoles, 31370 Rieumeas.

Vds jx orig. A500 black Crypt : 110 F, Realms : 150 F, Robocop 3 : 130 F, Battletech : 75 F, Rambo 3 : 50 F, Pascal BOURDELLE, 16, rue d'Istanbul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.77.36.

Vds jx sur Amiga à px diaboliques. Vds super Graf : 800 F. **Sylvain BARBEYS**, 77, cours de la République, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.25.24.

Vds nbx jx sur Amiga. Poss. disk Gohrz (jx plein écran). Possible éch. **Bruno EYHERAMENDY**, 151, rue M. Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.58.48.

Vds A500 + jx orig. Tbe ss gar. : 2 500 F. **Gérard THUILLOT**, 6, allée Pierre Brossette, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.92.20.62.

Vds pour Amiga joy. volant état neuf. 200 F. Jeu orig. Robocop 3 : 100 F. **Gilles MATRINGE**, Les Tours Machilly, 74140 Douvaine. Tél. : 50.43.54.08.

Vds logs Amiga et PC. Vds Megadrive + 6 jx : 1 800 F. **Loïc GUILLERM**, 7, sentier des Rosaires, 93380 Pierre-tille. Tél. : (16-1) 48.21.27.67.

Vds jx Amiga à très bas px (util. éducatifs). **Fabrice BAJOLAIS**, 25, av. des Chevreuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.

Vds A500 + monit. coul. + ext. mem. + 4 joys + Très nbx jx + souris + doc + cadeau meuble : 7 000 F. **Eric DUMONT**, 15, chemin du Ferratier, 69890 La Tour de Salvagny. Tél. : 78.48.83.19.

Vds jx à bas px sur Amiga. Env. timbrée pour liste. **Patrick COIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.

Vds Genlock secam GST pro (Amiga) + jx Amiga. Liste sur disk sur demande. **Philippe LARIVEN**, Boite postale 8, 91520 Egly.

Vds A500, ext. mem., monit. A1084, lect. ext. 3"5, D. Dur 20 Mo peuplé 1 Mo (Ram Tot 2 Mo), joys, souris, rom K. Manuel. **Jocelyn GIBART**, 134, rue Pierre Brossette, 92500 Reuil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.52.14.04.

Vds jx Amiga 100-150 F + garantie. 3 jx à 150 F = 400 F. (Croisière pour 1 cadavre, Monkey 1, Magic Pockets, Leander, Samouraï 1). **Fabrice SÓBCZAK**, 19, rue Gambetta, 59188 Stauber. Tél. : 27.37.24.36.

Vds adapt. péritel pour Amiga sur l'écran d'un CPC. Px : 100 F. **Nicolas MIRAUCOURT**, 34, rue du Donson, 77310 Boissise le Roi. Tél. : (16-1) 60.65.93.57.

Vds orig. sur Amiga avec bte et notice. **Jacques COURVAT**, 33, rue des Résistants, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.65.64.

Vds A500 + lect. ext. + joy + Base Board 2 meg. + 150 disk : 3 000 F + Amos et Amos 3D franç. : 3 500 F. **Michaël ESCHKIND**, La Chouannerie, 26770 Taulignan. Tél. : 75.53.54.01.

Vds éch. ach. nbx jx util. sur orig. A500 + PC. **WEIBEL**, 52, rue Albert Camus, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.59.28.40.

Vds A500 + ext. 512 Ko + mon. coul. 10835 + souris + 24 jx orig. le tt en tbe px : 6 500 F. **Alain SCORDEL**, 12, rue Saint-Exupéry, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.46.17.

Vds pour Amiga orig. Captive, Gods Beholder, Lemmings, etc... px super intér. **ROLAND**, Tél. : 89.53.38.20.

Vds jx Amiga. Epic, Beholder 2, Monkey Island 2, etc... **Frédéric PIRON**, 189, bd La Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.

Vds A500 1 Mo souris, écran coul. 10835 : 4 500 ou 5 000 F. **Arnaud MOREL**, 11, allée des Mélices, 88380 Arches. Tél. : 29.32.70.91.

Vds A500 + monit. HR + joys + souris + nbx jx. Vds aussi nbx jx pour C64. **Frédéric SAURIAT**, Saint Nazaire sur Charente, 17780 Soubise. Tél. : 46.84.84.89.

Vds pour A500 : Dune, Hook, Civilization, Lure of the Temptress, Humans. Joindre 1 disk pour liste. **Emerson CHAN**, 1, place St Vincent, 44000 Nantes. Tél. : 40.47.05.55.

Vds A500 + monit. + 2 joys + nbx jx util. + Emulateur PConce (1 mega Ram sud) : 4 500 F. Poss. vite sép. **Ian BENNETT**, 31, impasse Font Figuière, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.09.46.63. Le soir.

Vds jx 60 F. Possède tous les Hits sur Amiga. **Thomas ADELIS**, 2, rue Stephenson, 44026 Nantes cedex 03 BP 518.

Vds disque dur Protar pour A500 520 Mb + 2 Mb Ram + alim. + plein de jx. Px : 4 500 F. **Dimitri VEZIROGLOV**, 132, av. Foch, 94100 St Maur. Tél. : (16-1) 45.11.24.07.

Vds A500 + 512 Ko + monit. 10835, tbe, ss gar. + souris + nbx jx + man. : 5 200 F. **David CHOMARAT**, 10, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.42.70.

Vds A500 + 1084 + 512 Ko + lect. ext. + joy. + jx + livres + LC10 coul. : 5 000 F. **Adrien MAGDELAINE**, 11, rue Jules Chaplain, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.99.72.

Vds Amiga 2000 + écran 10835 + ext. mem. 4 Mo + DD 52 Mo + 2 drives + A2630 2Mo 24MHz : 15 000 F à déb. **Bruno KASPRZAK**, 45, rue Pierre Budin, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.13.66.

Vds jx A500 Kickoff, Ninja Spirit 50 F pce. Vds 2 Megadriver jap + jx + 3 man. (TBE) ou éch. ctre Famicom + 3 jx. **Julien TANG**. Tél. : 20.24.02.38.

Vds Amiga 2000 + écran 10835 + ext. mem. 4 Mo + DD 52 Mo + 2 drives + A2630 2Mo 24MHz : 15 000 F à déb. **Bruno KASPRZAK**, 45, rue Pierre Budin, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.13.66.

Vds jx A500 Kickoff, Ninja Spirit 50 F pce. Vds 2 Megadriver jap + jx + 3 man. (TBE) ou éch. ctre Famicom + 3 jx. **Julien TANG**. Tél. : 20.24.02.38.

Vds A500 (2 SG) téléviseur, imprimante digit, sonore vidéo, lot de disk, bouquins, lect. 31/2. **Jean-Marc LAHERA**, Z.I. de la Moière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.

Vds jx orig. Amiga (Powermonger, Pirates, Populous, Cpt Hook, Rocket rang, Barbarian 1, Wings, etc...) 100 F pce. **Bruno JOURDE**, 32, av. du Général de Gaulle, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.78.35.

Vds A500 tbe + jx + souris + joys + acces. encore ss gar. : 2 600 F ou éch. ctre SFC + jx en tbe. **Sébastien VOCANT**, 50, rue Camille Pelletan, 93600 Aulnay/Bois. Tél. : (16-1) 48.69.78.65.

Vds jx Amiga Midwiter : 130 F. Powemonger : 120 F. Drakken : 120 F et cherche contact dans le 76. **Franck LENOIR**, 161, rue Paul Eluard, 76320 Saint-Pierre les Elbeuf. Tél. : 35.78.83.99.

Vds jx orig. Amiga (Battlestorm, Golden Axe, Greatcourt 2...) 100 F pce, Albertville 92 : 160 F. **Alain KOLLER**, Chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.

Vds A500 + ext. + Drive ext. + monit. 10845 + 100 disks. Le tt : 4 500 F. **Christophe BAK**, 9, rte de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.

Vds A500 + ext. 512 Ko + nbx jx + 10 orig. + souris + 2 joys + bte de rgt : 2 900 F. **Thierry BOUYGUES**, 4, rue Cesar Franck, 78100 Saint Germain en Laye. Tél. : (16-1) 30.61.78.19.

Vds A500 + ext. 512 Ko + souris + tapis + prise péritel + 100 revues + livre et revues. Px : 2 200 F. **Grégory DUTRIAUX**, 10, rue du Pont National, 77250 Muret sur Loing. Tél. : (16-1) 60.70.12.74.

Vds A500 + ext. 512 Ko + souris + tapis + prise péritel + 100 revues + livre et revues. Px : 2 200 F. **Grégory DUTRIAUX**, 10, rue du Pont National, 77250 Muret sur Loing. Tél. : (16-1) 60.70.12.74.

Vds jx sur A500. Liste ctre disk et un timbre à 4 F. **John PYTEKIEWICZ**, Rue Jean Burger, 57070 St Julien-les-Metz.

Vds jx sur Amiga. Myth Humans, Push Over. Px bas. **Ronan LE ROUX**, Goas An Morvan, 22100 Glomet. Tél. : 96.29.31.87.

Vds orig. Amiga : 150 à 250 F. + 15 F frais d'envoi. Tél. pour liste. **Julien PHAM**, Villa Azvra, 24, av. Jean de La Fontaine, 06100 Nice. Tél. : 93.98.88.78.

Vds C64 + drive 1540 + imprim. MPS801 + nbx jx + dataset : 1 000 F. Vds GB + 2 jx + câble Link : 500 F. **Arnaud DE MENTEN**, La Fresnoye Rovillon, 59158 Flines-lez-Montagne. Tél. : 27.26.84.01.

Vds jx sur Amiga à bas px. Demandez liste ou tél. après 20 h. Paris unij. **Yoshimasa MATSUNISHIMA**, 17, rue des Bleuets, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.38.99.42.

Vds lect. ext. pour Amiga : 450 F et carte action replay PK3 pour A500 + px : 450 F. **Yann TOURNON**, 3, passage du Limousin, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.59.40.

Vds jx Amiga. Robocop 3 : 150 F, F-19 : 170 F. **Ishar** : 200 F + revues. **David LINDO**, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.76.82.34.

Vds A500. Vrom + Amos monit. coul. px : 3 800 F. **Michel RENARD**, 6, rue de Tours, 78200 Mantes la Ville. Tél. : (16-1) 34.78.60.92.

Vds A500, souris, joys, 40 disks, monit. coul. garanti jusqu'en 93, servi 7 fois. Px : 3 000 F. **Christophe LE-RICHE**, 1, rue de l'île de France, appt. 211, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.75.07.18.

Vds C128 lect. disk + lect. K7 + joyst. + Docs + 130 jx (Out Run, Citadel...) : 1 700 F. **Séga MS + 4 jx** : 600 F. **Michael HERVAULT**, 1, rue de Champagne, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.28.60.

Vds super jx pour CBM 64 : 400 F. Lot de 100 disks, orig. bon état. Moitié px. **Marcel DUTRON**, 54, rue de Peu Ar Strawg, 29000 Quimper.

Vds jx sur A500 + D Dragon 3, Wrestlingman, Powermonger, WW1 : 150 F pce. (+ cadeau). Contact sur Paris. **Stéphane THOMAS**, 30, rue des Hales Fleuries, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.16.14. Ap. 18 h.

Vds jx orig. Amiga (1 timbre. Vds aussi GB + F1 Race (jamais servi) : 600 F. **David VIDAL**, 404, chemin du Coteau des Cazes, 12400 Saint Affrique.

Vds A500 Tbe + ext. + 2 jx + joy + Top Star + 100 disq. + Bte de rgt. Px : 7 600 F. **Marc BERHAULT**, 103, rue Adolphe Leray, 39000 Rennes. Tél. : 99.51.78.68.

Vds Amos neuf + not. (Fr.) : 300 F. Vds, ach., éch. jx. Poss. Jaguar Data, Myth, Fire and Ice. Env. timbre. **Bruno MORIN**, 20, rue de l'Eglise, 77760 Villiers/Gréz.

Vds A500 + tv coul. + ext. 1 Mo + lect. ext. + deluxe Paint 3 + nbx orig. : 4 800 F. **Nils ELMER**, 30350 St-Bénézet. Tél. : 66.83.47.35.

Vds A500 + ext. + 2 jx + joy + Top Star + 100 disq. + Bte de rgt. Px : 7 600 F. **Marc BERHAULT**, 103, rue Adolphe Leray, 39000 Rennes. Tél. : 99.51.78.68.

Vds Amos neuf + not. (Fr.) : 300 F. Vds, ach., éch. jx. Poss. Jaguar Data, Myth, Fire and Ice. Env. timbre. **Bruno MORIN**, 20, rue de l'Eglise, 77760 Villiers/Gréz.

Vds A500 + tv coul. + ext. 1 Mo + lect. ext. + deluxe Paint 3 + nbx orig. : 4 800 F. **Nils ELMER**, 30350 St-Bénézet. Tél. : 66.83.47.35.

Vds orig. A500 +. Epic : 290 F, Another World + ses codes : 120 F et solution. **Julien BEUGNIEZ**, 44, rue du Général Pignon, 81500 Lavaur. Tél. : 63.42.08.42.

Vds A500 + joys + jx + ext. + util. : 3 000 F à déb. **Emmanuel TRÉNET**, 6, square de la Descaze, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.78.09.57.

Vds A500 +, monit. coul. + joys + nbx jx orig. Gar. 14 mois : 4 500 F. **Frédéric LOJIER**, Le Floride, bdt C, allée des Cyprès Mar Vivo, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.38.26.

Vds nbx jx pour débutants. Px intéressants. **Bernard SERRANO**, rés. Le Carthage, bt Annibal, motel 4, 83320 Carqueiranne.

Vds C128 + 1541 + 400 disk + carte Power + docs : 1 500 F. **Thierry VIENNE**, 10, lot. Clos de Mailhos, 65390 Aurenans. Tél. : 62.33.49.49.

Vds ou éch. jx, util, demos, notice sur Amiga. **Serge SLAMA**, 33, rue des Prés, 59440 Avesnes. Tél. : 27.61.93.56.

Vds jx sur Amiga à bas px, rech. jx super Nintendo. **Laurent BELLANGER**, 18, rue Joliot Curie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.85.57.

Vds A500 + ext. 512 Ko + souris + péritel + bte rgt + joys + nbx jx demos. **Fabien LEDOUX**, 78, rue du Vallat, 13320 Bouc Bel Air. Tél. : 42.22.58.25.

Vds 1500 + ss gar. + jx orig. + joy. Très peu servi. Dble emploi. : 2 600 F. **Jean MALDONADO**, 4, rue H. Berlioz, bat. 1, appt. 18, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.67.95.

Vds orig. Amiga. Celtic legends + Soccer Lord : 150 F. **David BASSENGHI**, 49, rue de Terrenoire, 42100 St Etienne. Tél. : 77.33.05.98.

Vds orig. pour Amiga. Another World : 150 F. Heimdall franç. : 150 F. Epic : 175 F. Sans frais en + **David SAGUES**, 31, allée de la Main Ferme, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.49.22.23.

Vds alimentation A500 : 300 F. **Rachid TIFOUCHE**, 7, rue Ph.-Hoffmann, bdt. 1, 93110 Rosny sous Bois. Tél. : (16-1) 48.54.80.95.

Vds A500 + 35 jx récents + 3 joys + util. + imprim. : 3 500 F. **TBE. Olivier SANTI**, 34, quai de Dion Bouton, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.75.85.10.

Vds jx sur Amiga petit px. Tél.-moi. **Pierre NURDIN**, 1, place du Commerce, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.00.76.27.

Vds jx Amiga à bas px. Env. disk ou env. timbrée. **Patrick ANTON**, 213, rue de la Guillotière, 69007 Lyon. Tél. : 78.61.74.23.

Vds jx sur A500 : Eye of the Beholder 2 150 F. 3D Construction Kit 150 F. Orig. bte + notice. **Antonio PINTO**, 22, cité des Aulnes, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.64.54.

Vds Global effect (1 Mo) sur Amiga : 175 F. Vds final Whistle + Robocop + Gamas Summer + Phoenix sur STE : 350 F. **Gwenaël HERY**, 197, route de Bellet, 06200 Nice. Tél. : 93.37.64.25.

Vds A500 + lect. ext., 2 joy, oris. Epic, Black Crypt, Harpoon, livres, bible, assemb., ss gar. : 3 000 F. **Richard MINET**, 15, av. Guynemer, 62219 Longuenesse. Tél. : 21.38.55.85.

Vds A500 cher. contact pour éch. log. Surtout simulation de rôle. **Jérôme CANCADE**, 26, rue de Patroa, 42100 St Etienne. Tél. : 77.37.19.61.

Vds jx A500 à très bas px. Vds aussi Sir Fred, Op. Thunderbolt, Ninja Warriors. 40 F pce. **Olivier GALANTE**, 102, impasse St Pnal, 10600 Savières. Tél. : 25.76.33.94.

Vds jx orig. Amiga : Monkey Island, GP 5002, WWF. Vds jx orig. Atari : Loom, Indy 3, Flood, Elvira, Utopia. **Laurent GUICHARD**, 12, rue du Plessis Saint Melaine, 35220 Chateaubourg. Tél. : 99.00.72.02.

Vds jx orig. Amiga (Hook, Heimdall, Monkey Island, Moonstone, Populous 2, etc...) de 150 à 200 F. **Noé BARELLI**, 2, place des Tilleuls, 38000 Grenoble. Tél. : 76.44.42.47.

Vds ext. 512 Ko : 200 F et vds logiciel. Env. disk pour liste. Ach. disk vierges : 2 F50 pce. **Fabrice CAMPAGNA**, 84, rue des Ecoles St Menet, 13011 Marseille.

Vds CDTV Commodore état neuf avril.92 + clavier + lect. ext. + 6 CD + jx orig. + souris + gar. : 5 000 F. **Bernard BOUDARENE**, 9, rue Alain Fournier, 30900 Nîmes. Tél. : 66.64.92.12.

Vds AS500 + ext. mém. + mono. coul. 1083 + 2 joys + nbx jx + manuel, doc, revués. Px: 5 500 F en TBE. **Christophe JEANNE**, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret.

Vds AS500 + ext. 1Mo + 150 jx + joys. Ach. janv. 92 encore gar.: 3 000 F. **Vincent DEPUISSET**, Toges 08400 Vooziers. Tél.: 24.71.78.32.

Vds AS500 + ext. 512 Ko + souris + joys + nbx jx. Px: 3 000 F. **Arnaud FRAPPART**, 14, av. Flouquet, 94240 l'Hay-les-Roses. Tél.: (16-1) 47.40.09.85.

Vds jx Amiga orig. à 70%. **Willy Beaemish**, Hudson Hawk... **Nicolas SWIERCZEK**, 43, rue Alfred de Musset, 59115 Leers. Tél.: 20.75.17.41.

Vous recherchez des jx, demos, util sur Amiga. **Marc VAVOUIL**, 4, rue de l'Aire, 54420 Cers. Tél.: 67.30.44.54.

Vds AS500 + lect. ext. + adapt. Rom + jx + 100 disk + util. + livres + joy. Le tt tbe. **Laurent CARPENTIER**, cité Jardin, 2, sq. Carnatine, 94230 Cachan. Tél.: (16-1) 49.66.00.83.

Vds Amiga 2000 + clav. + carte mémoire + jx orig. + joys. Px: 4 000 F jamais servi. **William PICARD**, rue du Grand Puits, 13770 Venelles. Tél.: 42.54.86.86.

Vds AS500 1 Mo + megahits. **Vroom**, Leander Thunderhawk, Lotus II, First Samurai, Wolfpack, Alien Breed, etc... **Richard HIDALGO**, quartier St Marcel, 84530 Villelaure. Tél.: 90.09.86.09.

Vds AS500 + ext. 512 Ko + nbx jx (Isiahk Baby Jo, etc...) px: 1 800 F. **Morgan PILLET**, cité Gaston Rouland, rue Roger Salengro, 93700 Drancy.

Vds CDTV complet garanti 2 ans + CD: 5 500 F. Vds originaux Amiga. **Populous II**, F15 II, Penemonger, Draken: 150 F. **Djasser MEZITI**, 4, rue du Clos St Denis, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 43.77.83.67.

Vds AS500 1 Mo - lect. ext. + écran 10835 + divers log. orig. Bar. 1 an. Le tt: 4 000 F. **Laurent PAULIN**, Tour Cortina, 41, rue du Désque, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.82.78.89.

Vds Amiga 600 neuf 1 5 log. + demaker. Px: 2 500 F. **Philippe CREPIN**, rds. les Florales, rue de Boffran, 14640 Villers-sur-Mer. Tél.: 31.88.82.47. répondeur.

Vds jx orig. AS500 + notice et bte. **Moktar, Robocop 3**. TBE. Px: 150 F pce. **Jérôme GUEZOU**, Grav Louédès, 22470 Plouézec. Tél.: 96.22.74.59.

Vds Fred Fish 001 à 600 ctre disk vierges + 8 F par colissimo. Imprimante 9 AIG couleur: 1 500 F pour Amiga. **Alain JALABERT**, 3, chemin de Magrie, 11300 Couranel. Tél.: 68.31.62.94.

Vds AS500 + 2 man. 1 ext. + 140 jx + lect. ext.: 2 900 F. **Sylvain ISAMBERT**, 26, rue St Jacques, 76800 Naure. Tél.: 35.41.70.40.

Vds Amiga 2000 gar. 8 mois + écran 10835 + 400 prog. + 2 drives + orig. + joys + 100 revués + bte + meuble: 9 000 F. **Christian CLAIN**, 16, rue des Chênes, 91330 Yerres. Tél.: (16-1) 69.48.96.18.

Vds impr. HP Deskjet 500 + câble (pour Amiga, Atari, PC). Le tt: 3 900 F. ss gar. **VINCENT**. Tél.: (16-1) 45.25.95.94.

Vds jx orig. pour Amiga Lure of the Temptress: 200 F. Agony: 150 F. First Samurai: 140 F. **Pierre LACHAUD**, B.P. 44, 69560 Sainte Colombbe. Tél.: 74.53.16.17.

Vds jx sur C64 disk et K7. Dem. liste. Rép. ass. 100%. **Serge ALLESILAS**, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél.: 27.80.38.74.

Vds Amiga 3000, 25 MHz, 6 megas, DDur 40 megas, écran multysync. Parfait état. Px: 15 000 F. **Frédéric GAULBAIRE**, 18, rue Ancienne Mairie, 92100 Boulogne Billancourt. Tél.: (16-1) 46.05.66.75.

Vds monit. coul. 10835 tbe pour Amiga. Px: 1 500 F. **Vincent LETINAUD**, 18, sente des Cuverons, 92220 Bagneux. Tél.: (16-1) 46.85.27.61.

Vds pour Amiga orig. **Lammings 100 F**. **Stéphane TYC-KEBUSCH**, 26, rue de Rohan, 59100 Roubaix. Tél.: 20.70.51.82.

Vds pour Amiga (1 Mo) original black crypt: 175 F + notice en franç. avec plan. **Phéippe TAQNET**, 34, rue E. Bouvier, 59730 Solesmes. Tél.: 27.78.25.24.

Vds AS500 ext. 1 mega + nbx jx + écran 10835. **Nicolas MASERATI**. Tél.: 76.07.90.80.

Vds nbx jx Amiga de 150 à 250 F. **Moktar, Eyez, Heimball, Robocop 3, Simpsons, First Samurai, Robocop**. **Christophe MARIIGNOL**, 6, place du Moustier, 92219 Saint-Cloud. Tél.: (16-1) 49.11.13.76.

Vds C64 - lect. cass. + nbx jx originaux. Le tt: 1 000 F. Vte détail possible. **Jean-Christophe CHAUSADAS**, 12490 Saint-Rome de Tarn. Tél.: 65.62.58.70.

Vds jx sur Amiga. **Jean-Noël GAEMAN**, 64, rue du Réseau Robert Kellier, 93160 Nolsy Le Grand. Tél.: (16-1) 43.03.74.12.

Vds adapt. péritel pour brancher un Amiga ou un Atari sur l'écran d'un Anstrad CPC. Px: 100 F. **Nicolas MIRAUCOURT**, 34, rue du Donson, 77310 Botsaise le Roi. Tél.: (16-1) 60.65.93.57.

Vds AS500 - monit. coul. 1 impr. Star LC10 + midi + Studio 24 + joy + log. + livres: 4 500 F. **Guillaume MATHERON**, 2, rue du Pas de la Mule, 75003 Paris. Tél.: (16-1) 48.87.62.60.

Vds jx et util. sur Amiga. Px intér. Demandez liste. **Nicolas MIRAUCOURT**, 34, rue du Donson, 77310 Botsaise le Roi.

Vds jx Amiga orig. (50). **Larrys, Police Quest 3, Space Quest 4, Age, Powemonger, Centurion, etc...** **Olivier ESTARDY**, 252, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 43.43.10.51.

Vds pour Amiga camera NB Hitachi + objectif Schneider + monit. NB + Trepied. Px: 2 200 F. **Jean-Luc TAILLAVAY**, 18, rue Gaston Monmousseau, 94200 Ivry/Seine. Tél.: (16-1) 49.59.05.19.

Vds pour Amiga Volumm 4D jr: 150 F. 10 orig. (Sword of S., DP 2, Falcon...). Toe: 360 F. **Stéphane MARTIN**, 6, allée du Haut-Passard, 77240 Seine Port. Tél.: (16-1) 64.41.72.84.

Vds AS500 + monit. 10845 + ext. 512 Ko + Drive ext. + 2 joys bte rgt + disk. **Laurent LALLEMAND**, 4, rue Raymond Simon, 94310 Orly. Tél.: (16-1) 48.52.24.86.

Vds Amiga 2000 3 Mo, 2 lect., écran 10835, log., synthèse, dessin, jx, 2 joys, revués. TBE: 6 000 F. **Thierry FAUCON**, 2, rue des Bouvreuils, 93330 Neuilly sur Marne. Tél.: (16-1) 43.08.78.02.

Vds Devpac 3.1 pour Amiga: 450 F ou éch. ctre langage C. **Emmanuel CIANCIMINO**, 18, rue de la Liberté, 59155 Faches Thumesnil. Tél.: 20.60.19.06.

Vds imprim. coul. Commodore MPS 1500C. Tbe. Très peu servie, dble empl. Px: 1 500 F. **Cécile DE CROZANT**, 47, bd Garlsson, 82000 Montauban. Tél.: 63.86.30.63.

Vds AS500 + ext. + 2 joys + 210 jx: 3 000 F à déb. uniquement Bas-Rhin. **Olivier BOEHM**, 2, rue de la Durance, 67800 Hoenheim. Tél.: 68.33.23.44.

Vds AS500 + ext. 512 Ko + souris (tapis) + 2 joys + util. + nbx jx. Px: 2 990 F. **Mathieu BELIN**, Place de l'Eglise, Saint Thomas la Gerde, 42600 Montbrison. Tél.: 77.58.03.94.

Vds jx sur C64/128. Jx à très bas px. **Ludovic BLANDIN**, La Réserve du Rivot, 03230 Chevagnes.

Vds sur C64 disk vieux jx, à px déris. sér. et rap. Dem. liste ctre ombre. **David LEUCHART**, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél.: 20.92.51.99.

Vds Battle Isle ss gar. très peu servi: 170 F. **Charles BREBON**, Villa les Moineaux, rue St Quentin, 83100 Toulon.

Vds ext. mémoire spirit 1.5 Mo p our Amiga 500 + ext. AS01 (512 K): 900 F. **Eric LEBASCLE**, 9, rue J.-J. Rousseau, 95660 Baillet. Tél.: (16-1) 34.69.87.41.

# 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

Vds A500 + extens. 512 Ko + 10835 + lect. ext. + souris + joys + 140 jx + 60 livres info. TBE : 7 000 F. Jérôme GIANI, 39, rue de Kerjestin, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.79.38.

Vds A500 + lect. ext. + 2 souris + monit. coul. stereo + 2 ext. + 270 disk. Px : 3 900 F + imprim. Philippe LEVANG, 28, av. Paul Cezanne, 94420 Le Plessis Trévisé. Tél. : (16-1) 45.94.20.76.

Vds ou éch. nbx jx sur A500. Rech. contact. Pascal BARBERO, 5, rue Ampère, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.01.11.

Vds Amiga 500 : 1 500 F. Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.

Vds ou éch. jx sur Amiga C64, Atari 800 XL (poss. domaine public). José LEVENEUR, 6, av. de la République, 78640 Neauphle le Château. Tél. : (16-1) 34.89.90.23.

Vds ou éch. jx orig. Amiga : Populous 2, Monkey Island, Croisière pour un cadavre, et nbx autres jx. Loïc YVARS, 275, rue de Créqui, 69003 Lyon. Tél. : 78.95.10.83.

Vds nbx log. sur A500. Px sympas. Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.

Vds A500 + ext. 512 Ko + 2 joys + ampli + 70 disks : 4 700 F à déb. Tél. : (16-1) 60.46.28.06.

Vds jx sur Amiga à très bas px. Rép. rapide et sérieuse. Frédéric MAZERAT, 48, rue Jean Jaurès, 27340 Pont de l'Arche. Tél. : 35.23.14.84.

Vds Amiga 1000 + monit. coul. + joy + 100 disk + doc + tapis + souris. Le tt : 3 000 F. Jacques OSINSKI, 210 bis, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.57.12.

Vds jx sur Amiga à 70 F cause DD (project X, sensible soccer). Jean GOGO, 6, square George Sand, 78190 Trappes.

Vds jx Amiga à prix fous ! RAFAEL, BP 203, 400 Liège, Belgique.

Vds A500 (V. 1.3) 1 Mo + Mk3 + câble minitel + peritel + joys + souris + nbx jx + livres (bible + graphisme). Px : 2 500 F. Nicolas DAMIENS, 201, rue des Pyramides, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.12.25.

Vds C64 1 lect. 1571 : 800 F. 1 clav. + lect. cassette : 800 F. 1 imprim. : 600 F. Pour pce 2 lecteurs. Arnaud FEBVARY, 17290 Ballon.

Vds imprim. coul. Commodore MPS 1550C + câbles et notice, compatible Amiga et PC. Px : 1 600 F. Jérôme GIBEGUES, 38, rue du Champ des Châtraux, 12200 Villefranche de Rouergue. Tél. : 65.45.25.16.

Vds A500 + monit. coul. + ext. + drive ext. + impr. coul. + 400 disks + divers : 5 500 F. Stéphane WILLEMIN, 39, rue Chaptal, 92300 Levallois. Tél. : (16-1) 47.57.29.02.

Vds jx pour A500 : Real + Simpsons. Originaux. Px : 50 F. Baby foot à 200 F. Jean-Marc GUILBERT, 23, av. Alexis Pessot, 94000 Saint-Maur des Fossés. Tél. : (16-1) 48.86.76.00.

Vds A500 + ext. 512 Ko + horloge + lect. ext. + A10845 + Hard Copieur + 320 disks + 20 orig. + 2 joys + souris. Tbe px : 6 000 F. Nicolas BOUQUERY, 11, rue du Piémont, 60200 Compiègne. Tél. : (16-1) 44.20.09.65.

Vds monit. coul. 1083 : 1 300 F. Lot de jx : 700 F. Vte groupé ou sép. Pour Amiga. Pascal SCHIERER, 6, allée Duperré, 93330 Neuilly-sur-Seine.

Vds Civilization : 175 F. Black Crypt : 135 F. Autres orig. Pr Gbovy Final Fantasy Legend 1 : 135 F. Florian CHOLET, 148, ch. de Beaumont, 69230 St Génis Laval. Tél. : 78.56.22.50.

Vds jx sur Amiga, éch. poss. Env. disk pour liste. Armand DOMINGUEZ, 13, av. Gabriel Péri, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.03.84.

Vds Beast : 70 F. Art de la Guerre : 120 F. Textcraft plus 100 F + cherche tt util. Frédéric BLANC, 18, rue Maurice Ravel, 73160 Gogin. Tél. : 79.62.23.45.

Vds Commodore 286-12 DD20 Mo FD3's, écran VGA tbe (1 an) MS-DOS et Dos Shell. Bas prix. Fabien FOY, C/O Mme Delpy, 6, place de l'Amphithéâtre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.63.09.

Vds Paint3 : 450 F. Lord of Ring : 150 F. Amos VF : 300 F. GFA Basic : 300 F. Data TV Sport Basket 92 : 25 F. Jean-Yves LACROIX, 5, bd de Bulgarie, 35200 Rennes.

Vds A500 + ext. 512 K horloge + monit. 1084 + 100 disks + orig. + 2 joys + livres. Px : 2 950 F. Richard DELBET, 15, rue du Catelet, 02420 Vendhuile. Tél. : 23.66.26.94.

Vds jx orig. sur Amiga. Robocop 3, Hook, Another World, Beast 2, Gods, Croisière. Laurent PERRAUDIN, B5, rte de Cerqueuse, 78660 Runay-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.85.94.82.

Vds A500 1Mo + monit. coul. + joys + jx. Le tt : 4 000 F. Yann LEMOINE, 37, allée Paul Fort, 93270 Sévrans. Tél. : (16-1) 43.83.73.85.

Vds jx sur Amiga et ST (nbx softs récents). Demandez liste. Fabrice PIX, 710, rte de Mende, 34090 Montpellier. Tél. : 67.52.52.42.

Vds A500 1 Mo, 2 lect., 1 digit. de son, livre et revues de prg. Px : 2 200 F. Benjamin PIWOWARSKI, 6, rue Mizon, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.51.14.

Vds A500 + ext. + monit. 1084 + 2 lect. + souris + logitech + joys + jx. Px : 4 000 F. Frédéric APTÉ, 3, rue Jules Jouy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.55.41.

Vds A500 + ext. 512 Ko + monit. 1084 + 2 joys + 100 jx + bte de rgt + souris + kit Startar. Px : 3 900 F. Olivier BILGER, 20, rue Sadi-Carnot, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 40.95.17.89.

Vds demos techno dance : 5 F pce ou éch. ctre jx ou demos pour Amiga. Anthony ELASER, rue Jules Ferry, 88110 Raon-l'Étape.

Vds orig. sur A500. Env. timbrée pour liste, cherche contact. Christophe MILOSEVIC, 5, impasse Cendrillon, 07300 Tournon. Tél. : 75.08.76.60.

Vds A500 1 mega + écran coul. + 2 joys + 150 disks + Deluxe paint 3 VF + docs. Px : 4 300 F. Sébastien LOUYOT, 4, rue des Parmentiers, 57000 Metz. Tél. : 87.76.29.22.

Vds A500 + ext. Memo + lect. 51/4 + souris + nbx jx + joys + revues. Px : 3 700 F. Patrick SZCZEPANIAK, 14 bis, rue de la Sablière, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.11.09.

Vds A500 + 1 Mo + lect. ext. + 1 joy + monit. coul. + souris + nbx jx orig. Le tt : 4 200 F. Jean-Jacques ALGARON, 10, rue du Gypse, 77410 Annet-sur-Mame. Tél. : (16-1) 60.26.41.02.

Vds A500 + 512 Ko + monit. + 2 joys + 100 disks. Le tt : 4 000 F. Raymond KARIM, 80, rue Marthe, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.30.45.04.

Vds A500 1 Mo V. 1.3 + 2 lect. + monit. coul. + MPS 1250 + 150 disks. Poss. vte séparée. Gilles CATTIAUX, FJT, 26, bd des Capucines, 12034 Rodez cedex 9. Tél. : 65.42.35.45.

## PC

Vds pour PC originaux fascination, px : 200 F ; Opération stealth, px : 160 F. Lam NGUYEN TANG, 22, cr. de la Métairie, 1218 Gd-Saconnex, Genève Suisse. Tél. : (022) 798.09.45

Vds carte mère 286-16 2 Mo de ram, px : 600 F. Xavier COLL, 44, av. Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

Vds PC AT, 286 16Mhz, 1 Mo Ram, DD 42 Mo, 5 1/4 + 5 1/2 HD, VGA coul. 14" (moniteur sous garantie) TBE, px : 6 000 F. Stéphane COLOMAR, 115, rue Roger Salengro, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.92.90

PC 386 Dx25, DD 85 Mo, 2 lect. HD, imprimante Lx800, 2 joystick DC 55, en français, px : 10 500 F à déb. Noupcha PHOUMMA, 29, Bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 44.16.82.87

Vds originaux PC : Elvira 2, px : 200 F ; Cadaver, px : 180 F ; Les portes du temps, px : 80 F ; Indiana Jones 4 (aventure), px : 250 F. Anne BELLET, 4, impasse La Fontaine, 13220 Château-les-Martigues. Tél. : 42.79.86.43

Vds PC portable Amstrad, 1 an TBE. Faire offre, très bas prix à saisir ! (3,5 P, 512K, écran LCD CGA, logiciels). Yvan RIOCREUX, 121, av. Jean Jaurès, 54500 Vandœuvre. Tél. : (16-1) 43.22.63.09.

Jeux, boîtes d'origine : Silent serv. II, Extase, Wolfpack, Indianapolis 500, Intrigue renaissance, Anglais : CM, A, 1<sup>re</sup> (1/2 tarif). Daniel LEROY, Le Terme, 24380 La-Cropte. Tél. : 53.06.76.46

Vds nbx jeux sur PC en bon état et pas très cher. Ex : F19, F16 etc. Eric FAMAGOSTA, 149, rue Raymond Losserand, 75014 Paris.

Vds Ultima 7 sur PC neuf. Boîte et doc., px : 200 F. Michael BISMUTH, 64, rue du fg St-Martin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.03.58

Vds et ach. jx PC (Vds heroes 357, Yeager...). Ach. de préf. jx récents. Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambesart. Tél. : 20.92.63.77, de 18 h à 20 h.

Vds carte sonore sound blaster + puces CMS + logiciels de musique. Jamais servi, px : 950 F. Sébastien MAUBERT, 8, chemin de l'Aubette, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.76.77

Vds PC 1512, 1 drive, écran CGA, lect. 5 1/4, 512Ko de ram + intégral souris, manuel, joy., TBE, px : 2 500 F. Jean-François JOURDE, 14, rue Sermon, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.93.41

Vds jx PC : Space ace 2, Blues brothers, Indy 3, px : 220 F pce ; WC1, JF2, Panza, Kick, Boxing, px : 150 F pce ; et autres à bas prix. Patrick MONJARET, 2, villa Sislely, 92550 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.06.44

Vds 386DX20 HD + DD65 Mo + VGA + souris + scanner + 380 jx + 132 util. + ..., TBE. Px : 17 000 F + impr. 132, px : 1 500 F. Laurent BOUTEILLE. Tél. : 74.34.93.32

486-33 + 8 Mo + 5 1/4 3 1/2 + DD420 Mo + SVGA 1 Mo + Treamer 120 Mo + Laser LPB4 + Modem 9600 Bauds + softs + disk + ext. px : 20 000 F. Patrick WITZ, 74/10 rue Sules Watteux, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.00.31

Vds Fascination, Pit fighter, Turtles 2, Cisco heat, px : 150 F. Epic, Dune, px : 180 F ; Space ace, Ultima 6, px : 100 F. Jean-Pierre LOI, 28, rue Grimaux, 17300 Rochefort. Tél. : 46.87.25.09

Vds IBM PC 386, 16 Mo, DD40 VGA, TBE, ss garantie. Dos + Win. + Work + nbx jx et util (Excell + Dbase + etc), px : 9 000 F. Stéphane CAVALLI, 3, Bd Maréchal Foch, 95210 St-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.11.49

Vds PC AT, 286 + 3 1/2 + DD 41 Mo + VGA coul. + carte SVGA + 1 ram + nbx jx et util (Excell + Dbase + dessin + Windows 3.0). TBE gar. 2 mois, px : 6 500 F. CRYLLE. Tél. : 34.17.95.45

386/33 4M, 1M Vidéo, 2 lect., souris DD125M + utilitaire + jx, px : 12 000 F, 4 mois s/Garantie. Marc HESLOT, 22, rue des Ecusnes St-Martin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.47.83

Vds jx PC (E0B 2, MM3, WC2, U6, px : 200 F ; U7, px : 250 F). Cher. contacts PC. Patrick DUMONT, 35, rue du Neyrard, 69110 Ste-Foy-Les-Lyon.

AT, 286, ram 1 Mo, DD40 Mo, VGA coul., px : 4 500 F. Imprim. Epson LQ 850, 24 aigu., feuille à feuille, auto., px : 2 500 F. Philippe BAUDOUIN, 18 bis, rue Denis Lavogade, 94360 Bry/Marne. Tél. : (16-1) 48.81.08.88

PC AT, 286 de 1990, lect. 5 1/4 et 3 1/2, DD 20 Mo, 1 ram, VGA coul., souris génus et tapis, px : 5 000 F. Philippe BRACQ, 44, rue du Colonel Fabien, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.13.27

Pour PC : cher. contacts sérieux, jx + util. Poss. : Dune, WC1 + 2, Simearth, WDS 3+3.1, Windows, Excel. 3.0, etc... Marc-Henry. Tél. : 42.24.52.02

Vds PC Amstrd 2086 VGA mono. + DD20 Mo + souris + joys. etc... Excel. état, px : 2 200 F. Thierry LORGE, région parisienne. Tél. : (16-1) 69.96.36.82

Vorig. pour PC : Dune, Simant, Epic, Star trek, Ultima VII, S. space invaders. Le tt à moitié prix ! Jean-Michel SOISSONG, 13 A, route d'Altenheim, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.16.88

Vds sur PC 3 pas : King Couest 5, Command HQ, Beholder 2, Indiana Jones 4. Px : 600 F l'ensemble ou 200 F l'unité. Jean-Luc DOTHÉE, chemin des Boueres, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.14.21

Vds pour PC : Karateka, px : 60 F ; Fast break, px : 70 F ; GP circuit, px : 80 F ; Space Warrior, px : 130 F ; Battle chess, px : 130 F. Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.00.29

Vds jx sur PC. Bas px. Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.44.55.81

PC, vds Sound blaster avec ses logiciels, px : 750 F. Jean-Rémi PINNA, 81, rue de la Santé, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.23.61

Vds AT, 286 VGA coul. + jx (WC II, Epic...) + Lect. 3" + utilitaires corel DRW + Widows 3 + Dos 5.0. Px : 7 000 F. Fabrice DOUCEMENT, 15, rue Guy de Maupassant, 59248 Templeuve. Tél. : 20.34.74.39

Vds jx orig. PC : Khalaan 3' 1/2 + Kult 5' 1/4. Le tt 250 F. Sylvain DAUDE, Rue de l'Etang, 11440 Peyriac-de-Mer. Tél. : 68.41.62.82, après 18 h.

Vds jx PC 3 1/2 orig. Eternam + D/Generation + Gods + Heimdall, px : 400 F le tt ou 175 F chaque. Patrick LE LEUCH, 130, rue de Kerdurand, 56670 Riantec. Tél. : 97.82.40.82

Vds disquettes d'images numérisées TIFF, PCx 2 Mo total pour PC. José DECARVALHO, 12, rue du Magasin, 25300 Pontarlier.

Vds PC portable 386-5x20 ram de 1 Mo, 4D20 Mo, écran VGA rétroéclairé 3' 1/2, Dos, 5 Works 2, nbx jx, px : 7 000 F. Claude LIROT, 5, rue du Maréchal Ney, 91860 Epinay-sous-Senart.

Vds 286/12 + disk 20Mg + écran et carte EGA + lect. 5" + dos 4 + shell 1 + jeux : Police quest 3, Dune ; FIS... Stéphane COUZINIER, 14, rue des Bégonias, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.75.93

Vds IBM PS2 286 VGA coul. + S. Blaster + joy + souris + lect. 5"-3" 20 Mo + jx orig. (WC2, Monkey 2, MM3), px : 6 000 F. Stéphane BISSIERES, 12, r. Signoret, 31140 Launaguet. Tél. : 61.74.58.43

Vds AT, 286 DD40 + écran multi VGA, 1 lect. + Windows. Textes, dessins, PAQ, jx... Tout installé + imprimante. Jean-Luc BRELEUR, 33, rue Compans, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.33.53

Vds jx orig. PC : Bobo, Kult, Wellit loom, Dr. Strike, Populous, Saplens. Xn et noti : de 40 à 150 F. Mathieu LAFON, 15, ch. des Batignolles, 63200 Mozac. Tél. : 73.38.23.84

Vds PC 486 33 256c, 16M ram HD 230 SCSI + 3 1/2 + écran SVGA + carte vidéo 1 Mo tower, px : 12 000 F à déb. Stéphane MARIN, 19, av. Gambetta, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.01.40

Vds jx PC 3.5, KGS 3.5, Age 5 1/4 et Fascination 3.5 et 5 1/4. Px : 200 F pce. Yannick RAYNARD, 44, rue d'Epinay, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.83.99.46

Tandon 386SX 20Mhz, DD 40 Mo, Ram 2 Mo, VGA coul., gar. 6 mois. Px : 9 500 F. Laurent LALLEMAND, 4, rue Raymond Simon, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.24.86

Vds 286 10/20Mhz, HD 40 590 avec Stacker) Mo, 3 1/2, 5 1/4, SVGA HR, joy., souris + 100 disk. Px : 7 500 F. Yvan LEROY, 37, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.40.89

Vds PC AT, 286 IBM DD20, 1 lect. 3 1/2, écran VGA coul., souris Dos 5.0, log. Windows 3.0 multiplan 3.0, duplicat. imp. Epson Jx1050. Nabile TABJINE, 8, rue de Champagne, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.29.19

Vds PC Sinclair 512 KO, 1 lect. 3 1/2, écran mono., souris, imprim. noir et blanc. Le tt : 3 500 F, à déb. Christophe GOULON, 10, rue de la Croix, 57000 Metz. Tél. : 87.50.22.06

Vds PC XT 10Mhz DD 20 Mo, écran coul. SVGA + souris et nbx logiciels. Px à déb. Yves LEVOYER, 4, rue de la Chaussée, 61200 Argentan. Tél. : 33.35.33.00

Vds moniteur couleur Philips CM88 32 comm. coul/mono, prise prêtél + prise PC, px : 850 F, état neuf. Rodolphe PETIT, 3, rue Augustin Raymond, 60406 Bornel. Tél. : 48.72.20.95.

Vds PC évolutif ALR Powerflex + Ace 286/16 MH 2 Mo DD40 L. 3P & 5 P. SVA + NZA, imprim. NP2 + SRS + joy + Dos ; px : 14 000 Frs. Thierry Fлавien, Sallies St Pierre d'Allevard, 38830 Isère. Tél. : 76.45.01.24.

Vds PC 286-12 Amst., 1 moran, DD40 Mo, lecteur 3 1/2, écran VGA + carte joystick, très peu servi, px : 6 000 F. Jean-Marc BAGLIETTO, Villa L'Avesnois-le-Cordolen, 26790 Rochegude. Tél. : 75.98.20.26.

Vds jx PC originaux : King Quest V, px : 150 F ; Dune : 150 F, Another World, px : 150 F ; Tétris, px : 90 F ; Fabien HUGUES, 75, rue Béranger, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.62.51.39.

Urgent vds PC Amstrad 38620 Mhz, px : 7 000 F, disk dur 40 Mo, mémoire vive 4 Mo, mémoire cachée 64 ko VGA Disks 5" et 3". Sébastien BOURGNE, 6 B Maradas Orange, 95000 Cergy Pointoise. Tél. : (16-1) 34.25.07.02.

Vds PC WC 2, px: 150 F, Lemm: 100 F, Indy 3: 100 F, F54 200 F, DOSS: 150 F, Behold 1: 100 F, PGLLO BE4: 100 F, LHX: 100 F, Epic: 100 F après 19 heures. Jérôme BOIVIN, 6, route du Vaast, 50330 St-Pierre-Eglise. Tél.: 33.54.29.08.

Vds jx pour PC 5,25 W, WC2, MM3 en français, px: 200 F chaque, carte Adollis, px: 500 F, D.DVA 200 Mo, px: 200 F, carte Joy 200. Alain BLONDEAU, 9, rue de Mortain, 35300 Fougeres. Tél.: 99.94.27.47.

Vds PC AT 386 SX SVGA DD 40 Mo 1 ram, souris + Copros + Dos 5.0, px: 7 500 F. Pascal VANZATO, 6, rue de l'Indépendance Américaine, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 30.21.16.03.

Vds PC 2086 30 mégas, écran VGA 14, HDD, px: 5 500 F, très nbre logiciels à déba. Charles BREUIL, 4, avenue Carnot, 78500 Sartrouville. Tél.: (16-1) 39.57.25.54.

Vds IBM PS1 386 X16 DD42 Még 2 s, lots Intég., souris windows 3.0, works 2, modem (sous garant. juin 92), px: 8 500 F. Jean-Christophe GARRY, 140, bd Maxime Gorki, 94800 Villejuif. Tél.: (16-1) 47.26.56.39.

Vds PC386 Olivetti 16 MHz, 2 Mo Ram, disque dur 105 Mo!!! Lecteur 3/2 + Streamer 40 Mo + ADLIB: 11 000 F. Stéphane THIBERT, 41, rue André Breton, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél.: 60.75.16.33.

Vds PC 386 SX 16, 2 Mo, lect. 2 x 5 1/2, VGA coul. + souris, px: 5 000 F. Vds jx orig. sur PC, px: 100 à 150 F. Eric VILLAIN, 77590 Chartrettes. Tél.: 60.66.31.71.

Vds 386 SX 25 MHz, 1 Mo + 3,5, HD + VGA coul. + HD 20, Mo + souris + jx, px: 6 700 F neuf (garantie 1 an), Vds 315 HD neuf: 450 F. Cédric HENRION, 77500 Chelles. Tél.: (16-1) 60.08.81.98.

Vds logic, pour PC (Dompub au poids) px: imbât. 0,02 F / 1 ki, fini dis à moitié rempli, liste ctre 10 F de timbre. Stéphane DELOUIS, 18, rue Gaston Monmousseau, 34200 Ivry.

Vds PC Kemitec 386 20 Mhz VGA coul. 1 Mo, lecteur 3 1/2, DD 40, Mo + souris, log. neuf, px: 6 000 F. Pascal LEBRETON, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél.: (16-1) 48.91.06.88.

Vds PC 386 SX 20 Mhz DD 40 Mo 3 1/2, HD 5 1/4, HD 2 Mo de Ram écran et carte VGA 1 Mo, px: 6 000 F (port compris). Nicolas ROUSSEAU, 43510 L'Herm de Cayres. Tél.: 71.57.31.51.

Vds PC 1512, 2 lecteurs 5 1/4, écran couleur + divers jx + utilit. (PC Globe...) + joy + langages, px: 2 500 F. René BRENNETOT, 6, rue de Pullygny Hameau d'Aubigny, 27630 Ecos. Tél.: 32.52.02.74.

Vds PC 1512 SD, Amstrad + souris, ord. neuf jamais servi, px: 3 000 F. Pascal ROUSSEL, 10, rue de Paris « Les Ormeaux » Domaine de la Prade, 95500 Gonesse. Tél.: (16-1) 39.85.54.79.

Vds PC AT 386, 40 MHz + DD 105 Mo + 2 FD + SVGA, px: à débattre. Serge LAURENT, Lingeat, 01440 Viriat. Tél.: 74.25.33.46.

Vds jx PC: WC2, 3, 5 + Shuttle 5 1/4, 250 F l'unité. Thomas JAMET, 15, rue Beccaria, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 43.45.69.84.

Vds jx PC 3 1/2 orig Heart of China: 250 F, Eternam: 250 F. Croisière cadavre: 150 F, Anorwh 7: 200 F. Christian ARTOLA, Quartier Borritz, 40320 Classam. Tél.: 58.51.14.12.

Vds PC 486 DX 33/25 Mo, Tower, VGA, etc..., px: 14 500 F. Site 4/45 Mo + SM 144 + TV + Scanner, 2 joysticks, etc, px: 8 500 F. Damien RACCA, 31290 Bois-de-la-Pierre. Tél.: 81.87.91.39.

Vds 386 S x 16, Commodore SVGA couleur, 5 Mo Ram lecteurs 1, 44 et 1,2 Mo 4D 40 Mo, Nec, Dos 5, Windows, px: 8 000 F (sous garantie). Gérard LEROY, 13, rue Solfério, 53000 Laval. Tél.: 43.56.03.57.

Stop urgent! Vds ma collection de programmes PC. N'hésitez pas! Ecrivez. Arnaud VILDANGER, BP 16, L-3705, Tetange Luxembourg.

Vds imprimante Epson LD 500 (24 aiguilles), rubans, câbles etc..., px: 1 750 F. Recherche contact sérieux sur PC. Stéphane LIGNEUL, 3, rue Bernard, 91300 Massy. Tél.: (16-1) 60.11.57.02.

Vds PC 486x 5 20 Mhz complet (moniteur, VGA, DD, souris, logiciels), tbe, px: à débattre. Sébastien DOUCHE, 26/27, rue du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél.: (16-1) 48.73.71.00.

Vds PC 8086 EGA Couleur + 2 drives 5 1/4 + nbx jeux (Monkey Island), tbe, px: 2 000 F. Edouard LEFEVRE, 48, bis rue d'Auteuil, 75016 Paris. Tél.: (16-1) 45.20.23.72.

Vds PC AT 286, 16 Mhz, DD 40 Mo, VGA, Lec. 3,5 + jx utilit. neuf (mars 92), sous garantie, px: 8 500 F. Nicolas BÉDIER, 11, le petit Haut Bodio, 44160 Pontchâteau. Tél.: 40.88.08.99.

Vds Emulateur PC Atonce Plus avec adaptateur sans soudure (STE) et Softs PC, px: 1 800 F. Alain SCHMITT, 12, rue de la Chapelle, 57220 Bamberstroff. Tél.: 87.90.33.46.

Vds jx PC orig. Star Trek, px: 200 F. Dune px: 200 F, aventure-Action, px: 100 F. Claude COANTATIEC, 48, rue Michelot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél.: (16-1) 47.51.79.00 ou 45.96.41.21.

Vds jx PC: croisière pour un cadavre, Tennis Cup, Gobilins, px: 150 F l'unité. F16 combat Pilot: 75 F. Freddy COZETTE, 3, allée Berthelot, 93290 Tremblay-en-France. Tél.: (16-1) 49.61.83.105.

## THOMSON

Vds jx M06 Thomson, px: 25 F l'un ou 1 000 F le tout (30 jx). Frais de port compris. Sébastien BLAZY, CD 152, Montée de Leyrieux, 69970 Chaponnay. Tél.: 78.96.96.22

Vds Thomson T09 avec imprimante + lect. K7 + crayon optique + jeux. Px: 2 000 F. Sandrine KURTZERMANN, 41, rue Aristide Briand, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél.: 78.91.30.72

Vds T08 + lect. + imprim. + joy. + jx + logiciels éducatifs + livres + souris + crayon. Px: 1 000 F le tout, TBE. Christophe DUFOURQ, Villa "La Landière", 40390 Biarrotte. Tél.: 59.56.36.82

## DIVERS

Vds Tilt n°1 à 18, 20 à 23, 27, 28, 32, 36, 41, 42, 44, 48, 49, 68, 78, 80, 93 px: 10 F pièce: 250 F le tout. Nbx autres mags. Nicolas WHITBY, "Centros", 72600 Saint-Rémy des Monts. Tél.: 43.97.67.68

Vds TBE complets Oric Atmos 48 k + Spectrum + 48 k-Mk7 péritel + livres + Lggy + 2 moniteurs N & B, TBE. Didier CATHERINE, 118 bis, bd République, 78400 Chateauf. Tél.: (16-1) 39.52.71.14

Vds scanner à main handy + 2 logiciels / Reader painter, très peu servi, px: 1 500 F. Sylvain MACREZ, Résidence Vol de Nuit, Appt 19, avenue St-Exupéry, 62600 Berck-sur-Mer. Tél.: 21.84.53.32

Vds synthé PSR-47 Yamaha + adapt. prise midi, nbx sons possibles, px: 4 000 F. Renaud TOURET, 3, quai du Docteur Mass, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: (16-1) 43.88.43.40

Vds imprimante Citizen swift 24 aiguilles + ruban de rech. + papier + cordon. Eric RINGEVAL, 23, résidence du Bois de Charmes, 59300 Valenciennes. Tél.: 27.41.35.56

Synthétiseur Yamaha PSS 780, 5 octaves, 61 touches, 100 sons, 100 rythmes, 32 percussions, px: 2 100 F à débattre. Etienne XANN XITOU, 23, rue Louise de Vilmorin, 91280 St-Pierre du Perray. Tél.: (16-1) 60.75.41.77

Vds nbx logs à 3 F la disq. Liste sur disq. 525 pouces, échange possible. Fabien PINON, 9, rue du Docteur LESVEUR, 41000 Blois. Tél.: 54.78.84.49

Vds ou éch. orig. Dongoon, M. Golden axe + Beast + R-type + Storm lord + Ghoul's n° ghost + Castel warrior + NRJ1, px: 80 à 150 F. Sylvie LAFORET, 21, avenue de la Paix, 72230 Aragne. Tél.: 43.21.12.47

Vds imprimante DMP 2160 + 2 utilitaires. Vds console CBS + Turbo + adap. Atari 2600 + 9 jeux, px: 1 000 F. Hervé SEGUIRAN, Traverse du Moulin à Vent, 13015 Marseille. Tél.: 91.63.43.47

Vds (Suisse uniq.) Robocop 2, px: 35 F; Rick dangerous 2, px: 35 F; Larry 3, px: 40 F. Les trois pour 100 F (STE), notice + boîte. Julien BRUNOD, 2877 Le Bémont (JU) Suisse. Tél.: 039.51.11.76

Vds impr. couleur star LC 10, px: 1 500 F. Carte modem PC, px: 450 F. Lecteur Amiga, px: 400 F. Synthé, px: 800 F. Mobyette, px: 1 300 F. Emmanuel BERTIN, 126, rue du Clos de Ville, 94370 Sucy-en-Brie. Tél.: (16-1) 45.90.10.54

Vends moniteur vert Philips avec prise péritel, très bon état, px: 800 F. Emmanuel FERRAND, 6, rue des Marchands, 14000 Caen. Tél.: 31.83.44.66

Vds jeux, util., démo., dompub. Cherche micro jeux Tilt HS N1, Rygar et Vroom data disk. Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél.: 20.61.64.49

Rick dangereux 2 sur Tandy (tout neuf), px: 95 F. Yann LEBAILLY, impasse des Charbonnerets 14320 Clink-champs-sur-Orne. Tél.: 31.79.51.63, à partir de 18 h.

Vds hi-fi Pioneer 2x75W, 4 enceintes, dont 2 surround laser double tiroir, ss garantie 01/93, px: 4 500 F. Frédéric CYPRIEN, 118 RN8, 13240 Septemes-les-Vallons. Tél.: 91.51.08.25

Vente ou échange: Ultima VI. Tracoon. Their finest hour, KQ V, it came from the desert. Heinz-Dieter KOSCHNICKE, rue Jean Hermesse 102, 4020 Jupille-sur-Meuse (Belgique). Tél.: (041) 62.78.31

Mon coul SC 1435, TBE, jamais servi, compatible ext., px: 1 700 F. Patrick LAYANI, 2, rue Emile Duclaux, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 47.34.36.05

Vds très nbx jeux d'arcade et de plateformes et de sports, et aussi de reflexion, simulateurs. Aurélien LENFANT, Parc de Leveno, 44350 Guerlande.

Vds Mokter. Baby Joe, Blues brothers, Prehistorik, T.M.N.T, px: 100 F pce ou 400 F les 5. Urgent + garan. Nicolas KHATCHADOURIAN, 16, route de Rennes, 53400 Craon. Tél.: 43.06.10.30, ap. 20 h.

Stop affaire! Vends imprimante laser OKI, valeur: 9 990 F, cédée à 700 F à débattre. Jean-Christophe ORLANDI, Vitry-sur-Seine. Tél.: (16-1) 45.73.93.03

Dépt 28. Vds Conan, px: 295 F (3,5 p). Vds compile sport's best, px: 290 F (3,5 p) + Cherche architecture 1 ou 2, px: - 120 F. Hervé LÉLU, 2, rue des Tourelles, 28300 Oiseme. Tél.: 37.31.93.04

## CONSOLES

Vds MSX Sony, px: 501 F + magnéto. + manette + nbx jeux originaux, px: 100 F à déb. Vds aussi VG 5000 équipé, px: 500 F. David MARGERIN, 4, rue Max Dormoy, 59293 Neuville-sur-Escaut.

Vds Super famicom + 5 jeux (Ramna, F zéro, Soccer, Contra, Ghost), px: 3 800 F. Vente séparée impossible. Sébastien BONTemps, 2, chemin des Corbeaux, 77230 Dammartin. Tél.: (16-1) 64.02.72.36

Vds console Lynx bon état + 3 jeux (Slime world, Paperboy, California games). Olivier PESSAUX, 27, avenue des Fusillés de Châteaubert, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél.: (16-1) 48.85.25.83.

Vends sur MD: Arrow flash, px: 250 F; Alex kidd, px: 200 F; Phantasy star, px: 360 F, ou le tout 750 F, et cherche S. Nintendo. Nicolas GHÉRIE, 139, rue Salengro, 93700 Drancy. Tél.: (16-1) 48.31.16.74

Vds Game boy + Light boy + 4 jeux, état neuf, px: 1 000 F. Gérard GRENNARD, 45, avenue de Luminy Bte, 13009 Marseille. Tél.: 91.41.25.08

Vds Néo-géo + 2 manettes + 2 jeux (Last resort et Burning fight) + boîtes, factures, garantie, px: 4 500 F. Philippe BOUCARD, 2, trse de la Chapelle, Les Croisnes, 13011 Marseille. Tél.: 91.43.03.16

Vds mon. coul. Philips, px: 700 F + Game boy + 4 jeux, px: 900 F + Apple 2c avec jeux et log., px: 500 F. Patrick CAILLAUD, 18, rue de la Loire, 67800 Hoenheim. Tél.: 88.81.03.03

Vds Mégadrive + 2 manettes + 7 jeux, px: 3 000 F. Vds 4 jeux NES, px: 250 F, pièce. Périco DIAZ, Mendibidea, 64640 Helette. Tél.: 59.37.64.20

Vds Game gear + 5 jeux + adaptateur secteur + adaptateur master system (Ninja, Gaiden, Sonic, Donald), px: 1 000 F. le tout. Fabrice DAHLEM, 14, rue de Siersthal, 57410 Lambach. Tél.: 87.96.30.20

Néo-géo + 2 jeux Crugay + 2020 Baseball + Memory card, px: 2 700 F. Richard LUSTEAUX, 25, avenue de la Friuleuse, 91940 Gometz-le-Chatel. Tél.: (16-1) 69.86.94.76

Vds MD Jap, 2 jeux (Sonic, Wonder boy 3) + Manette PRO2; valeur: 1 600 F, vendu: 1 100 F, ou échange contre Atari, Amiga. Yoann VENNIN, 152, rue Falderbe, 59260 Mellemmes. Tél.: 20.33.29.17

Vds Vectrex TBE + 6 jeux, val: 1 600 F. Px: 1 000 F ferme. Modèle rare. Michaël FOUCARD, 1, rue René Delacroix, 59580 Emerchicourt. Tél.: 27.90.25.51

Néo-géo + Cyber-llip, 8-man + manette, câble hi-fi et moniteur Atari SC 1425 en bon état, px: 5 000 F. Jean-Serge TIA DIOMANGE, 1, allée de la Corniche, 78410 Aubergenville. Tél.: (16-1) 30.95.68.90

Vends Nintendo Entertainment System, valeur neuf: 10 000 F, vendu: 3 000 F avec 22 jeux. Liste sur demande. Guillaume CHEROUATI, 17, Bd Maire, 13008 Marseille. Tél.: 91.72.64.29, après 18 h.

Vds NES + 7 jx (Tél.), px: 1 450 F (à déb.) + GB + 5 jx, px: 1 200 F (ferme); les deux, px: 2 200 F + VC5, px: 2 800 F + 7 jx, px: 900 F, 9, rue Mac, px: 250 F pièce. Jean-Christophe VIGNES, vds de Jemappes, 31130 Balma. Tél.: 61.24.55.08, Minitel 3614 Chez vds NES.

Vds Lynx 2 et/ou 3 jeux (Hard driving, Stun runner, Slime world), px: 1 200 F à débattre. Servi 2 mois. François SOULIE, 8, rue Victor Baschi, BP 112, 94320 Thiais. Tél.: (16-1) 48.90.44.12

Vends Mégadrive Jap. + 7 jeux (Sonic, Streets of rage, etc...) + 2 manettes. Valeur: 3 500 F, vendu: 2 500 F. Clotaire HANSE, 16, Clos du Sythes, 95800 Cergy. Tél.: (16-1) 30.32.13.88

Vds ou échange Mégadrive + 9 jx contre A 500. Px: 2 000 F, à débattre. Richard VIDARTE, Croix St-Jacques Hurepoix, 95, 91410 Bourdan. Tél.: (16-1) 64.59.83.48

Vds console NES + Protobec + Robocop + Zelda 2 + Blue shadow + Super off road + Gauntlet 2 + 1 jeu gratuit, px: 2 200 F minimum. David LEFRANC, 70, rue Marcel Sembat, 56600 Lanester. Tél.: 97.76.04.28

Vds jx originaux Gestcomptes 3614 (px: 300 F) + séries Mega (px: 100 F) + pack anti-virus (px: 100 F) + divers jeux. Réponse assurée. Michel PRADIER, 4, square Vitruve, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 48.97.43.32

Divers vds GG + 4 jx: Sonic, Donald, Slider et Columns + sacoché micromania. Px: 1 000 F. Jean-Charles, 5, avenue Mozart, 59880 Saint-Jean-Vaux. Tél.: 27.42.82.69

Urgent vds Game-Gear année 92 neuve + Columns + Shinobi + Mickey + adaptateur. Px: 800 F le tout. Merci d'avance. Frédéric LOISEL, 6, impasse Vachet, 10320 Bouilly. Tél.: 25.40.22.34

Vds NEC PC engine + 7 jeux (Power eleven, F1, Circus'91, Jackie Chan, Ninja spirit...), TBE, px: 1 000 F le tout. Vincent BRUNELLO, 46, Bd de l'Almont, 77000 Melun. Tél.: (16-1) 60.68.74.94

Vds jx NES, px: 200 F (Faxanadu, Turtles, Dragonball, Fester's quest), Laurent KUBASKI, 16, hameau de Kerguillo, 29820 Bohars. Tél.: 98.03.48.32

Vds Gameboy état neuf (jan. 92) + Tétris, Robocop 2. Le tout vendu à 850 F au lieu de 855 F! A débattre. Vorasith KHIEU, 1, allée de la Marmotte, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél.: (16-1) 30.64.57.47

Vds MD jap. + 8 jx + adap. 8 bits + 2 jx, px: 1 500 F, ou échange ctre Amiga 500 ou Atari 520 STE. Yves JANNIC, 12, impasse Théodore Botrel, 29790 Pont-Croix. Tél.: 98.70.47.70

Vds jeux sur cosole SEGA 8 bits, px: 150 à 200 F (Rastan, Psycho Fox,...). Thomas BOULET, 15, rue de Champradet, 63100 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.31.14.43

Vds Mégadrive + 2 manettes + 11 méga jx, Moonwalker, Streets of rage, etc... Prix à débattre. Frédéric PRADELE, 14, rue du Landy, 63700 Montlaur-en-Castellane. Tél.: 73.85.03.83

Vendsb Gameboy + écouteurs + Vidéo link + Briteboy + Tetris + Golf + Ducktales + Sup. RC. Pro. Px: 700 F. Jean-Marc, Marseille. Tél.: 42.72.26.49

Vds MSX2 Philips, VG 8235, nbx jx sur disks et K7, px: 1 500 F. Jean-Claude CHARY, 3 bis, av. Demazure, 88240 Bains-les-Bains. Tél.: 29.36.35.83, le W.E.

Vds MSX turbo R29Mhz, 19268 couleurs. Ecrire pour renseignements: Patrick LEGON, 96 c, rue Philippe de Lassaie, 69004 Lyon.

Vds jx K7, cart. pour MSX 1 et 2, TBE. Petit prix, port compris. Alexandre HENRY, 11, rue de l'Autan Noir, 31240 L'Union. Tél.: 61.74.09.72

Vds SMS + 14 jx dont Golden axe. Sp. warrior, Alex kidd, Out run, Zillion, After burner, etc. Px: 1 000 F. TBE. Philippe ALBERT, 15, impasse de la Sacomanne, 13016 Marseille.

# petites annonces

Vds jx Lynx (Scrapyard dog, Echec, Robo 5, Turbo, Block, Ninja G). Px : 120 F pièce. Achète GB, px : 350 F. Laurent BERGER, 6, chemin des Chauves, 06650 OUPTE. Tél. : 83.77.27.47

Vds jx sur Game boy, px : 100 F pce. Vds sur Amiga, jeu orig. : Alien, Drug lord, Off shore, Warrior... Olivier CHARMES, 3, impasse de la Hulotte, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.50.88, 18 à 21 h.

Vds jeux Sèga (Rocky, Anduro racer, Out run, Choplifter). Vends jeux Atari, PC, Amiga, T 07/M 05. Liste contre 1 timbre. Frédéric SUCH, 79, rue Stanislas Huguetto, 83600 Fréjus. Tél. : 94.53.80.13

Vds PC Engine GT neuve avec sacoche, transfo. NEC + 1 jeu, px : 2 000 F ou seule 1 800 F, ou éch. ctre Amiga 500. Stéphane GRARD, 11, rue du Bois de l'Eglise, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 64.02.73.69.

Vds sur Gameboy jx « Némésis » (5 h 00 l'em'up), état neuf (boîte + doc.), px : 100 F. Manuel-Aurélien LE JAN, 10 bis, Grande Rue, 78240 Aigremont.

Vds Nintendo + 2 manettes + 10 jx (Mario 1 et 2, Duck talse, Turtles, Ninja, Rcro AM, Top gun, etc...), px : 3 500 F. Jean-Fabien CHANY, Ramenac, 43580 Montrol d'Allier. Tél. : 71.57.23.52

Vds Mégadrive TBE + 3 jx (Mickey, John Madden...) + Prog., px : 950 F (possibilité de vente séparée). Patrick JAVELLE, La Ferme du Temple, Bât 06, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.60.31

Vds NEC core grafx + 5 jx, bon état. Px : 1 150 F. Marc GUILLON, 72, rue Jules Ferry, 54130 Saint-Max. Tél. : 83.21.22.99

Vends NES + 40 jeux + zapper + robot + magazines, px : 6 500 F. Vente séparée, 1 jeu px : 150 F. Sylvie THENOT, 5, allée Eugène Delacroix, 91270 Vigneux/Seine. Tél. : (16-1) 69.42.82.32

Vds ou échange sur SFC Street fighter II, recherche Zelda 3 et Contra spirit. Alain DECLINE, 3, rue la Clef des Champs, 42420 Lorette. Tél. : 77.73.44.20

## ACHATS

Cher. carte son. Soundblaster 20 ou Thunderboard à prix intér. sur Paris et région parisienne. Frédéric LUSSON, 9, A.Z., rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.92.36

Nouveau possesseur de PC, cherche jeux et contacts + vends original de Challenge foot (D7 5 1/4), px : 120 F. Jean-Marc DOBEL, 27, rue de la Cressonnière, 78930 Vert.

Vends ou éch. jeux sur ST. Cher. cartouche échantillonnage (ex. ST replay). Prix : moins de 400 F et MV16 à 100 F. Christophe CAUTERE, 19, rue des frères Bartoli, 20100 Sartène.

Ach. lecteur 1541 + jeu : Project firestart (si poss.), le tout pour C61. Prix : 600 F, à débattre. Guillaume NEEL, 44, rue du Lery, 03700 Bellere-sur-Allier. Tél. : 70.97.76.48, après 18 h.

Ach, vds jx sur PC 3 1/2. Envoyer listes. Vends 386 20 Mhz VGA, px : 4 500 F. Christophe PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel.

PC achète HD SCSI à bas prix. Echange Dompub. Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul Cézanne, 11200 Cezignan. Tél. : 68.27.33.54, le week-end.

Pour Amiga, achète Workbench 1,1 pour collection. Faire offre. René GRAS, Place du Puits, 21190 Monthelle. Tél. : 80.21.25.14

Ach. Dompub sur Atari, PC et Mac à très bas prix ou éch. ctre jeux et util. PC et ST. Laurent BOUMÉDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.

Atari STF & E en hors service et recherche éducatifs tous genres de la maternelle aux niveaux supérieurs. Hervé LE MORTELECC, 1, allée des Tulipes, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.59.27.

Ach. monit. mono SM124 ou SM125, imprimante Epson 9 aiguilles, en Ile-de-France. Yann DOREE, 19, rue de Villejuif, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 45.73.07.16.

Cher. Tilt n°65 605, 68 et 70. Prix : 20 F. Edmundo QUINTELA, B.P.22 St-Laurent du Maroni, 97320 Guyane Française. Tél. : 34.21.52.

Cherche moniteur couleur Thomson MC95936, prix : 500 F max. + Liv. logo des ailes pour l'esprit, prix : 50 F max. Pierre, tél. : (16-1) 46.22.07.22

Achète 520 ST ou 1040 ST, prix : 1 000 F à 1 500 F environ. Cherche partenaire pour Wargame. Philippe, tél. : (16-1) 43.98.94.95.

Jeux à bas prix sur A500. Envoyer liste. Harry VIRAH-SANNY, 10, rue Evariste-de-Parny, 97430 Le Tampon.

PC achète le jeu Diplomacy 3,5 ou 5 1/4. Faire offre, échange jeux. Alexis CLAUX, 6, rue Lambert Tetard, 95410 Grouslay. Tél. : (16-1) 39.83.27.98

Ach. tuner pour Transformor Monit. SC1275 en TV + ach. imprimante. Le tout à bas prix. Guillaume TUCCINI, Clos de l'Isle, Chemin des Prêcheurs, 13200 Arles. Tél. : 90.93.63.66

A500 recherche PRG permettant de tenir des dossiers par ordre alpha. sur disquette. Faire offre. Jean-Christophe FERARD, 10, rue Normandie Niemen, 14160 Dives-sur-Mer.

Ach. TV couleur 42-39 ou 36 cm de diagonale avec prise péritel ou un moniteur 15". Prix : moins de 900 F. Antoine GUYOT, Résidence du Bréno, 56340 Carnac. Tél. : 97.52.20.94

Ach. pour Amiga Flight simul 2 avec Scen disk si poss. Eric AUGER, 12, rue des Sablons, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.23.42.11

Achat jeux et utilitaires à très bas prix sur PC 3P 1/2. Envoyer listes (cherche doubleur de disk dur). Sébastien LEMAIRE, 1, rue du Professeur Rechou, 33850 Léognan.

Ach. écran couleur pour Amiga 500, en très bon état. Prix raisonnable. Eric ANDREONI, 19/21 chemin de l'Ariél, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.55.23

Ach. Genlock pour A500 + logiciel de tirage vidéo + dessins sous genres. Ech. originaux. Angélique MECKES, 13, rue de Schirrhein, 67240 Oberhoffen. Tél. : 88.63.53.19

Recherche désespérément Loderunner sur PC. Merci. Quang Duc TA, 84, bd Massena, appartement 1006, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.72.21.

Ach. sur Amiga Wargames. J.-Guillaume TESTUT, 13, rue Notre Dame, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.43.20 (H.R.)

Cherche jeux foot ou sports, jeux olympiques etc, pour PC. José MARQUES, Jules Baillois 3, Ch. 2108 Couvent (Suisse)

Achète moniteur 1084S pour mon Amiga 500 en parfait état. Prix : 500 F max. Guillaume SEVE, 6, impasse des Lauriers, 71850 Charnay. Tél. : 85.34.59.64

Cher. sur ST Tournament golf, rallonge souris et prise à sorties multiples (Branch. 4 joys). Bas prix, TBE. Laurent PARNOIS, 9, rue Fagon, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.53.03

Rech. cours assembleur sur Amiga (Seka) efficace pour création Demos. Faire offre + exemple si possible. Malik HAMMOUTENE, Champ-Neuf, 955 Chamoson, Valais (Suisse). Tél. : (19-41-27) 86.68.97

Ach. Atari 520 ST ou STE ou 1040, avec joysticks, souris + jeux sans moniteur. Prix : 1 500 F le tout ou moins. 1, place du 19 mars, 31860 Villate. Tél. : 61.76.40.18

Cher. sur ST Tournament golf, rallonge souris et prise à sorties multiples (Branch. 4 joys). Bas prix, TBE. Laurent PARNOIS, 9, rue Fagon, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.53.03

Rech. cours assembleur sur Amiga (Seka) efficace pour création Demos. Faire offre + exemple si possible. Malik HAMMOUTENE, Champ-Neuf, 955 Chamoson, Valais (Suisse). Tél. : (19-41-27) 86.68.97

Ach. Atari 520 ST ou STE ou 1040, avec joysticks, souris + jeux sans moniteur. Prix : 1 500 F le tout ou moins. 1, place du 19 mars, 31860 Villate. Tél. : 61.76.40.18

Cherche lecteur dis. 5 1/4 Commodor 64 ou 128 (suite penne drive 128). Faire offre, urgent. Christian DHUICQUE, 12, rue Georges Polittier, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.36.03, à partir de 15 h.

Ach. Drive Atari & Bits (130, 800) pour 1050 en bon état, et aussi une prise Cenatel. Faire offre, prix modéré. Patrice EYNARD, 14, rue Giffard, bâtiment Bretonne, Le clos-du-Parc, 38230 Puy-de-Cheruy. Tél. : 78.32.53.30

Ach. Amiga 1.3 + ext. mem. + joys. + très nombreux jeux + souris + prise péritel. Prix : 2 000 F. Bertrand ROLLIN, 12, Bd de Harboux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52

Ach. pour Atari STF logiciel de construction de jeux d'aventure : Jade ou Stac (original avec notice). Romain CORSI, 55, rue d'Amiens, 76000 Rouen. Tél. : 35.89.56.51

Achète à bon prix logiciels originaux pour CPC 6128 (pas de copies), aventure, éducatif, utilitaire, revue. Serge LINGEE, 5, place Alfred Brouette, 51100 Reims. Tél. : 26.07.73.66

1040 STF recherche Code name, Iceman ainsi que Sauvegarde, Iron lord, après l'épreuve du bras de fer. Philippe DEBONNE, 23, avenue de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80

Ch. PC 386/33 mini. 4 Mo. de base, 64/128Ko, mémoire, cache SVGA. Faire offre. Patrick PAUMARD, 14, rue Renoir, 95400 Villiers-le-Bel.

Achète CDTV + clavier + lecteur externe 3,5 pouces, Super famicom et Mega drive. Le tout à bas prix. Alexandre SCHNEIDER-SHIFF, Valbelle Malcer-Thines, 07140 Les Vans. Tél. : 75.36.97.27

Achète jeux pour C64 disks. Exemples : Zombie, Little computer people, Phalsberg, Wargame divers. Tous jeux, liste. Jean-Marc DESTAEBEL, 59, rue Louis Blanc, 59124 Escaudain.

Achète et échange tout sur la Guerre des étoiles : jeux, jouets, accessoires, livres, disques, PLV, publicité. Adam MARCHAND, 9, rue Jean-Jacques Rousseau, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.85.17.81

Achète et échange tout sur la Guerre des étoiles : jeux, jouets, accessoires, livres, disques, PLV, publicité. Adam MARCHAND, 9, rue Jean-Jacques Rousseau, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.85.17.81

Cherche livre de luxe Paint 3 pour Amiga pour le prix de 110 F. Matthieu MISSON, 3, Les-Hauts-Illons-les-Peupliers, 07350 Cruas. Tél. : 75.51.44.66

Cherche désespérément 40 Sports driving (originaux). Prix bas ou contre F117A (originaux). Fabien TORRES, 9, bd Carnot, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 64.00.17.29

Urgent! Achète à prix convenable Ultima III et Budokan sur PC IBM. Jean-Marc BERNARD, Ancien Chemin de Tourves, 83470 St-Maximin-la-Ste-Baume. Tél. : 94.59.77.41

Cher. Wargames style « Impression » : Austerlitz, Waterloo, Quatrebras, Conflit Europe + jx de dames, de go. Salut! Eric FIEVET, 42, rue la Fontaine, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.61.63.74

PC : passionné de SF recherche log. Elite + cherche aussi Epic, tous contacts... Gilles COTTRET, 15, boulevard Cordier, 02100 Saint-Quentin.

Cherche contacts pour acheter des jeux pour PC à très bas prix. Christophe MOULIN, 71, route de Bâge, 01570 Feillens. Tél. : 85.36.13.36

Je voudrais des jeux de sports en bon état sur Atari 520 STF, pas trop chers. Jeremy POISSON, 24, rue du Maréchal Foch, 91310 Leuville. Tél. : 60.84.07.92

Ach., éch., vds jx sur Amiga. Prix sympas. Ech. jeux et util. contre disques groupe Dead or Alive. Régis FORTUN, 14, rue de Chartente, 44800 Saint-Herblain.

Ach. pour PS2 IBM, écran couleur; pour ST, Captive, Mégamania. Prix : 80 F pièce. Jean-Marc ROSIER, La Fenestrelle, 84220 Gordes. Tél. : 90.72.00.71

Achète pour Amiga Phaser (pistolet), prix : 50 F + Lecteur externe, prix : 250 à 300 F + Digitaliseur de son, prix : 250 F max. Michel SANTIAGO, 30, place Archimède, 30900 Nîmes. Tél. : 66.23.65.10

Achète jeux Super NES américains en TBE (WWF, Simpsons, etc). Envoyer liste et prix (max. 350 F). Benoît LAGRENE, 19 bis, route de Blois, 45130 St-Ay.

Achète logiciels utilitaires langages, jeux, doc. pour Apple II. Johann SELLES, Les Contes Sud, Bâtiment 11 avenue Butris, 13011 Marseille. Tél. : 91.89.46.27

Ach. Amiga 500 + péritel + jx, prix : 1 200 F max. Vends pour S. Nin. Fra. : Final fight, prix : 350 F; Super Mario 4, prix : 250 F. Thomas LEGRENZI, Les Minerais, 61470 Heugon. Tél. : 33.36.96.40

Ach. A500 TBE avec ou sans jeux, prix : 1 500 F max. Vends Coreography ss gar avec 2 jeux, prix : 600 F. Ach. jeux Gamegear. Patrick LOPEZ, Gamarre-Bas, 82440 Realville. Tél. : 63.93.15.51 ou 63.93.14.80, après 19 h merci.

Stop! Rech. Platoon et Lost patrol sur Amiga et autres encore. Envoyez liste et propositions vite!! Laurent LE BLADER, 17, rue du Paradis, 68300 St-Louis.

Achète modem compatible A500. Etienne DEBUSS-CHERE, 7, allée des Cyclamens, 62231 Coquelles.

Ach. pour A500 + jeux, doc. Cherche Black crypte, Elvira 2, Knight sky, Wizkid... Prix intéressants, contact rapide. Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.

Achète sur Amiga le jeu Colonial conquest. Gilles SIRIU, 13, square Maurice Ravel, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.09.92.02

Cherche Commodore C64 ou C128 si possible avec jeux, et d'occasion. Salut! Laurent HUYGHE, 15, rue des Fosses, 62390 Auxy-le-Château. Tél. : 21.41.12.01

Pour ST : achète originaux Epic, Dune, Maupiti, Superski 2, Grand prix, populous 2, Prix : moins de 100 F, ou échange. William D'INGRANDO, 11, rue Gerorgette Drouet, 44330 La Chapelle-Heulin. Tél. : 40.06.76.15

Recherche contacts hyper cools sur PC. Business s'abstenir. Marc SANTUCCI, 181, avenue Jean Jaures, 84700 Sorgues.

Ach. HE 162 et DO 335 pour Swolt. Vends Adv. tennis, Lemmings, Chuch yeager combat, Simcity/Populous, Win 3.0. Pierre-Alexandre BAILBY, 191, rue d'Alesia 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.44.80

Cherche M.O. 6, M.O. 5. Jacqueline HYPELEC, 6 bis, rue Moc Souris, 78470 St-Rémy-les-Chevreuse. Tél. : (16-1) 30.52.53.55

## ÉCHANGES

Vds jx sur PC GT Amiga, nbx autres Jx + rech. cont. Écris-Moi : Guns Hip 2000, F117A, DRDOS6, R-Type2, ... Guy WEIBEL, 52, rue Albert Camus, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.26.38.

Éch. nbx jx sur Amiga 500. Env. listes. Rep. ass. Patrice POEYTO, 73, bd de l'Ourssere, 64000 Pau.

Donne Jx K7 Atari XL/XE contre rembour. frais port (Jx originaux). Env. chèque de 40 F. Yvan RIOCREUX, 121, av. J. Jaures, 54500 Vandœuvre.

Rech. contact Over-Cool sur Amiga 500/600/1 000/2 000/Demandez Tony pour avoir des super nouveau! Tony CAPONE, 14, rue du Roussillon Pulnoy, 54420. Tél. : 83.29.27.91.

Cher. contacts possédant jx pas chers dans te la France sur ST Amiga Game Boy Master Sy. Laurent LE GUIL-LERMIC, 18, rue du Bois Joly, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.63.59.

PC Amiga ST cherche contacts sér. et durables et surtout sympa. Stéphane BELLIER, 13, allée d'Anjou, 93330 Neuilly sur Marne.

A500 Ech. Log. env. liste et disk PR la mienne. Rép. ass. 100 %. Raphaël HOET, rue du Nord, 936180 Courcelles (Belgique). Tél. : 071/45.82.44.

Cher. contacts sur Atari STE. Env. vos listes. Rép. assurée (Pas sérieux s'abstenir). Joachim DANIELETTI, 15, rue des Cèllets, 62590 Dignies.

A500 éch. nbx jx env. liste (nord) achats sur megadrive à 200 F (Merces) (Strider) (valis. Ili) (vaport Trail) (F. 22). Laurent, 158, rue de l'épeule, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.02.38.

Éch. Jx Demo sur ST (sérieux rapide et sympa). Env. liste si poss. bienvenu aux débutants. Christophe TOUVAIS, n° 21, rue du Fond du Sac, 84350 Courthezon. Tél. : 90.70.83.66.

Cher. contacts sérieux. Pr éch. Jx et util. sur Rouen et Région. Eric SUVIGNY, 2, rue Forfait, esc. 2, 76100 Rouen.

Éch. logiciels sur Amiga dans toute la France: Loïc GUILLERM, 7, sentier des Rosaires, 93380 Pierrefitte. Tél.: (16.1) 48.21.27.67.

Éch. Jx utilis et surtout demos sur A500/1.3 - Ch. Disk 3'5 à bas prix ou éch. cont. Jx utilis. Demos. Frédéric QUATTINI, 182, av. Paul Raoult, 78130 Les Mureaux. Tél.: (16.1) 34.74.87.61.

Ch. contact sér. sur ST pour Jx et Demo déb. acceptés. Env. liste poss. Vroom, Lotus 2. + News WWF... Cyril BISCHOFF, 18, rue Maurice Genevoix, 45240 La Ferté St Aubin Loiret.

Ch. contacts sérieux Amiga 500 Atari STE env. liste rép. ass. 100% Carlos BATISTA, 79, rue Penenty, Boite 20, 75014 Paris.

Éch. Jx et Docs sur Atari 520 ST env. liste rép. assurée et rapide (util. Stos; Degas élite...). Fabrice DESCHAUVER, 66, esc. 2, allée des Cerisiers Beauséjour, 60400 Noyon (Picardie). Tél.: 44.44.15.07.

Éch. Jx ST (Rob 3, F1GP, Super Ski 2, Gob'vins, Tip, Vroom, etc.). Sér. Rap. Sympa. Rép. ass. à 100% Christophe BELLAÏCHE, 6, rue de l'Abbatiale, 74940 Anney-Le-Vieux. Tél.: 50.23.24.54.

Éch. Jx Gameboy, Amiga, MSX2. Vds ou éch. C64 K7. Écr. seulement SVP. Laurent SAUREL, rue Clément, 01000 Bourg-en-Bresse.

Stop! vous cher. des jx sur Amiga et ST alors contactez-moi. Rép. ass. 100% con. ser. et rap. Fabrice LAYMAND, 18, rue Molière, 92400 Courbevoie. Tél.: (16.1) 43.34.58.48.

Ch. contacts sur ST dans l'Isère et l'Hérault de Préf. Pos. Lander. A Tennis, fascination, Robocop, Harlequin... Aurélien PUECH, rue des Lavandes, 38500 Coulevieux. Tél.: 76.05.47.63.

Rech. contacts pour éch. Demos (STF/STE) Déjà 150 Demos env. liste rép. rap. ass. Philippe STOCLET, Grande rue, 52000 Brethney. Tél.: 25.32.23.78.

500 + éch. Soft, Env. liste. Arnaqueurs s'abst. Je suis sér. et rap... Franck HAMELINI, 18, rue Veuve Fleuret, 78130 Les Mureaux.

Rech. contacts pour éch. Jx et Docs. de Jx sur Atari 520 ST Rép. rap. ass. Fabrice DESCHAUWER, 68, allée des Cerisiers, Beauséjour, 60400 Noyon Oise. Tél.: 44.44.15.07.

PC 10 Commodore 5 1/4 et 3 1/2 640 Ko faire offre ou éch. contre une autre machine ST ou A500. Stéphane. Tél.: (16.1) 60.67.89.34.

Mod. réduit piste BMT 4x2 + Mot + Radiocommande + Pneus + Démarrage. Mod. compétition contre ordnat. Christophe LEGRAND, Résidence Luriam Chemin St Jean, 13661 Salon de Provence. Tél.: 90.53.14.90.

Ch. contact sur Amiga Jx, util., Demo, rép. ass. rap. env. vos îlots, vds Jx Orni, sur ST à bas prix, ch. Jx Sup. PC. Frédéric CATTEAU, 11, rue Foucault, 59100 Roubaix. Tél.: 20.24.11.88.

STE ch. contacts sérieux et rapides toutes régions - Nbx soft et news. Anthony MOREL, 19 bd des Anglais, 44100 Nantes.

Éch. Jx pour Amiga des Adv A Gogo pour les fans. Yannick, R-Parisienna. Tél.: (16.1) 49.83.91.44.

Cher. CTC sympa sur Amiga 500 pas sér. s'abs. Env. liste. Rép. ass. 100%. Hervé FOURNEL, 91, rue Nicephore Niepce, 42100 St Étienne.

Atari ST éch. Jx utilis. docs env. listes rép. ass. Pascal LACROIX, 32, avenue d'Occitanie, 11600 Malves en Minervois.

A500 + Cher. contacts pour éch. LOËS Jx et util. rép. ass. envoyer liste SVP merci. Stéphane GENTIL, 29, A rue du Faubourg, 28000 Chartres.

Cher. contact sérieux pour éch. de logs, sur ST Amiga. Vds Jx sur toutes consoles. Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél.: 68.65.05.49 (H.R.)

Éch. Jx sur A500 (+) déb. bienvenus; tél. après 17 h. Christophe COUSTAL, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. Tél.: 68.32.68.31.

Ch. contact sérieux sur Amiga et PC + Sound Blaster; env. liste. Éric Ringeval, 23, résidence du Bois de Charmes, 59300 Valenciennes. Tél.: 27.41.35.56. ap. 18 h.

Éch. Sources Amos sur Amiga (Demos, jx, utilis...) intr. par tout ce qui à un rapport avec Amos. Éric HILAIRE, 66, bd Pasteur, 07400 Le Teil. Tél.: 75.49.13.05.

Salut Atariman ch. contacts sérieux pr éch. liste rép. ass. Bruno SEGARD, 17, rue G. Guillerand, 80620 Donart en Ponthieu.

Cher. contacts sér. pour éch. des jx et des démos env. liste. Aziz TAIEF, 14, rue Ibnou Abi Daoud, Casablanca 02, Maroc.

Éch. Jx sur PC (Monkey II, Silent. Service II, Populous, Civ., Conan, Setfighter II, Pierre-Adrien MAILLOTTE, 11, chemin de la Sollière, 91370 Verrières-Le-Buisson. Tél.: (16.1) 69.20.30.66.

Éch. et vds jx sur PC tous formats poss. Dune, Ultima 7, ultima underworld, Pitfighter, Simant etc... Hassan ABDELKRIS, 14, rue Blin de Bourdon, 80000 Amiens.

Éch. SMB3 Punch out métal Gear contre bons jx ex: Zelda Probotector Zeldas Castelvania Olivier RETAILLEAU, La Grande Rivière, 49230 Tihères. Tél.: 41.70.40.59.

Cher. contacts sur A500 + pour éch. long et durable. Déb. accep. Env. listes. Frédéric FOURCROY, 12, rue de la Broderie, 59235 Bersée. Tél.: 20.29.28.96.

Ch. contact sur Amiga prête de Tourcoing ch. aussi util. Routines, Sarpies pour Amos. Rép. 100% Souvanny SISENGRATH, 235, rue du Brunpain, 59200 Tourcoing. Tél.: 20.03.33.54.

Éch. Compilation Alberville 92 (original) ctre Lure of the Temptress ou Bat II sur Amiga 500. Bruno DEREL, St Barthélémy, 3, Bât. Azb Jourdan prolongé, 13014 Marseille. Tél.: 91.02.36.06.

Cher. contact sur PC 2086 pas sér. s'abst. rép. ass. nouveau dans le monde du PC. Fana d'élec. Hervé LURIENNE, La Simiane 41 allée de la Serpentine, 13014 Marseille.

A500 éch. TV Sports football ctre Manchester V. Europe. Jérôme RISSER, 27, bis avenue Édouard Herriot, 21400 Châtillon-sur-Seine. Tél.: 80.91.43.62.

Ch. contact sur PC 312. Env. liste pos. + 100 Jx (rép. ass.) Matthias GEORGET, 654, rue de la Grange, 45160 St Hilaire St Mesmin. Tél.: 32.45.65.12.

Éch. ou éch. logs pour PC tous formats. Ach. doc de jx. Bertrand PINCHON, 15, rue de la Chapelle, 95510 Aincourt. Tél.: (16-1) 34.76.70.10.

Amiga - éch. ach. jx + Demos. Poss. Demos très récentes. Donne égal. sources amos personnelles bon niveau. Frédéric NATALI, 3, avenue Nelson Mandela, n° 79, 77420 Champs sur Marne.

Éch. Softs pour Apple Macintosh (Jx et util.). Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél.: (16.1) 34.60.03.95.

Vds, éch. ach. jx sur Amiga, env. liste: poss. Vroom, F1GP, Heimdall... Nicolas DESNEUX, rue du Lavoir 37250 Veigne. Tél.: 47.26.25.85.

Recevez notre superbe DSK de Demo domaine public 1992! Il vous suffit d'env. 1DSK et env. timbre. Cédric JOUVESHOMME, 43, rue Berzelius, 75017 Paris.

A500 ch. contact. EON2 Epic project, harlequin... Lent et arq. s'abs. Frédéric PILLET, Les Meix au Midi, 21190 Corpeux. Tél.: 80.21.34.52.

Éch. nbx Jx récents sur Amiga. Env. listes. Rép. ass. à 100%. Michael MENU, 29, qual des Martyrs, 78700 Conflans ste Honorine. Tél.: (16-1) 39.72.80.55.

Éch. jx Amiga et util. Demo! Vds Jx Mega Drive 150 F, Jewel, Master éch. I éch. 1 Jx sur super Famicom! Michel CHEN, 27, bd Villette, 75010 Paris. Tél.: (16.1) 42.06.92.16.

Amigamol - Club! Club des éch. d'idées Soft trucs et avec un journal mensuel gratuit «Le Jomolnews». Olivier DEMOL, Route nationale l'Herbaudière, Tél.: 28.41.71.22.

Cher. contacts sur STE sur Nancy et env. poss. (First Samourai, F152, Moktar, Vroom, Monkey Island...). Damien HECKLER, 37, rue de Chateau, 54220 Marzéville. Tél.: 63.29.34.51.

Amiga! Rech. musiciens et bon graphiste (région centre!) éch. demos et util. Tél. après 19 h 30. Guillaume CHOTTIN, 65, bis rue de Varennes, 36210 Chabris. Tél.: 54.40.02.79.

Cher. contacts sur STE sur Nancy et env. poss. (First Samourai, F152, Moktar, Vroom, Monkey Island...). Damien HECKLER, 37, rue de Chateau, 54220 Marzéville. Tél.: 63.29.34.51.

Amiga! Rech. musiciens et bon graphiste (région centre!) éch. demos et util. Tél. après 19 h 30. Guillaume CHOTTIN, 65, bis rue de Varennes, 36210 Chabris. Tél.: 54.40.02.79.

PC éch. softs sur 3 1/2 et 5 1/4. Rép. ass. si liste jointe. Poss. (Underworld, Epic, etc) Remy KAPPER, 25, rue du Triangle, 67500 Haguenau.

Éch. Jx sur Amiga env. 1 Disk pour liste début. Bienvenue. Geoffrey SORG, 24, rue de la Lauch, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.31.29.29.

Cher. Contact sérieux sur Atari ST. (Par téléphone). Patrice SILLIARD, 1, bis bd de la Paix, 91300 Massy/Villaine. Tél.: 60.11.33.07.

Éch. sur Atari ST Jx contre Pin's pub. 1 Jx + Disk. contre 1 Pin's. Christian COURDERC, 40, av. Durand-de-Gros, 12000 Rodez. Tél.: 65.42.00.49.

DPC 464 cher. corresp. pour éch. de Jx, utilis. et progr. (Écrire pour + de renseign.). Gérard PINEAU, 44, av. des Ponts, 78290 Croissy sur Seine.

Éch. Jx sur ST. Rech.: Wings of Fury, Archon, Die Hard, Saboteur, Jack the Nipper, Mask, Galactic Games... Stéphane HUMBERT, Résidence St Jean rue St Jean, 57160 Moulins-Les-Metz. Tél.: 87.60.10.99.

Éch. Jx sur ST Poss.: Super SKIE 2, Big Run, Grand Prix, Alcatraz. Rép. ass. amaç. s'abs. sér. rap. Éric KONSTANTY, Blesme 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél.: 26.73.78.12.

Vds Tilt's n° 1 à 60 les 12 numéros + 1 retour = 200 F ou éch. contre jx originaux pour PC. Jean-Louis ROIG, 27, rue Saint Sébastien, 66410 Villelongue de la Salanque.

Éch. de nbx Jx sur ST. (Knighmare, Anoter World... etc). Liste sur demande. Rép. ass. Sébastien PERIN, Villa St-Martin B1-C2, 91160 Longjumeau. Tél.: (16.1) 69.34.21.04.

Éch. Jx MSK (XAK3, Fray, SEA Sardine...) Env. liste si poss. Sony HB 700 F. Vds Jx originaux! Christophe SCHLOUPE, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles sur Nied. Tél.: 87.64.52.60.

Amiga éch. Demos, joindre 1 disk + vds Jx orig. C64: 30 F pièce (port inclus), rép. 100%. Pascal GUILLOT, Poste restante, avenue Thiers, 06000 Nice.

PV 3 1/2 Cher. contacts sérieux et rapides. Env. liste. A bientôt. Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul Cezanne, 11200 Lezignan-Corbrières. Tél.: 68.27.33.54.

Éch. ou vds jx sur Atari. Poss. (délivrance; Parasol Star; Bat 2, Epic, Leander, Harlequin...). Gaël RASLE, Kervaux 22170 Plouagat. Tél.: 96.74.38.32.

Éch. Jx utilis sur Atari ST, liste import. poss.: Epic, Bat 2, Robocops, Powermong, Data DSK, Pop 2, Heimdall, etc. Tony CHARAVIGLIO, Le Bel Ormeau, Bat. N1, avenue JP Coste, 13100 Aix-en-Provence. Tél.: 42.26.57.53.

A500 éch. nbx Jx utilis. doc ou correspondance avec Amis du monde enfant débutants bienvenus rep. ass. Jean-Michel THOMAS, 29, avenue Gaston Berger, 35000 Rennes. Tél.: 99.54.47.18.

Éch. ou vds jx sur ST. Tél. après 17 h 30 ou env. liste. Nicolas DO NASCIMENTO, 236, rue Danton, 60250 Bury. Tél.: 44.69.20.48.

PC VGA éch. Jx et logiciels. Poss. nbx titres. Env. liste: rép. 100%. Mathias GERY, Les Gariots, 26120 Montpeller.

Éch. Jx Lynx Hard origin contre Rygar ou Vicking child et Paperboy contre Xenophobe. Isabelle BERNARD, 7, place de Rungis, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.85.36.44.

Cher. contact sér. et durable sur STE uniquement région Nantaise les rigolos exclus éch. pas moins de 100 Jx Samuel SAULNIER, 13, avenue de l'Engoulevent le Clos-Goux, 44300 Nantes. Tél.: 40.14.48.21.

Déb. sur PC 5 1/4. Cher. contact pour éch. Jx, déb. bienvenus (poss. 40 jx) Env. liste. Khémil BENAHEMED, 17, rue Barbe, 26300 Bourg de Péage.

Game Boy + 3 jx + Light Boy contre Game Gear + 2 jx + 1 Adoplateur sinon vds 650 F. Ahmed M'CHAR, 1, avenue de l'Éguillon, 60190 Estreos-Saint-Denis. Tél.: 44.41.04.96.

Cher. contact sér. et dur. sur Amiga 500 (Jx, Demos, utilis...). Rép. ass. Stéphane DEMOY, 9, Résidence de la Petite Cote, 45460 Les Bordes. Tél.: 38.29.01.47.

Ach. éch. vds Jx sur ST env. liste Jx. Demos. util. Olivier CASTANS, 30, rue de la Mairie, 11700 Capendu. Tél.: 68.79.06.40.

Éch. sur Atari ST. Jx utilitaires, Demos. Nicolas PALOT, 73, avenue d'Albi, 61400 Carmaux.

Éch. Jx A500, pas sér. s'abst. ainsi que vendeurs. Pierre-Étienne JAY, Le Bourg, 38380 St Christophe sur Gulers. Tél.: 76.66.00.53.

Vds et éch. nbx Logiciels Atari STF-STE Demo; util. Jx... Déb. bienv. non sér. s'abst. Dem. liste. Ludovic REINAUX, 28, avenue des Gaix, 13610 Le Puy-Ste-Parade. Tél.: 42.50.00.15.

Cher. contacts sur Amiga 500 dans la région centre. Willy NOEL, 49, rue de Mazières, 18000 Bourges. Tél.: 48.50.36.78.

Éch. Game Boy + 4 Jx (Simpsons, Foot etc) contre Game Gear + 1 jx (Mickey ou Donald ou Sonic ou Super Monaco). Pierre BLANGEOT, 6, villa de Verdun, 91580 Étremby. Tél.: (16.1) 60.80.38.74.

A500 cher. contact pour éch. env. liste sur Disc ou papier 100% rép. ass. et dur et rech. documents. Carole KRANENWITTER, Chemin du DC Felix Reynaud les Rouquières Bt A, 83500 La Seyne sur Mer. Tél.: 94.30.63.72.

Vds éch. nbx Jx pour Amiga 5 1/4 3 1/2 + utilitaires et modes d'emploi à prix bienvenus à tous. Jean-François CLAES, 44, rue de l'Union, 71000 Maine St Pierre (Belgique). Tél.: 064.28.49.93.

Éch. ou vds Jx originaux Atari ST contre Jx Amiga. Damien LAVERGNE, École de Chantemerle, 87200 Saint-Junien.

A 500 recherche contacts pour éch. Jx - DP Démonstrations-utilis. et aides pour Jx. Fabian TISSIERES, Sous-Gare, CH-1958 St-Léonard (VS). Tél.: 027.31.21.84.

Éch. PR PC Simulations aériennes roles/Aventure/Reflexion. Env. vos listes VGA. André MINORETTI, 72, rue de la République, 13002 Marseille. Tél.: 91.90.81.44.

Rech. contacts Hyper Cool sur Amiga. Mentalité Business & Co. s'abst. Patricia SANTUCCI, 41, place de la Mairie, 84700 Sorgues.

Éch. ou vds nbx softs sur PC, Amiga. Env. liste. Rép. 100%. Vds Anti-virus, Hard PC Immun. Px: 1200 F. Emmanuel SCIENCE, 20, rue de Lourdeau, 77310 Pringy.

Ch. Contacts sér. sur Amiga pour éch. Jx Demos util. env. liste. Jean-Marc WEINGARTEN, 106, rue Principale, 68116 Guewelnheim.

Programmeur Dompub cher. contact pour éch. sources assembleur K-SEKA ou Devpac (utils et Demos). Christophe BEAUMONT. Tél.: 88.66.33.81.

Rech. cont. sur A500 + pour éch. Demos, sources, Graphs... et rech. Coders, 6 Rhapsistes... pour Real Demos. Sylvain BAIL, Résid. le Cadran Solal (Apr 13)-4, rue de Jemmapes, 44000 Nantes. Tél.: 40.48.77.65. (vers 16 h 00).

Ch. contacts sur Amiga. sér. et rap. Env. listes. Philippe MARCOTTE, 1, rue des Paradis, 62160 Bully-Las-Mines. Tél.: 21.72.01.49.

Éch. ou vds jx sur Atari ST (délivrance; Epic; Obitus; Parasol Star, Myth...). Gaël RASLE, Kervaux 22170 Plouagat. Tél.: 96.74.38.32.

Ch. contacts sur A500 et A500 + rép. ass. à 100% heilo les membres de Talisman! Richard LAVIGNE, « Les Marronniers » 14600 Houffeur.

Éch. SFC + Mano 4 + F. zéro ctre clavier Amiga 500 + Joys + souris. Emmanuel LACAN, 7, rue du Griffoul, 46100 Figeac. Tél.: 65.34.48.12.

Atari STE salut, ch. des contacts pour éch. jx util. Écr. ou tél. après 18 h 00. Stéphane EYDELY, 12, rue du Boraillot, 33290 Blanquefort. Tél.: 56.35.01.72.

Cher. contacts sér. sur ST pr éch. jx logs et docs. Poss. + de 70 D7 debts, Arnaks s'abst. rép. rap. et ass. Brice CARBONEL, 1, rue Gaston Ramon, 31300 Toulouse. Tél.: 61.49.34.78.

Éch. jx sur Amiga PC Atari ST rép. cent pour cent ass. Guy FARINEY, 8, Ker en Coz, 56690 Nostang. Tél.: 97.65.72.22.

PC éch. env. VGA tout formats surtout 3 1/2 HD. Déb. acc. Env. liste. Rép. ass. Pierre ARRICOT, Le Bourg 69170 Valsanne.

Atari éch. vds jx, Docs et util. Env. vos listes contacts sér. Bruno LOUBET, le Chanterose Rue Paul Loubet, 26200 Montellimar.

Imp. I ch. ach. Ultimair sur PC 5 1/4 Poss. éch. ou tres propositions! Mathias LAMBERT, 43, sq. Berlioz, 60700 Fleuryens. Tél.: 44.54.12.06.

A 500 ch. corresp. rap. et durables pour éch. Jean-Paul VACQUE, 4, rue Michelet, 47200 Marmande.

# petites annonces

Éch. jx sur Amiga 500 + rap. ass. merci env. liste. **Éric LHOTE, 8, allée des Chênes vert La Maurelette, 13015 Marseille.**

Éch. Nbx jx sur STE. Je suis rap. et sér. rép. ass. amaç. s'abst. **Olivier COLLERY, 80, rue Gabriel Péri, 94120 Fontenay s/Bois. Tél. : (16.1) 48.73.93.57.**

Je poss. jx sur Atari ST si vous en voulez écriv. **Bruno DESHAMS, Chemin de l'Arpentis, 10000 Troyes.**

Cher. contacts sér. et rap. pour éch. Jx, Demos, et utils. env. liste sur Disk rép. 100 % ass. **Veng LO, 41, avenue Édouard Herriot, 71000 Macon.**

Lycéen cher. contact sympa avec lycéenne pass. d'Amiga. Rép. ass. et ultra-rap. **Bye! Sébastien MAIRE, 3, rue le Rouissant, 17780 Soubeise. Tél. : 46.84.90.51.**

Éch. sur STE (E) jx utilis., Demos et C.. Rép. ass. si liste. **Stéphane QUENAULT, 49, bd Émile Zola, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Déb. PC (486 2 lect. S. Blaster Pro) et chevronné Amiga éch. TS PRGS éch. bilatéraux : No problems! **Jean-Robert NOUGARET, Rés. le Mail Bt G bd Jourdan, 13014 Marseille.**

Éch. origx Amiga ctre jx origx d'aventure. Cher. Monkey Island 1 E T 2, Larry 5, Police ques. T3, Spaceqst 4. **Jérôme RESSEGUIER, 6, place des Asphodèles, 13118 Entrèsses. Tél. : 90.50.57.21.**

Amiga cher. jx env. listes rép. ass. à tous. **PASQUINEL, B.P. 24, 6200 Chatelet (Belgique).**

Éch. vds ou ach. nbx jx sur A500 ds monde entier env. liste rép. ass. **Olivier FRUGERE, 13, bd Louis Terrier, 28100 Dreux.**

Cher. contacts sér. pour éch. Démos, utils, DP jx. **Nicolas POIROT, rue du Rusquet, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.03.52.**

Éch. nbx jx sur Amiga env. listes vds Lynx 1 + 4 jx : 790 F. Régis FORTUN, 14, rue de Charente, 44800 Saint Herblain. Tél. : 40.46.94.37.

Déb. sur Atari rech. jx pas trop cher et contacts aidez-moi svpt! env. liste. **Gérald DOMBRY, 18, rue Molière, 76800 Saint Étienne du Roovray.**

PC ST cher. contacts sér. pr éch. jx utilis. éduc. env. vos listes. **Jean-François, BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Éch. et ach. jx sur Amiga jointe 1 disk + 2 timbres pour liste contacts sér. et durable. **Patrice AMANDO, 7/20 les Alerions St Avoild 57500. Tél. : 87.91.31.14.**

Éch. jx sur A500 env. votre liste, j'env. la mienne. poss. 120 disks. **Sébastien SICHER, 19 avenue du Gal Billotte, 94000 Créteil. Tél. : (16.1) 43.99.01.72.**

Éch. vds jx sur Amiga Atari ST PC dans le monde entier. **Mohamed ALIQUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16.1) 42.06.56.02. (W.E.)**

Atari STE cher. contacts Soft et Hardware, ach. le prog. pour le 68705 P3S sur Eprom 2716. **Emil SOW, « La Marie », 74 avenue Euphrate, 13013 Marseille.**

Éch. sur Amiga jx Démos util. (rap. sér. durable). **Roger MARCHETTI, Quartier St Joseph, 84350 Courthézon. Tél. : 90.70.73.07.**

Cher. contact sér. sur A500 pour éch. de jx util. Demos contact. vds HD Japonais + 1 jx 800 F + manette Pro 2. **Julien, 158, rue de l'épéule, 59100 Rx. Tél. : 20.24.02.38.**

Éch. ST/Epic VGA jx util. Demo même France sér. rap. déb. accep. env. cond. liste rép. ass. **Raphaël BERTRAND, BP 167, Ho-H9 Liège (Belgique).**

Cher. Contacts sur Amiga pour éch. Rég. Lyon de préf. **Thierry RENAUD, 93, bd des États-Unis, 69008 Lyon.**

Éch. jx Megadrive, plus de 30 diff. poss. vente. **Thierry MARGRAFF, 3, rue Pasteur, 59121 Haulchin. Tél. : 27.38.06.38.**

A500 cher. contacts super cool, pour éch. (jx, Demos, util.) sur Amiga env. liste rép. ass. **Thierry MAIRE, 13, place de Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.**

Éch. Megadrive FR. + B jx + adapt. cart. jap. ctre Amiga 500 + ext. mémoire faire offre sur dép. 93. **Fabrice BON, 14, allée Henri Barbusse, 93320 Pavillons sous-Bois. Tél. : (16.1) 48.48.79.75.**

A500 cher. Contacts sér. et durables. Env. liste déb. Bienvenus. Bye. **LIONEL TRIBOULET, 13, route de St-Gervais, 26200 Montélimar.**

Vds/éch. jx sur ST. Env. 1 dk pour liste. Prx très bas. (poss. Epic-Steel Empire-Unreal-etc...) A +!!! **David SANAMES, les Aires, 13480 Cabriès. Tél. : 42.22.23.43.**

Cher. contacts sur A500 + pour éch. jx et util. rép. ass. à 100 % déb. accep. env. listes. **Frédéric FOURCROY, 12, rue de la Broderie, 59235 Bersee. Tél. : 20.59.28.96.**

Ch. sur Atari 1040 vos plus beaux buts sur Kickoff 2. éch. Disk contre Disk pour un classement national. **Frédéric WALCZINSKI, 1, square St Antoine, 77370 Nangis. Tél. : (16.1) 64.08.29.83.**

Atari STE cher. contacts pour éch. jx et util., env. liste, rép. ass. **Jean-Michel WULLOT, n° 37, rue Jean Floret, 59121 Haulchin. Tél. : 27.31.17.98.**

Rech. Sur ST : Wonder Boy I-ET Goblins. Env. liste (pas d'ach.) (env. 300 jx et utilis) + PC. **Jean-Guillaume PESSIN, 116, impasse des Framboisiers, 50000 Saint-Lo.**

Atari ch. contacts pour éch. Jx, Demos, util., Educ. env. un Disk pour liste. Rech. carte MV16. ST replay. **Éric MACHCINSKI, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles sous Lens. Tél. : 21.67.02.93.**

Vds clavier synth. Yamaha poss. 790 ou éch. contre ordinateur Atari ou Amiga. **Didier SECRET, 11 rue Alfred de Vigny, 62630 Etaples. Tél. : 21.94.31.89.**

Éch. nbx originaux SOR PC 31/2 et 5/14 liste sur demande CH Another World ch. contact sur Reg. 26. **Éric BORNE, 16, rue Marcel Pagnol, 26700 Pierrelatte.**

PS CT Amiga cher. Contacts pour éch. sér. nbx jx util. et midi. Env. liste. **Stéphane BELLIER, 13, allée d'Anjou, 93330 Neuilly sur Marne.**

Ch. contacts PC (poss. AN. World, MM3, EOB 2, Monkey 2, Dune, Goblins, SQ4, K05, WC2, Star Trek 25 TH...). Rép. à 100 %. **Aurélien SUAU, chemin des Olivettes, 34270 St Mathieu de Treviers. Tél. : 67.55.27.87.**

Éch. jx sur Amiga poss. (Project-Xagony, Harlequin, Robocop 3). **Philippe JUNG, 8, rue de Sélestat, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.62.76.**

Éch. Demos très récentes sur Amiga (contact sympas)... Vds Amos Vo 1.3 300 F + Sources! **Frédéric NATALI, 242, rue Grande, 77300 Fontainebleau.**

Éch. Manchester United Europe ctre the manager ou ctre Manchester U. (sur Amiga). **Laurent BOUQUIN, Les Mottes, 36230 St Denis de Jouhet. Tél. : 54.30.70.70.**

Éch. et vds jx sur ST/STE (Epic, Jshar etc...) Déb. bienvenus écr. de préf. **Éric PICHON, La Bufetrie, 37300 Joué-Les-Tours. Tél. : 47.53.39.70. (W.E.)**

A500, ch. contact pour éch. sér. et durable nbx jx, utils rép. ass. déb. s'abst. **Olivier GOUBINAT, 6, rue Marc Sangnier, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16.1) 47.26.34.14.**

Éch. jx etc... sur Amiga et Atari ST/E rép. ass. à 100 % **Christophe NIGHTINGALE, 11, rue Mendès-France, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.26.62.**

Amiga cher. cool. contact sér. et rap. pour éch. poss. Bcp jx util. etc. **Hervé AUZIERE, 29, rue Ramonet, 33000 Bordeaux.**

Rech. Ishar (orig.) éch. contre Duneong Master + Drakken (origx). **Denis BLANQUET, BP 148, C/O BMM, 13254 Marseille.**

Éch. jx sur Amiga 500 et 500 + poss. de nbx jx. Déb. bien venus. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Éch. jx sur A500, vds moniteur couleur commodore 1083 Stéréo, lecteur ext. et TV couleur. **Sylvain, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16.1) 60.75.17.21.**

Cher. contacts sér. sur PC VGA env. liste, poss. nbx jx WC 2, Monkey 2 F117. **Éric GAUTHIER, 4, allée Benoît Fralhon, 77186 Noisiel.**

Amiga ch. contacts pour éch. Demo jx déb. env. rép. ass. sur Arras et environs. **Bertrand BERROYER, 33, les Prairies Ste Catherine, 62223 Arras. Tél. : 21.23.14.92.**

Hello rech. sur ST Alcatraz Epic Tip-Off merci + éch. jx util. Demo docs. **Emmanuel DELECUROT, 84, allée des Embruns, 62215 Oye Plage.**

Éch. jx, Demos, utils. rép. ass. env. liste déb. bienvenus, vendeurs, Losers... s'abst.!!! **Jérémy GUILLAUMOT, Mardilly 77166 Evry les Chateaux. Tél. : (16.1) 64.05.93.90.**

Cher. livre Basic pour A-500 éch. contre 8 Demos + comp. justiciers 3. Cher. contact pour éch. Demos, jx. **Frédéric ROBERT, 62, rue de Quiry, 62490 Vitry-en-Artois. Tél. : 21.50.09.08.**

Salut Atariens éch. vds jx, env. votre liste. A bientôt. **Nicolas DOUSSET, 25, rue du Pipoulan, 40500 St Sever. Tél. : 58.76.00.04.**

Éch. pour PC (Panza, Métal Mutant, Loom, Age, Conan Cimeriam, Murder) contre Epic, Dune, Elvira 2, EOB2. **Alain DUPONT, rue de Normandie bat. A7 N5 Lamoustey 40280 St Pierre du Mont. Tél. : 58.06.20.24. (W.E.)**

Éch. Demos Amiga uniquement déb. bienvenue! Env. liste SVP A bientôt! **DARK SUN, 39, rue Pierre Bigle, 94320 Thiais. Tél. : (16.1) 45.73.02.20.**

Éch. GB de 91 + 17 jx SS Boites contre Mario 4 + Soulblader + Lagoon SFC/NES ou vds 2 500 F. **Yves TAVERNIER, 7, rue des Iris, 62119 Douges. Tél. : 21.75.44.28. (W.E.)**

Urg. Groupe cher. graphistes vds éch. jx, utils, Demos cher. sources Amos Music V1.37 Modules. **Laurent DUREUX, 5, rue Jean Mermoz, 74400 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Cher. sur PC logiciels Astronomie, Elite + éch. jx et utils. **Gilles COTTRET, 15 bd Cordier, 02100 Saint-Quentin.**

Cher. Contacts sur Amiga pour éch. et autres rép. ass. env. liste de softes. **Louis-Philippe CLERC, av. Epineys 29, 1920 Martigny (Suisse).**

Éch. PC 1512 double Drive Monochrome excellent état contre Atari 520 STE avec moniteur. **Yann DOMMAIN, Bellegarde, 32140 Mauseube. Tél. : 62.66.10.72.**

Amiga 500 ch. contact éch. jx util. Démos. env. listes rép. ass. **Jean Marc WEINGARTEN, 106, rue Principale Guewelnheim 68116. Tél. : 89.82.59.54.**

Éch. jx et prog. en Turbo Pascal. Poss. Speed ball 2, Gods, Monkey 2, et c. rech. Tetra compositor sur PC. **Stéphane SCHWAB, avenue Rochelle 28, 1008 Prilly (Suisse). Tél. : 021.25.56.95.**

Vds ou éch. MS + 7 jx + 2 M + 1 Joy stick (1 250 F) ou éch. contre Linx + 7 jx ou Gear + 3 jx. **Charles VINCENT, 11, rue A. Priolet, 78100 St Germain en Laye. Tél. : (16-1) 30.61.00.04.**

Éch. jx Amiga Demo, utils, jx déb. bienvenus ach. Scanner 500 F. éch. notice FR. **Michel CHEN, 30, rue Marx Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16.1) 42.06.92.18.**

Ch. contacts sérieux sur Atari pour éch. jx, Demos, utils. env. listes ou tél. **Carl DENIS, 20, avenue de Longcham, 76620 Le Havre. Tél. : 35.47.66.35.**

Éch. jx docs Demo cher. projets, liquid kid Battle isle Darkseed, firexix, Jim power, bat 2, Eob 2, Julien PENEL, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin-L'abbé.

Salut! GRP cher. Memb. (coders en priorité) pour Demo nous sommes 3 à faire GFY, SUK. A bientôt Fury. **Jacky DUVAL, Chambrey 51170 Chambrey. Tél. : 26.61.83.71.**

PCVGA (tt Format) ch. contacts sér. pr éch. jx poss. nouveautés env. liste rép. ass. 200 %. **Pierre PELLER, Benet Mateu 30, 08034 Barcelone (Espagne). Tél. : 2.03.11.70.**

PC cher. contacts pour éch. jx et utilis. sér. (poss. : F15, 2, Simpsons, Goblins, 4D Sport Driving...). **Didier LLEDOS, 78, chemin de Beauplan, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.93.53.**

Éch. ou vds nbx jx sur A500 contacts sympas sur région parisienne. **Renzy SALAUN, 13, rue Gustave Simonet, 94200 Ivry sur Seine. Tél. : (16.1) 46.70.89.67.**

PC AT VGA 3 1/2 cher. contact sér. et rap. **Frédéric GLAD, 44, rte de Scy, 57050 Longeville-Les-Metz. Tél. : 87.32.84.75.**

Éch. nbx jx sur STE poss. : Harlequin, Parasol Star, Rubicon etc... cher. aussi music soundtrack et Demos. **Christian PAPOT, Le Petit Souper, Chalais, 86200 Loudun. Tél. : 49.98.58.88.**

Rech. contact sur A500 poss. : Epic... et cher. programmeur, et musicien pour Honter groupe. **Thierry et Ludovic, FIGOUREUX, 31, rue Eni le Verhaeren, 59470 Wormhout.**

Éch. jx si poss. Dept 33-47-40-24-64 poss. Epic-Grand prix — Bat. 2 env. liste débutant bienvenu. **Aurélien GROSSIAS, Lagarde Seyches, 47350 Seyches. Tél. : 53.83.67.03.**

Éch. vds jx sur Amiga 500 et Atari ST poss. originaux. Vds Atari 1040 2 000 F. **Alain MANZONI, 35, rue de Larrey 21000 Dijon. Tél. : 80.43.22.76.**

Ch. contacts sérieux sur Amiga 500 et 500 + env. liste. Rép. sûre et rap. **LUC MARCUCCI, 175, bd Jean-Louis Passet, 84200 Carpentras. Tél. : 90.63.15.76.**

Éch. jx sur Amiga ainsi que des utils, Demos, Dom-Pub, Doc rép. ass. écr. vite. **Frédéric CARRETERO, 14, rue Rive Sud, 66240 St Esteve. Tél. : 68.92.07.49.**

Ch. contact sur A 500 pr éch. jx rép. ass. 100 % poss. (Epic, Elviraz, Agony, Projectx, Ping, Dreams, Gr. Prix, etc). **Cédric VOURCH'H, 1, impasse du Loiro, 56700 Hennebont. Tél. : 97.36.57.03.**

Éch. jx sur Amiga. Rech. traceur de FCTS Skulls. Env. liste rép. ass. Hi To Vehrex, Crown + Math. **Didier SAUGER, Appt. 212 Bat. 3, Rés. de l'Arc, 14000 Caen.**

Éch. et vds Soft sur Amiga 500. Rép. ass. 100 % env. liste. **Grégoire MICHAUD, avenue des Epineys, 301920 Martigny (Suisse).**

A500 Cher. contact env. vos listes rép. ass. ach. lect. 5 1/4 200 F maxi. **Fernand TAVARES, 30, route de Chateaufort, Le Vercors, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46.**

Rech. contact confirmé sur ST. Vds jx à prix très bas. Très sér., rap., durable, env. listes. **Joseph CHIEFALD, 21, rue de Nivelles, 6150 Anderives (Belgique). Tél. : 071/52.66.28.**

ST cher. contacts pour jx, utils, Demos, sources etc... rép. ass. **Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathshausen, 67100 Strasbourg.**

A 500 cher. contacts pour éch. Déb. bienvenu. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise Paré, 42240 Unieux.**

Éch. jx sur Amiga ch. notice et doc ou ach. vds console Séga MS + 1 jx. **David PENAUD, La Borderie, 24270 Payzac. Tél. : 53.52.77.01.**

PC 51/4 et 31/2 VGA cher. corresp. pour éch. de logiciels en France et Europe rép. ass. **Xavier DEVAUX, 194, rue Georges Pompidou, 59110 La Madeleine.**

Éch. 500 et 200 Disk + 3 Joys + 2 bts de rangt + 2 tapis souris + exts. 12 Ko + Lecteur ext. contre néo-géo + man. + 1 jx sur Paris. **Jacques SAING, 168, bd Mortier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.45.40.**

Éch. jx sur 1040 STE env. list rép. ass. **Frédéric et Pierre BOURU, 14, rue Villiers Prè, 55400 Buzay.**

Vds ou éch. jx origx Amiga — 50 % Black Crypt Rambo 3, Robocop 3, Realms, Battlitch (de 50 à 150 F). **Laurence BOURDELLE, 16, rue d'Istambul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.77.36.**

Salut les Kids, éch. sur A500 jx Demo util. poss. délivrance + XJ 220 Jaguar vds anciens Tilt 15 F bye. **Jean-Marc HITTER, 9, rue de la Gendarmerie, 68310 Wittelsheim. Tél. : 89.55.10.56.**

Stop, cher. contacts sérieux en vue d'éch. de progr., Demos, jx, ach. DD IDE. **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul Cezanne, 11200 Lezignan.**

Éch. sur Atari ST jx util. éduc. Midi Cher. désesp. sons pour Roland JX8P et éditeur Help Me. **Franck PANEL, 4, rue Roger Vincennes, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.**

Atari 52 OST rech. images Degas ou néo pour DCK. + des musiques éch. de Demos (envoyer liste). **Fabrice COULANGE, 3, impasse Allard, 13004 Marseille.**

Éch. Softs sur Amiga. Déb. accep. et pas sér. s'abst. **Christian GIBBERT, les Simianes n° 32, Bat. L7, 38560 Hautes-Jarrie. Tél. : 76.72.05.32.**

Rech. contacts Amiga, éch. prog. DP, sources C et ASM, idées... pas sérieux s'abst. **Nicolas LE CORVIC, Appt. 1A, 129 rue de Rome, 75017 Paris.**

Éch. Demos sur Amiga. Rép. ass. si D7 + liste. Hi Skull, Harmonie, Jack, David... vds Atari 520 STE (neuf) 2 400 F. **Ulrich MASSAMBA, 34, rue Roland Garros, 41000 Blois.**

Éch. nbx jx sur A500 Epic XTJ Jaguar, Bargon, Attack, Anydia. **Jean-François ESTIMADO, 9, rue St Georges, 60800 Crépy en Valois. Tél. : 44.87.91.77.**

Éch. jx ou Logs sur PC tout format. Env. liste merci d'avance. **Laurent MARC, 35, rue du Général de Gaulle, 80140 Oisemont.**

Cher. contact sur Amiga News pour Rom 2.0. sér. et cher. sérieusement project. Agony, Leader... **Patrice SCHALK, 1, route de Corbeil, B1 1, Appt. 141, 91180 St Germain les Arpans. Tél. : (16-1) 64.90.68.37.**

A500 éch. jx util. Demo rech. anti-virus performant vendeurs s'abst... **Franck ZAMMIT, 7, chemin de Mars, 69360 Communay.**

Cher. contact sér. sur PC 386 ou comp. pour éch. de jx et util. **Jean-Pierre TRAN, 210, rue Paul Doumer, 78510 Triel sur Seine. Tél. : (16-1) 39.75.15.86.**

A500 éch. nbx jx (project-X, Amnios, Agony, Ghouls'n ghost, Wolfchild, Vroom, Ork, Black Crypt) env. liste. **Nicolas JEANJEAN, 6, bd des Remparts, 30170 Saint Hippolyte du Fort. Tél. : 66.77.65.19.**

Vds ou éch. jx AM500 + Comp. Fun. NRU Super Sega, Soccer Star etc tél. ou écr. **Raphaël MEROLLO, Ch. du De Felix Reynaud, « Les Rouquières » Bt A, 83500 La Seyne sur Mer. Tél. : 94.30.63.72.**

Cher. contacts sur PC 3 1/2 et 5 1/4 env. liste. **Denis NAVARRE, rue Général de Gaulle, 228, 6180 Courcelles (Belgique). Tél. : 071.45.57.29.**

Pc éch. jx util. tout genres rech. toutes docs. **François BREARD, 65, bis avenue des Moulins, 83200 Toulon. Tél. : 94.22.19.47.**

Stop! cher. contacts sér. sur Amiga tout pays rép. ass. à 100 %. **Laurent TAULET, rue de Flénu 24, 7390 Quaregnon (Belgique).**

Éch. ou vds nbx jx sur Amiga éch. aussi K7 Audio (Rock, News Wave, Noisy...) contact sympa! **Johannes ROGER, 37, allée Théodore Dubois, 51200 Épernay.**

Apple 2C cher. jx dont Ultima, Black Magic, Maniac Mansion, King Quest. **Steve MARTY, La Drache, 81130 Cagnac-Les-Mines.**

Éch. et vds jx et Demo (Robocop 3, Heimdall, ...) sur Atari ST. Liste sur simple demande + Vds Spack 250 F. **Jean-Michel MAURER, 30, rue de Suzanne, 57290 Seremange.**

Amiga ch. contacts env. liste. **Olivier BURDET, Vernes 2, 1400 Yverdon (Suisse). Tél. : 024.21.05.87.**

Domaine public gratuit, env. une lettre avec une disquette et 7 F 50 en timbres pour catalogue. **Francky IU, 4, cité des Retraités, 62320 Bois-Bernard.**

Atari ST cher. contacts sér. pr. éch. jx, env. liste, rép. ass. à 100 %. **Grégory JACOLIN, Le Suet, 38110 St Didier de la Tour. Tél. : 74.97.00.77.**

ST : éch. 3 Logs (Strider, Kick-Off, Textomat, Calcomat, Canvas + util. Trivial) contre Epic ou Dune ou Maupiti. **William D'INGRANDO, 11, rue Georgette Drouet, 44330 La Chapelle-Heulin. Tél. : 40.06.76.15.**

Cher. contact sur Amiga 500 pour éch. ou vente de jx. **Frédéric DA SILVA, 70, rue Jean-Cocteau, 77330 Ozoir la Ferrière.**

Cher. contacts sér. sur Amiga 500 pour éch. jx util. etc. région Bouches du Rhône si poss. **Daniel BOURGEOIS, 35, rue des Aiguillettes, 13800 Istres. Tél. : 42.55.48.43.**

Éch. vds jx sur Amiga ds toute la Belgique poss. pour France. Env. votre liste. Merci. **Fabian RASQUIN, 84, rue du village, 6536 Donstiennes (Belgique).**

PC 5 1/4 cher. contacts pour éch. jx env. liste. **Vincent DEVIN, Maclamod, 74650 Chavanod.**

Cher. contact sur Atari ST pour éch. env. liste + timbre pour retour courrier (région B-de-R 13). **Pascal LARRIERE, avenue de la Camargue, Bat. D n° 97, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.32.15.**

Super! Rech. contact pour éch. de jx Mac couleur en 256 cou. poss. WC2, KQ5, SP04, Loom, Tycoon, Simearth Sant. **Alexandre BERTHELOT, 69, le Parc de Maugary, 95680 Montlignon.**

ST poss. de nbx Soundtracks Demo DP... Rép. ass. Env. liste + Adresse. **Thomas VOLPONI, 45, avenue des 8 Arpents, 95580 Andilly. Tél. : (16-1) 34.16.23.50.**

Amiga 500 ch. contacts sér. pour éch. jx/Demos/util. Env. vos listes. Rép. ass. et rap. **Olivier DESAEGERE, 24, rue Henri Ghesquiere, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91.**

Vds ou éch. Softs, sur Amiga env. liste rép. ass. 100 % déb. bien venu. **Thierry HENNAU, BP 16 1370 Jodoigne (Belgique). Tél. : 010.81.08.19.**

Éch. nbx prog. sur PC tous formats rech. age, WC2, Links, Etternam, ou autres. Env. liste. **Stéphane CHAMBRAGNE, La Gouterie Boulouneix, 24310 Brantome.**

Éch. jx util. Demo contacter Khalid. **Khalid OUKROUM, 2, allée du 11 novembre, 18230 St Doulchard. Tél. : 48.65.59.51.**

Éch. jx et util. sur Atari ST env. liste, rép. ass. **Romuald RICHARD, 5, rue du champ Besson, 17100 Saintes.**

Éch. Super NES (16 Bits) contre Atari 1040 ST (ne pas téléphoner). **Nicolas CHEVILLARD, Num-18 Résid. WLM, Menesterol Bourg, 24700 Montpon.**

Cher. contacts sur Amiga 500 Env. liste rép. ass. à 200 pour cent. **Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor Derode, 59800 Lille.**

Hello! PC ti format Cher. contacts sér. et rap. pr. éch. jx et util. Env. liste. **Éric SEYFRIED, 2A, rue des Romains, 67500 Weibruch. Tél. : 86.72.33.81.**

Éch. nbx jx sur PC. Poss. : Dune, WC2, Epic... Lents s'abst. **Olivier DE FASSIO, 170, avenue de Verdun 06190 Roquebrune Cap Martin. Tél. : 93.35.18.86. (H.R.)**

A500 recherche contacts pour éch. jx-DP-Demos-Sources util. et aides pour jx. **Fabian TISSIERES, Sous-Gare, Ch-1958, St Léonard (VS). Tél. : 027/31.21.84.**

Éch. nbx jx PC 720 k. Belgique et étranger. **Michel MEES, 3, rue de Boelhe, 4250 Geer (Belgique). Tél. : 019.58.86.40.**

Ach. jx et logiciels sur PC jx-util. éch. poss. Disk 3 ou 5 DD ou HD. **Didier OUVRE, 24, rue André Sabatier, 92000 Nanterre.**

PCAT VGA ti formats ch. contacts sér. et durables (poss. rencontres sur Paris). **Martin BORONSKI, 3, allée du Danemark, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.52.68.**

May-Day qui peut m'expliquer le fonctionnement du Digitaliser vidéo de chez Rambo? **Arnaud HOLLEVILLE, 144, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 44.05.00.45.**

Cher. contact Amiga 500 plus + Rom 1.3 pour éch. jx util. env. liste rép. ass. **Alexis CHAILLOU, 22, rue des Ecuys, 28000 Chartres. Tél. : 37.91.17.31.**

Éch. 100 jx Amiga contre console Nec GT ou Game Gear + 1 jx ou ach. consoles de Marchand plus 400 F. **Bastien LAURENT, Village Recost 03250 Ferrières sur Sichen. Tél. : 70.41.13.99.**

Éch. ou vds Logs 520 1040 Atari STF STE jx util. Demo. **Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, Appt. n° 4, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.62.**

Contact sér. Amiga et PC (5 1/4). Env. disk pr. liste. uniq. en Belgique. **Olivier PIRSON, 16, rue de la Forêt, 6970 Tenneville (Belgique).**

Ch. contacts sur Amiga. Éch. Demos, util. jx. **Arnaud VANEEGHEM, 14/13, rue Paul Ramadier, 59800 Lille. Tél. : 20.51.43.22.**

Éch. ou vds jx sur Amiga après 18 h à 20 h. **Éric CHASSERY, 12, allée Louis Nogères, Achères 78266. Tél. : (16-1) 39.11.31.34.**

Cher. contact pr. éch. util. Demos, Musics, jx env. liste. **Christophe ANTOINE, 22-26, rue des Carrières 92150 Suresnes.**

Éch. logs. (Jx, Demos, util.) sur ST/STE. Rép. ass. si liste (tél. après 18 h). **Alexis DUFRENOY, 5, rue Neuve, 67180 Riedseltz. Tél. : 88.94.90.92.**

Éch. notices jx et util. sur Amiga. Cher. notice de publishing partner master. Env. liste. **Fabrice HADAS, Le bourg, 18390 Mohant en Gout.**

Stop! éch. vos ach. jx et util. sur ST Déb. bienvenus. Env. listes. rép. 100 % ass. Qu'attendez-vous? **Laurent RAJAU, 12, rue Brancas, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.90.33.**

Cher. contact sur A500 + Rép. ass. à 100 %. Cher. Deuteros pour 100 F. Compatible A500 + **Jérôme FRITZ, 18, rue des Lilas, 57300 Mondelange. Tél. : 87.71.01.23.**

Éch. ou vds nbx jx aventure sur PC (Indy 3, Loom, avec codes. Prince of Persia, Terminator 2, etc...) **Olivier MORVAN, 10, rue Clémenceau Clouaer, 57185 Clouange. Tél. : 87.58.15.90.**

Ch. personne possédant logiciel Becker CAD sur Atari en vue évaluation donne jx en éch. Rép. ass. **Denis BOUR, 35, rue de la Gare, 68190 Ensisheim.**

1040 STE cher. contacts util. musique et éducatifs. **Patrick RAYNAL, Domaine de Gondieres, 58000 Saint Eloi.**

Cher. contact sur Atari env. liste rép. ass. ou appeler Michel (util. surtout) See Yousoon. **Michel ARMONIA, Chemin du Buissonnay Lotissement Champfleury, 38660 Lumbin. Tél. : 76.08.26.49.**

Éch. Lec CGF + 12 jx (Val + 5 000 F) contre PC 16 MHz + VGA + DD. Éch. Impressive Chito contre TV coul. péritel. Tél. W. end. **Philippe COTTIER, La Vanaiche, 01260 Ruffieu. Tél. : 79.87.75.25.**

Éch. Wargames et jx de Stratégie sur PC TS format et Amiga 500. Pas sér. s'abst. **Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.**

Amiga 500 cher. logiciels Pédagogie histoire français math. etc... tous niveaux. **Bruno BERGER, 8, allée des Rossignols, 79000 Niort. Tél. : 49.28.43.46.**

Cher. contact sur Amiga sur Lyon et sa région, si poss. pas sér. s'abst!!! **Richard NABETH, 529, rue de Beer-Sheva, 69009 Lyon. Tél. : 78.66.28.65.**

Poss. + 150 bits sur ST (liste sur dem.) J'en éch. autant que vous voulez contre GG, MS, MD, SFC, SG en bec. **François BERETTI, 11, bis rue Pertinax, 06000 Nice. Tél. : 93.85.52.06.**

Cher. contacts sér. sur Atari STF/STE pour éch. Softs Util. **Marcelle DUBOIS, 8, rue de Couvaille, 29200 Brest-Belleuvre. Tél. : 98.47.72.93.**

Vds ou éch. sur PC VGA 3 p : King Quest 5 ; Beholder 2 ; Command H. **Jean-Luc DOTHEE, Chemin des Boueres, 63430 Pont-du-Chateau. Tél. : 73.83.14.21.**

Éch. jx util. sur STE rép. ass. 100 % env. liste. **François-Xavier REBERGUE, 691, route d'Aquin à Quelmes, 62500 St-Omer. Tél. : 21.98.38.58.**

Vds ou éch. super News sur A500, rép. ass. contacts sér. **Jérémie GRUDZISKI, 12, rue Honoré de Balzac, 62730 Marck. Tél. : 21.82.95.15.**

Éch. jx sur Amiga poss. (Monkey Island, fire and ice, Vroom...) me contacter. **Stévan SAJIC, 3, allée Yves Gandon, 51100 Reims. Tél. : 26.36.06.13.**

Atari cher. contacts pour éch. ou achat des jx aussi sur de la programmation. **Emilio MALLA, « Rés. le Neptune II » n° 33 Chemin des Quilles, 34200 Sète. Tél. : 67.51.29.98.**

Éch. jx Sega Master system (super Kickoff World Cup) contre jx Game Gear. **Sébastien BERTELOOT, 72, rue de la Tossée, Tourcaing 59200. Tél. : 20.70.08.11.**

520 ST ch. contacts pour éch. jx et util. env. liste; rép. ass. **Frédéric LECORNE, 34, rue J.B. Lebas, 59120 Loos.**

Ach. ou éch. sons pour expandeur MT 32 Roland. **Jean-Yves CALONNEC, 22, rue de Bodmin, 29480 Le Relec-Kerhuon. Tél. : 98.28.40.34.**

Éch. vds softs Atari STF (Simcity, Vroom, Lotus 2...) util. (Néo, Degas, synth...) ach. Soft (Ch. Bat, Dynestyu). **Frédéric DIVYAL, La Vallée aux Mières, 14190 Ouilly Le Tesson. Tél. : 31.90.96.00.**

Rech. Plusieurs corres. pour éch. log. sur Amiga 600 car nouveaux dans monde informatique. **Pascal BLUM, 35, rue Thierstein, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.50.54.**

520 STE cher. contacts sér. pour éch. : First Samurai, Populous 2, Rolling Ronny. **Sébastien GLADY, 27, les Pavillons de l'Ill, 68890 Requisheim. Tél. : 89.81.10.20.**

A500 éch. jx déb. bienvenus rép. ass. à 100 %. **Michael MENU, 26, bis quai des Martyrs, 78700 Conflans Sainte Honorine. Tél. : (16-1) 39.72.80.65.**

Éch. jx sur Amiga 500 only in Belgium env. liste. **Philippe FASSOTTE, 8, rue du Monument, 5560 Mesnil-Eglise (Belgique).**

A500 éch. nbx jx rép. ass. déb. accept. L'amer s'abst. adresser demande. **Alan ou Jean-Philippe LE GOEC, 11, rue de l'Échaudée, 27930 Le Vieil, Evreux.**

PC 51/4, 3 1/2, cher. contact sérieux pour éch. jx et util. env. liste rép. ass. **Éric LEMOULANT, Groupe Blin les Cèdres, B1, 76410 Cleon. Tél. : 35.81.42.53.**

Amiga cher. contact pour éch. jx et util. sur région Brest. **Laurent HOUSIN, 74, rue Victor Eusen, 29200 Brest. Tél. : 98.45.59.83.**

Cher. contact déb. exclusivement sur Amiga 500. très sér. rép. nbx. **Fabien JOUETTE, 32, rue Léon de Maleville, 82000 Montauban.**

Éch. jx util. Demo ex : Epic, Parasol Star, etc. vds Track Ball 60 F. **Anthony DEFOILHOUX, 2g, rue des Foriers de Bas Alizay, 27460. Tél. : 35.23.44.51.**

Salut! A500 ch. contacts sér. rap. env. liste. **El-Mehdi DAOUEL MAKANE, 53, bd Lahcen ou Idder, Casablanca Maroc. Tél. : 02.31.17.86.**

Cher. contact pour Amiga, appelez-moi. **Pierrot LIEBIG, La Planette, St Jean de Rives 81500. Tél. : 63.41.95.69.**

Éch. logiciels sur Amiga non sér. s'abst. **Alexandre JOUANDEAU, 1, place du 8 mai, 62175 Boisleux au Mont. Tél. : 21.55.12.91.**

Vds nbx originaux sur Amiga. Éch. jx sur MD FR. **Alexandre JOUANDEAU, 1, place du 8 mai, 62175 Boisleux au Mont. Tél. : 21.55.12.91.**

Cher. Contact pour éch. sur Macintosh couleur poss. LC 10/40 éch. SP04, KQ5, Coom, Tycoon, Silearth, Sim Ant. **Alexandre BERTHELOT, 69, les Melèzes, 95680 Montvignon. Tél. : (16-1) 34.16.63.00 (W.E.).**

Éch. jx et util. sur Apple Macintosh. vds « Titl » du N24 au N130 (Le Lot). **Ludovic GOMBERT, 8, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.03.25.**

Éch. jx PC tout format poss. E-Motion P47 Turbo-Cup Harmony éch. surtout dans le Calvados. **Sébastien VALLATIN, 1, impasse Madame De Clamorgan, 14112 Bieville-Beuville. Tél. : 31.43.70.25.**

Stop! éch. nbx jx sur ST rép. rap. ass. (poss. : Epic, Bat 2, Ishar, Délinçance, Elvira 2, etc...) **Thomas BODRON, Le Haut Balzac, 33730 Villandraut.**

PC VGA cher. contacts poss. Eye of Beh (1 et 2), Monkey Island, 16 jx Sierra. Rech. Colorado et tous Silmanis. **Maxime KORJINSKI, CEI 142432 Moscow District, Noginsk Région Chernogolovka, central Street 22/187.**

PC cher. Contacts pour éch. jx env. liste. **Jean-Pierre RUFFINETTO, 12, rue d'Anjou, Apt. 8, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.77.13.87.**

Vds ou éch. jx sur Amiga. **Éric CHASSERY, 12, allée Louis Nougères, Achères 78260. Tél. : (16-1) 39.11.31.34.**

Marseille vds jx OX PC 3 1/2 (Croisière, KQ5, A. World, Maupiti) poss. éch. P.x int. **Gérard TOUZIN, 22, rue des 3 frères Barthélemy, 13006 Marseille. Tél. : 91.42.73.93.**

Urgent! recher. contacts A500 pour des éch. en région parisienne. **Frédéric, Garges 95. Tél. : (16-1) 39.93.51.76.**

Cher. contact sympa pour éch. jx Amiga 500. **Franck, Région Parisienne. Tél. : (16-1) 39.52.11.29. Rép. si absent.**

Ach. ou éch. utilitaire Demo jx sur STE bas prix env. liste rép. 100 % si intéressant. **Frédéric LE DU, 4, allée des Vergers, 94170 Le Perreux sur Marne.**

Éch. cartouches Mattel intelligence contre cartouches CBS Colecovision ou vds cart. + console Mattel. **Michel LEROUX, 36, rue de Dieppe, 60112 Milly-sur-Thérain. Tél. : 44.81.00.11.**

Cher. contacts sér. pour éch. jx sur PC VGA nbreux jx (Monkey 2, Dune etc) env. liste. **Éric GAUTHIER, 4, allée Benoit Frachon, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.00.60.**

# petites annonces

Cher. A500 + mon. coul... contre Mégadrive Fr. + 17 jeux + 2 man. + 1 adapt. Urgent! (ou vds. prix: 4 350 F). **Mathieu SZAMES, 48, av de la Motte-Picquet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.78.28**

Rech. amicaliste sérieux pour éch. util. (Dompub), modules musicaux, revues, démos, prog... **Yoann BAUDIN, 223, les Jardins de la Decelle, 83250 La-Londe-les-Maures. Tél. : 94.66.98.21**

Ech. jeux et util. sur PC. Poss. Lemmings 2, Bargon attack, F19, Falcon... Env. liste. **Gilles FOUQUE, 7, parc des Chutes Lavie, 13013 Marseille.**

Ech. jeux sur STE. Envoyez listes. Ach. lect. ext. STE. prix : 300 F. **Michel CONTRASSOT, 11, rue J. B. Semanaz, 93310 Le-Pré-Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.43.75.82, de 18 à 19 h.**

Cherche contacts sur A500 + A-MAX. **Laurent SULPIE, Les Josselottes, 16370 Cherves-Richemont.**

Echange jeux sur Amiga. Possède nombreux softs. Cherche contacts durables. **Claude BEAUNIS, 9, rue A. Daudet, 44130 Blain. Tél. : 40.79.88.58**

Cher. contacts sérieux. Ech. démos, jeux, sur A500 avec 3MG et 2 lect. **Bertrand BERROVER, 13, Les Prairies Ste-Catherine, 62223 Arras. Tél. : 21.23.14.92**

Cherche contacts sérieux et rapides ds tte la France et autres pays sur 500 1M0. **Alexis LEGER, 12, rue du Luxembourg, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.20.60**

A500 cherche contacts sérieux et durables pour éch. jeux. Envoy. listes. **Jérôme BAUCHART, 40, rue de Flandre, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.60.95**

Cher. contacts sérieux et durables sur Atari 520 STE pour échanges (jeux). **Nicolas PARDIEU, 86, rue François Brasme, 62160 Bully-les-Mines.**

Vds, éch., ach. jeux, util., démos sur A500 +. Envoyer disk pour liste. Cher. club. **Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Galliac.**

Cher. contacts sur Amiga pour éch. jeux, util., démos. et dom. pub. **Olivier DEJAEGERE, 24, rue Henri Ghesquiere, 59155 Fachs Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91**

Cherche contacts pour échange jeux, utilitaires, démos. Vds quelques jeux. **Frédéric LE DU, 4, allée des vergers, 94170 Le-Perreux-sur-Marne.**

Ech. softs PC. Poss. Epic, Eternam, Dune, Darkseed, Indy 4, Bargon, Laurabon. Déb. bienvenus. Réponse assurée. **Hassan ABDELKRIM, 14, rue Blin de Bourdon, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.72.90**

Cherche contacts sur A 500 pour échanges de jeux et util. Env. liste. **Frédéric MARCHAND, Montgaroult, 61150 Ecoche. Tél. : 33.35.70.00**

Echange jx Mégadrive Fra. contre jeux A600 ou vds. prix : 250 F pièce. **Patrick TARADE, chez Augenaud, 17500 St-Martial-de-Vitaterne. Tél. : 46.48.07.63**

Ech., vds jx sur ST de 15 à 50 F. Poss. Epic, Mokar, WWF, Simpson, Tipoff, Anotherm, Harlequin, Lotus 2, Fissam, Rob 3. **Nicolas THIBAUDIN, 1, rue Col. Robert, 21170 St-Jean de Losne. Tél. : 80.29.00.09**

Ech. jx A500 uniq. déb. Cher. CP KCS, cart. pour A500, prix : 1500 F. Poss vds jx pas chers, éch. cartes Upperdeck. **Stéphane MAIGROT, Tél. : 53.51.37.99**

Ech. jx sur Amiga. **Laurent TAULET, 24, rue de Fleny, 7390 Quaregnon (Belgique).**

Ech. ou vds jx sur Amiga. Envoyez vos listes. **Richard REISMAN, 35, rue du Maréchal Joffre, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.58.03.**

Cher. contacts sérieux sur STF-E grand prix, Epic, délivrance, Vroom, env. liste. Rép. Assurée à 400 % ! **Hervé CICHELO, Le Vabre, bâtiment B1, 83170 Brignoles. Tél. : 94.59.19.45.**

Rech. des contacts sur ST pour échanges sympas et durables, cher. Dragon Breath (original : 100). **Benoît EGAL, avenue des Lilas, Lot Louprat, 64000 PAU.**

Ech. jx, util., démos sur Amiga. Envoyez liste. **Raphaël MOUGIN, Le Platon, 73160 Saint-Cassin. Tél. : 79.89.01.84.**

A500 cherche contacts cool et rapide pour éch. jx et démos, ach. lecteur ext. 3/2, px : 300 F. Max. Charlot s'abst. **Arnaud SZYMANSKI, 25, rue de la Gravière, 68310 Wittelsheim. Tél. : 89.55.35.64.**

Cherche contacts sympas pour échanger jx et démos sur Atari Ste. F. envoyez liste. Rép. assurée. **Fabrice DES-CHAUVER, 68, allée des cerisiers, Beauséjour, 60400 Noyon. Tél. : 44.44.15.07.**

Ech. sur Amiga orig. possibilité sensible Soccer — Tie-off — Croisière — Strika + 0,35. Envoyez liste contre liste. **Cyrille CHEMAMA, 3, rue du Gaïlle de Gaulle, 68440 Habsheim.**

Atari St cherche contacts pr échange jx util. éducatifs. ch. Pistol, Westphaser. Envoyez liste. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Cherche contacts sérieux, durables et rapides sur Amiga 500 pour éch. jx et util. Envoy. listes. **David RONDELLI, 1, impasse des maquisards, 30730 St-Mamert-du-Gard. Tél. : 66.63.22.57.**

Atariens, attention. ch. corr. 500 jx pour vous. rép. à assuré si disk + timbre. Bye! **Sébastien GOURGUES, Lot de la Gare, 40420 BROCAS.**

Atari Ste et PC XT cherche contact Software et Hardware = 68705 P3 = Saw — Emil et ou Marina, « La Marie » 7, 48 avenue Fourcaie, 13013 Marseille.

Cherche contacts sérieux et rapide pour éch. jx sur Ste Vroom F29, Retaliat or Elf Rivl Honda, Merc. **Raymond BROZEK, 13, rue des Jardiniers, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.23.31.36.**

Ech. jx PC VGA (possède WC2, Epic, Aces of Pacific, Falcon 3., Battle Ilce, Monkey 2, St Artrek 5, K05, Dune, F17...). **Guillaume BANCHARD, 3, place E. Branly, 93380 Pierrefitte.**

Ch. contact sérieux et rapide pour PC jx util. démo, rép. assu. envoy. liste ctre env. timbrée. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel.**

Ech. Wargames et jx de stratégie sur PC TS format et Amiga. **Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.**

Atari éch. ou vds nbx jx (Softs, Docs, util.). Ch. contacts durables, env. vos listes, rép. assurée. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul Loubet, 26200 Montfilar.**

Ch. Contact sur ST pour éch. Jeux poss. Epic, parol Star, Leander... **Olivier CHARBONNEAU, 37, rue Bretonnaise, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.02.34.**

Sur Amiga cher. contact très sérieux avec toute personne pouvant m'apprendre la programmation (assembleur, Basic, C, Seka, Amos, ect...). **Romain LEOTTI, 13, rue du Canal, 64270 Sapies-d-Bearn (PA). Tél. : 59.38.05.01.**

Ech. jx sur A500 + cher. contact sérieux débutants ok réponse assurée. **Stéphane BOUCHET, Chemin du Veldard Allemogne, 01710 Thoiry.**

Rech. contact sérieux pour Amiga, pas sérieux s'abst. uniquement près de Lille. **Thomas MOUQUET, 14, rue Gagarine, 59130 Wattignies. Tél. : 20.95.15.51.**

Amiga 500 cher. contact sér. pour éch. pos. liste importante ach. Egal Soft de l'Astrologie et Soft Nazi M Che. **Hervé AUZIERE, 29, rue Ramonet, 33000 Bordeaux.**

Ech. contact sur Amiga et PC (5 1/4). Envoyez Disk pour liste, rép. assur. **Olivier PIRSON, 26, rue de la Forêt, 6970 Tenneville Belgique.**

Ech. jx Amiga ou cartouche MASTER Systeme contre cartouche Game Gear. **Sébastien BERTHELOOT, 72, rue de la Tossee, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.70.08.11.**

Cher. contacts sérieux et rapides pour échanger jx et util. sur Amstrad CPC 6128, env. liste. **Corinne RORIVE, 16, rue Jules Vallés, 59310 Orchies.**

Ech. ou vds jx pour PC (3 1/2 5 1/4) Countdown Wing Commander, Dune, Indy 3, Blues Brothers, Lemmings... **Nicolas TORRI, 5, rue de la Louve, 92310 Sèvres.**

Vds éch. jx util. Demos sur Amiga. **Franck SALINAS, 5, rue de la Cage, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.41.89.**

Ech. jx Lankhor ctre jx Lankhor env. list. jx. **Daniel EXPOSITO, 6, rue du Ch. de fer, 64700 Handaye. Tél. : 59.20.63.68.**

Amiga 500 rech. tout prog. sur course de chevaux même Gestion. **Pascal BRACONNIER, 5, rue des Tulipes, 55700 Stenay.**

Ech. 100 jx Amiga ctre GameGear ou PC engine GT. Ach. cons. ne marchant plus de 0 à 400 F. **Bastien LAURENT, Rescot, 03250 Ferrière-sur-Sichon. Tél. : 70.41.13.99.**

Atariste cher. ctact sur Bouches-du-Rhône pour éch. jx DP util. Rép. assurées si env + timb. **Pascal LARRIERE, av. de la Camargue, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.32.15.**

Ech. jx util. Demos sur 1040 STE. Durable et sérieux. Env. liste. **Frédéric PEGE, 7, rue Mozart, 91700 Thouars. Tél. : 49.66.58.65.**

Cher. contact sérieux et durable sur A.500 pour éch. jx et util. Env. liste papier ou disk. **Olivier DESAEGERE, 24, rue Henri Ghesquiere, 59155 Eches Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91.**

Ech. MSII + man. + 1 pist. + 4 jx (Mickey, Golden axe, Alex Kid, Opération Wolf) ctre MD + 2 man. + Sonic + Kid Chaméléon. **Thomas SPIERCKEL, Les Milandes, 24250 Castelnau-la-Chapelle. Tél. : 53.29.53.66.**

A500 ch. corresp. pour éch. dans la bonne humeur. Contacts durables, sérieux et rapides. **Jean-Paul VACQUE, 4, rue Michelet, 47200 Marmande.**

Ech. nbx prog sur PC tous formats. Rech. Eternam, WC2, Dune, M12. Env. vos listes. **Stéphane CHAMBRAGNE, La Gonterie Boulouneix, 24310 Brantome. Tél. : 53.05.78.43.**

A500 ch. corresp. pour éch. dans la bonne humeur. Contacts durables, sérieux et rapides. **Jean-Paul VACQUE, 4, rue Michelet, 47200 Marmande.**

Ech. nbx prog sur PC tous formats. Rech. Eternam, WC2, Dune, M12. Env. vos listes. **Stéphane CHAMBRAGNE, La Gonterie Boulouneix, 24310 Brantome. Tél. : 53.05.78.43.**

A500 cher. contacts. Débutants bienvenus. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise Paré, 42240 Unieux.**

Ech. jx Amiga (util.) ctre cons. portable et ctre jx cons. (env. liste + lettre timbrée). **Guillaume SEVE, 6, impasse des Lauriers, 71850 Charnay. Tél. : 85.34.59.64.**

Ech. ach. jx sur Amiga 600. Vds jeu Neo-Geo = Super Spy = px : 500 F. **Stéphane FOURNIER, 11 bis, rue de l'Eglise, 93410 Vaujours.**

Vds éch. jx Amiga à px imbattable. Demandez liste et env. votre liste de recherche. **Régis FORTUN, 14, rue de Charente, 44800 Saint-Herblain.**

Ech. jx sur AT.ST contact sérieux. Rép. assurée (posée = Vroom, Operation Stealth, Freat court 2...). **Raynard COUPE, rue du Stade, 30128 Garons. Tél. : 66.70.01.10.**

Cher. Contact sur A500. Uniq. dans le Nord. **Léo DEGRELLE, 1, rue la Cense Potelle, 59440 Saint-Aubin.**

A500 cher. contact pour éch. de jx Demos util. Vds jx sur Sega 8 bits. **Siegfried MOUNISSENS, 319, ch. de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Ech. logiciels de jx sur PC 3.5. **Fabrice CARTON, 16 bis, rue C.-F. Revollier, 42650 St-Jean-Bonnefonds. Tél. : 77.95.20.61.**

ST-JE digitalise vos musiques! Env. vos K7 : 35 F disk et port compris. Précisez format log. souhaité. **Guy LANGE, quartier St Pons Occidental, 83550 Vibauban.**

PC cher. contact pour jx (Eternam, Heroes 357, Speedball II) Envoyez liste. Tie prop. étudiées. **Claude HAAS, 10, rue de Muttersholtz, 67600 Ebersheim.**

A500 cher. contacts sérieux pour éch. jx et éducatifs. **François LEGOUVERNEUR, 7 bis, rue des Violettes, 54800 Conflans.**

Club PC cher. contact pour éch. de Free Share et d'idées, surtout avide de trucs et astuces. **INFORMATIC PLUS, 2, rue des Gloriettes, 36100 Les Bordes.**

Ech. logiciels musique midi pour Atari + sons MT 32/D.110. **Jean-Yves CALONNEC, 22, rue de Bodmin, 29480 Le Relecq-Kerhuon. Tél. : 98.28.40.34.**

Débute sur PC cher. contact sér. pour éch. jx et util. Env. liste. **Stéphane THIBORD, 45 bis, av. de la Morelle, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.06.74.92.**

Vds jx MSX orig. Cher. contact pour éch. de jx : poss. nbx vds : XAK 3, Fray, YS 3, Seed of Dragon... **Christophe SCHLOUPT, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles-sur-Nied. Tél. : 87.84.52.60.**

Amiga 600 rech. contacts util. jx solutions. Uniq. A.600. **Jean-Noël CLAIR, BP 304, 13263 Marseille cedex 07. Tél. : 91.64.66.72.**

Poss. Neo-Geo et cher. contact sur Lyon seul. Ech., prêt, ach. **Rodolphe GUILLARD, 27, rue du Bourdonnais, 69009 Vaise. Tél. : 78.83.92.96.**

Ech. GBoy + 13 jx (dble Dragon, Simpson, Bugs Bunny 2, etc) + Case Boy, Wide Boy, Game Light ctre Neo-Geo + Fatal Fury. **Jean-Marc HANGARNIER, 30 A, quai du Seyjet, 1201 Genève. Tél. : 022.7. 31.91.48.**

Ech. cool et sympa sur Amiga, tous domaines surtout util. Educ., env. liste, rép. 100 %. **Maurice DE SOUZA, Le Biternay, 42140 Grammond. Tél. : 77.20.75.91.**

Ech. ou ach. de jx sur Atari ST. **Sandro ABRASSART, rue Joseph-Bidez 43, 7080 Frameries (Belgique).**

A500 : Cher. contacts sérieux. Env. liste. Déb. bienvenus. Rép. ass. **Laurent STURM, La Rose des vents, rte de Montréal, 32100 Comdom.**

Ech. jx Atari ST ctre jx A500 + 30 jx ou vds 800 F le tt. **Roger BORDJAN, cité Jules Auffret, tour 7, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.76.53.**

Ch. cont. A500. Env. liste. Poss. jx. Vds Doc Populous. **Nicolas AYME, 29, rue des Alpes, 26000 Valence. Tél. : 75.55.33.39.**

Ech. 20 jx ctre 1 orig. complet (boîte + notice). Rech. tous les jx des Bitmap Brothers. **Yoann DUBREUIL, 86, rue Haute d'Aulnay, 41500 Meur.**

Déb. sur Amiga cher. contact pour éch. jx et info. Env. liste. **Gabriel HENRIQUES, 4 bis, rue Auguste Hudier, 77330 Ozoir-la-Ferrière.**

Atari éch. très nbx log. jx, util., midi, etc... Env. liste ou tél. le soir. **Patrick CRESPIN, 8, Venelle Gambetta, 45000 Orléans. Tél. : 38.72.18.76.**

Ech. jx sur A500 et 500 plus. **Richard LAVIGNE, Les Marronniers, 14600 Honfleur.**

Vous êtes un passionné d'Amiga, alors contactez-moi. Vds nbx jx et Demos. **Thierry HENNAU, BP 16, 1370 Jodoigne. Belgique. Tél. : 010.81.08.19.**

PC VGA 51/4 et 31/2 ch. contacts sér. et sympa pour éch. logs jx et util. **Pascal RODRIGUEZ, 12, rue Cécile Duparc, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 39.98.92.77.**

Ech. ou vds jx, util. sur Amiga. Début. accept. Env. disk + timbre pour rép. **Olivier VANDEM-DETELAER, 7, rue Charles Gounod, 94440 Santeny. Tél. : (16-1) 43.86.04.06.**

Cher. contacts sér. pour éch. Vds Cadaver 90 F, Motor Massacre 80 F, Battle Command 80 F, Thunder Blade 80 F. **Sébastien NIDALOT, 418, chemin des Chênes. Tél. : 93.66.30.11.**

Ech. jx sur PC VGA, poss. Monkey Island 2, Falcon 3.0, Tennis Cup 2, etc... **Hervé FEHLMANN, 14 A, rue Binné, 67600 Baldenaet. Tél. : 88.85.35.97.**

Cher. contacts super cool pour éch. jx util. **Henri HEBRAIL, 5, place du Gers, 31770 Colomier.**

Rech. LSD disk à ach. ou à éch. et plus si affinité. **Joël CREGUT, 16, av. Marie Laurencin, 87280 Limoges. Tél. : 55.39.43.24.**

Cher. contacts sur 1040 STE. 12-13 ans si poss. **Ludovic MILLIOT, 3, rue Victor Hugo, 59820 Gravelines. Tél. : 28.65.46.82.**

Ech. ach. vds jx sur ST à bas prix, puss. Grand Prix, Epic, Robocop 3, Branislav PERIC, 71 bis, bd Barbès, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.31.79.

A500 rech. contacts pour éch. jx-DP-demos-sources util. et aide pour jx. **Fabian TISSIERES, Sous-Garde, CH-1958 St-Léonard. Tél. : 027/31.21.84.**

Cher. contact pour éch. jx sur 1040 STE. **Frédéric BOURU, 14, rue Villers Pr, 55400 Busey.**

Ech. jx sur Amiga (seul. en Suisse). **Yves BUCHER, 1588 Cudrefin. Suisse. Tél. : 037.77.28.51.**

Ech. jx et util. pour 6128. Env. liste. Ach. disk vierge ou non. Petit prix. **Stéphane JAICH, 37, rue P. Picasso, 31000 Toulouse. Tél. : 62.14.41.90.**

Cher. corresp. sur A500+ de préf. en Suisse. Débutant. Env. liste de jx si poss. **Lucien VON GUNTEN, 1588 Montel/Cudrefin. Suisse.**

# Sauvez le ST !

**Vous êtes nombreux à déplorer avec nous le nombre sans cesse décroissant de logiciels développés ou adaptés sur Atari ST. Plutôt que de rester les bras croisés, nous avons décidé d'agir !**

Le ST va mal », « le ST est mort », « le ST est obsolète ». Partout, on entend ce genre de commentaires. Avant même d'avoir eu le temps de dire « Ouf ! » la machine d'Atari a été déclarée morte et enterrée. Les versions ST des plus grands jeux arrivent avec plusieurs mois de retard... quand elles arrivent. Pourtant, le ST reste une bonne machine qui a encore des atouts dans sa manche. Alors, il faut agir ! Agir, oui, mais tous ensemble. C'est pourquoi nous vous invitons à envoyer dès aujourd'hui une lettre de ce type à tous les éditeurs français afin de les faire réagir et de leur montrer que les ST-istes sont bel et bien là et prêts à soutenir leur machine préférée. Si vous voulez agir et tenter de sauver votre ordinateur, recopiez dès maintenant cette lettre-type

(en indiquant vos coordonnées réelles) et envoyez-la au plus grand nombre possible d'éditeurs (voir notre liste d'adresse).

La rédaction de Tilt

## EDITEURS

### LORICIEL :

7, rue du Fossé Blanc  
92 624 Gennevilliers cedex.

### COKTEL VISION :

5, rue Jeanne-Braconnier.  
92 366 Meudon-la-forêt cedex.

### UBI-SOFT :

8-10, rue de Valmy  
93 100 Montreuil.

### INFOGRAMES :

84, rue du 1er mars 1943  
69 628 Villeurbanne cedex.

### MICROIDS :

58, chemin de la justice  
92 290 Chatenay Malabry.

### VIRGIN :

233, rue de la Croix Nivert  
75 015 Paris.

### EXPOSE SOFTWARE :

N° 2A, rue tonin  
13 420 Magne.

### ACTIVISION/DISC COMPANY

738, rue Yves Kermer  
92 100 Boulogne.

### PSYGNOSIS/E.A :

12, rue de château d'eau  
69 410 Champagne au Mont d'or.

### DELPHINE SOFTWARE :

150 Bd Haussman  
75 008 Paris.

Emmanuel Dupont  
7, avenue Felix le Chat  
99666 Gotham City

Nom de l'éditeur  
Adresse  
Ville

## OBJET : Sauver mon Atari STF/STE

Madame, Monsieur,

Possesseur d'un Atari ST, je remarque avec déception que vous ne produisez plus ou très peu de jeux sur cette machine. Pourtant, j'aimerais que mon Atari ne finisse pas au placard comme bien d'autres micros pour cause de piratage ou de marché parallèles juteux. Je m'engage à acheter régulièrement un ou plusieurs titres ST, à condition, bien sûr, qu'ils soient de bonne qualité comme par exemple :

(Ecrivez ici la liste de vos jeux préférés)

Je reste persuadé que mon ST est une très bonne machine, supérieure à d'autres consoles ou micros. Alors, faites un effort, utilisez au mieux les capacités de la machine (en particulier du STE) et tous les Ataristes suivront. En espérant que vous tiendrez compte de ma lettre et que vous n'enterrez pas prématurément le ST. Ludiquement vôtre.

Signature

## 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 parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

### RÉDACTION

#### Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière (2184)

#### Rédacteur en chef adjoint

Dany Boolauck (2186)

#### Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert (2170)

#### Secrétaire de rédaction

Sylviane Abhamon (2189)

#### Rédacteur

Guillaume Le Pennec (2194)

#### Première maquettiste

Christine Gourdal (2191)

#### Maquettiste

Marie-José Esteve (2188)

#### Photographe

Eric Ramarson (2192)

#### Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

#### Ont collaboré à ce numéro

Thomas Alexandre, Francis Blanchard, Christine Buratto, Daniel Claret, Corinne Chapalain, Caron Jean-Jacques, Daniel Cuirot, Laurent Decombe, Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Pierre Fouillet, Jacques Harboun, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Emmanuel Hermelin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Axel Munschen, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Brigitte Soudakoff, Spirit, David Téné, Jérôme Tesseyre, Emmanuel Vigier.

#### MINITEL 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)

#### Chef de publicité

Sylvie Houeix (2201)  
Claudine Lefebvre (2202)

#### Assistante de publicité

Cécile-Marie Réyé

#### Vente

Synergie Presse. Alain Stefanescu, 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 (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 virements) BP 53 77932 Perthes Cedex.  
Pour la Belgique, 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

Marcela Briza (2161)

#### Directeur Administratif et Financier

Margaret Figueiredo (2499)

#### Fabrication

Jean-Jack Vallet (2166)

#### Editeur

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par

**TILT SNC** au capital de 4 399 500 F

Principal associé : EM-IMAGES S.A.

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

#### Gérant et Directeur de publication :

Francis-Morel

#### Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles à Tilt/Service abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

#### Dépôt légal : 3<sup>e</sup> trimestre 1992

Photocomposition et photogravure : Compotour, Europresse, Image, Photogravure de l'Ouest.

Imprimeries : Sîma, Torcy-Impression, 77200 Torcy.

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

## Complétez votre collection

### BANCS D'ESSAI

Euro XT	N°75, p. 30
Lynx	N°76, p. 29
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
Comparatif Amiga 600	N°103, p.102
Cours de dessin	N°74, p. 98
Démos	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.120
Jeux de plates-formes	N°74, p. 82
Jeux de rôles	N°105, p. 112
Joysticks	N°80, p. 84
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
Tilt 10 ans	N°100, p. 116
Virus	N°101, p. 106
	N°95, p.108

### CHALLENGES

Conseils de guerre	N°76, p. 90
Courses de voiture	N°87, p. 90
Football	N°80, p. 76
Golf	N°91, p. 82
Jeux 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
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 tanks	N°84, p.126
Tennis	N°82, p.106

### HITS

A-Train	N°104, p. 62
Aces of the pacific	N°105, p. 52
The Addams Family	N°103, p. 70
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	Extase	N°79, p. 56	Killing Game Show	N°83, p. 80
Alpha Waves	N°84, p. 88	F19 Stealth Fighter	N°81, p. 70	Knights of the Sky	N°86, p. 34
The Amazing Spiderman	N°87, p. 59	F117A	N°94, p. 46	Krypton Egg	N°68, p. 49
Apidya	N°102, p. 66	Falcon 3.0	N°101, p. 56	Last Ninja 3	N°96, p. 50
The Apprentice	N°82, p. 58	Fighter Bomber	N°75, p. 50	Leander	N°99, p. 66
Aquaventura	N°104, p. 64	Final Fight	N°88, p. 50	Legend of Hero Tonma	N°90, p. 72
Armour-Geddon	N°92, p. 62	Fire and Brimstone	N°80, p. 59	Lemmings	N°88, p. 57
Atomic Robo-Kid	N°84, p. 80	Fire and Forget II	N°84, p. 90	Life and Death II, the Brain	N°88, p. 57
ATP	N°90, p. 61	Fire and Ice	N°102, p. 68	The Light Corridor	N°84, p. 61
Augusta Golf	N°92, p. 60	First Samurai	N°96, p. 46	Links : The Challenge of Golf	N°89, p. 60
Les Aventures de Moktar	N°96, p. 54	Flight of the Intruder	N°83, p. 66	Logical	N°93, p. 63
Awesome	N°86, p. 56	Flight Simulator IV et Designer	N°90, p. 56	Lorna	N°90, p. 62
B17	N°105, p. 78	Flimba's Quest	N°81, p. 66	Lotus Esprit Turbo Challenge	N°83, p. 90
La Bande à Picsou : la ruée vers l'or	N°100, p. 72	Flood	N°81, p. 65	Lotus II	N°95, p. 84
Battlechess II	N°84, p. 64	Fly Fighter	N°86, p. 35	Magic Pockets	N°94, p. 62
Battle Command	N°87, p. 64	Formation Soccer	N°81, p. 60	Many faces of Go	N°93, p. 66
Battle Isle	N°101, p. 66	Fred	N°76, p.55	Märchen Maze	N°88, p. 55
Battle Squadron	N°74, p. 44	Full Contact	N°90, p. 57	Marvelland	N°93, p. 56
Battlestorm	N°89, p. 54	Full Metal Planete	N°76, p. 52	Mean Streets	N°86, p. 44
Big Run	N°100, p. 69	F29 Reliator	N°75, p. 59	Mega Man 2	N°89, p. 53
Birds of Prey	N°99, p. 62		N°79, p. 47	Megafortress	N°95, p. 72
Black Out	N°76, p. 57		N°92, p. 59	Mega lo mania	N°103, p. 73
The Blue Max	N°84, p. 78	Gauntlet III	N°93, p. 61	Merchant Colony	N°91, p. 54
Booly	N°91, p. 66	Genghis Khan	N°86, p. 36	Metal Mutant	N°91, p. 53
Brat	N°92, p. 66	Ghost Battle	N°92, p. 53	Mickey Mouse : Castle of Illusion	N°87, p. 61
The Brainies	N°95, p. 68	Ghosts'n Goblins	N°79, p. 50	Microprose Golf	N°94, p. 48
Bruce Lee Lives	N°76, p. 58	Ghouls'n Ghosts	N°82, p. 56	Midnight Resistance	N°82, p. 78
Budokan	N°74, p. 48	Global Effect	N°103, p. 64	Midwinter	N°76, p.68
Codaver	N°83, p. 72	Go Player	N°90, p. 59	Midwinter II, Flames of Freedom	N°89, p. 56
Captain Planet	N°94, p. 66	Goblins	N°98, p. 50	Monster Business	N°94, p. 52
Captive	N°84, p. 92	Gods	N°90, p. 63	Moonwalker	N°83, p. 70
Car-Vup	N°88, p. 49	Gold of the Aztecs	N°82, p. 55	Mystic Defender	N°80, p. 62
Cardiax	N°99, p. 49	Golden Axe	N°86, p. 48	Nasor Challenge	N°95, p. 64
Castle of Dr. Brain	N°98, p. 55	Grand Prix	N°98, p. 53	Navy Seals	N°86, p. 52
Castle of Illusion	N°88, p. 54	Grand Prix (ST)	N°103, p. 68	Nebulus 2	N°95, p. 78
Castles	N°102, p. 70	Grand Prix 500 II	N°88, p. 62	New York Warriors	N°84, p. 82
Castlevania	N°89, p. 58	Grandzort	N°80, p. 55	Ninja Spirit	N°81, p. 68
Celtic Legends	N°95, p. 76	Great Courts II	N°87, p. 53	Ninja Warriors	N°75, p. 53
Championship Run	N°89, p. 61	Gunboat	N°79, p. 52	Onslaught	N°93, p. 55
Chaos Strikes Back	N°74, p. 42	Gunship 2000	N°94, p. 58	Operation Thunderbolt	N°75, p. 51
Charrier Strike	N°105, p. 68	Le Gunstick	N°75, p. 56	Ork	N°101, p. 80
Chase H.Q	N°74, p. 66	Gynoug	N°89, p. 62	Over the Net	N°86, p. 38
Chess Champion	N°82, p. 53	Hammerfist	N°80, p. 58	Pang	N°82, p. 60
Chess Master 3000	N°100, p. 71	Hard Drivin'	N°74, p. 62	Panza Kick Boxing	N°84, p. 60
Chip's Challenge	N°91, p. 60	Hare Raising Havoc	N°98, p. 58	Paragliding Simulation	N°100, p. 74
Continental Circus	N°74, p. 49	Harlequin	N°100, p. 64	Parasol Stars	N°102, p. 72
Crazy Cars	N°105, p. 64	Hawaiian Odyssey	N°75, p. 57	PC Globe	N°74, p. 54
Crime Wave	N°86, p. 37	Heavy Unit	N°76, p. 56	The Perfect General	N°103, p. 66
Cyber Lip	N°90, p. 64	Heroes of the 357th	N°103, p. 58	Pick'n Pile	N°86, p. 58
D-Generation (PC)	N°102, p. 60	Hill Street Blues	N°91, p. 58	Pinball Magic	N°75, p. 60
D-Generation (ST)	N°105, p. 64	Hole in One	N°92, p. 60	Plague	N°81, p. 80
Darius	N°74, p. 60	Hong Kong Mahjong Pro	N°105, p. 66	Plotting	N°80, p. 53
Darius Twin	N°91, p. 56	Horror Zombies	N°88, p. 56	Populous II	N°100, p. 76
Dark Century	N°74, p. 58	Hoverforce	N°92, p. 54	The Power	N°90, p. 65
Das Boot	N°84, p. 84	Hudson Hawk	N°96, p. 42	Powermonger	N°83, p. 82
Days of Thunder	N°83, p. 86	Hyperspeed	N°99, p. 55	P47	N°76, p. 64
Deliverance	N°103, p. 61	Icerunner	N°91, p. 55	Prehistorik	N°92, p. 57
Deuterons	N°93, p. 60	Impossamole	N°79, p. 60	Première	N°105, p. 80
Devil Crush	N°82, p. 66	Indianapolis 500	N°74, p. 64	Prince of Persia	N°84, p. 74
Devil Hunter	N°91, p. 64		N°82, p. 64	Prince of Persia (MAC)	N°104, p. 66
Dick Tracy	N°90, p. 58	International Soccer Challenge	N°82, p. 62	Project-X	N°102, p.56
Disc	N°88, p. 59	Intruder	N°74, p. 68	Pushover	N°104, p. 90
Double Dragon 2	N°74, p. 51	Italy 90	N°79, p. 54	Puzzic	N°84, p. 56
Double Dragon 3	N°96, p. 37	It Came from the Desert	N°74, p. 46	Quadrel	N°87, p. 55
Down Load	N°81, p. 74	Ivanhoe	N°76, p. 54	Quartz	N°74, p. 50
Dragon Breed	N°86, p. 60	Jackie Chan	N°89, p. 52	Quick and Silva	N°92, p. 56
Dragon Strike	N°81, p. 59	Jaguar XJ-220	N°104, p. 53	Raguy	N°95, p. 63
Dune	N°101, p. 52	James Pond	N°84, p. 72	Railroad Tycoon	N°79, p. 62
Dylan Dog	N°99, p. 52	Jefffighter II	N°92, p. 59	Rampart	N°103, p. 80
	N°101, p. 78	Jim Power	N°103, p. 76	RBI II Baseball	N°93, p. 57
Dyna Blaster	N°101, p. 76	Jimmy White's Whirlwind Snooker	N°96, p. 40	Realms	N°99, p. 56
Dynasty Wars	N°80, p. 54	Jupiter's Masterdrive	N°86, p. 50	Red Alert	N°78, p. 56
Elf	N°94, p. 68	Kalaan	N°79, p. 48	Red Baron	N°88, p. 53
Epic (ST)	N°100, p. 78	Kick Off	N°68, p. 47	Revenge of Shinobi	N°81, p. 63
Epic (PC)	N°104, p. 58	Kick Off II	N°81, p. 62	Rick Dangerous II	N°82, p. 74
ESS	N°75, p. 49	Killerball	N°99, p. 51	Risky Woods	N°104, p. 74
Eswat	N°83, p. 65	Killing Cloud	N°91, p. 62	Road and track	N°105, p. 55

Robocod	N°100, p. 67	Z-Out	N°86, p. 46
Robocop 2	N°86, p. 41	Zero Wing	N°93, p. 53
Robocop 3 (Amiga)	N°98, p. 52		
Robocop 3 (ST)	N°102, p. 76		
Rocketeer	N°100, p. 84		
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°82, p. 50		
Sim Earth	N°89, p. 64		
Simultra	N°82, p. 54		
Sliders	N°84, p. 76		
Son Shu Si	N°98, 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		
Strider	N°83, p. 78		
Striker	N°105, p. 74		
SU-25 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°102, p. 63		
Super Volleybal	N°82, p. 80		
Superstar Soldier	N°82, p. 52		
Swap	N°87, p. 62		
Switchblade	N°74, p. 56		
Switchblade II	N°92, p. 50		
SWIV	N°89, p. 59		
Team Suzuki	N°87, p. 56		
Team Yankee	N°87, p. 57		
Teenage Mutant Hero Turtles	N°98, p. 57		
Terminator 2	N°93, p. 72		
Theatre of war	N°105, p. 60		
Think Cross	N°98, p. 62		
Thunder Force III	N°81, p. 58		
Thunderstrike	N°80, p. 60		
Tie Break	N°79, p. 46		
Tilt	N°91, p. 52		
Time	N°75, p. 55		
Tip Off	N°99, p. 53		
Toki	N°88, p. 58		
Tournament Golf	N°89, p. 55		
Tower of Babel	N°76, p. 70		
Toyota Celica	N°86, p. 54		
Trex Warrior (Amiga)	N°98, p. 68		
Trex Warrior (ST)	N°104, p. 60		
Triple Battle F1	N°76, p. 61		
Turrican	N°79, p. 53		
Turrican II	N°88, p. 51		
Tusker	N°75, p. 58		
Ultimate Ride	N°84, p. 62		
Unreal	N°80, p. 52		
Utopia	N°95, p. 80		
Vaxine	N°87, p. 52		
Venus	N°81, p. 78		
Verytex	N°91, p. 57		
Vette	N°74, p. 47		
Vroom	N°94, p. 50		
Wardner	N°101, p. 60		
Walttris	N°92, p. 51		
Wing Commander	N°81, p. 61		
Wing Commander : Secret Missions II	N°83, p. 76		
Wing Commander III	N°92, p. 52		
Wings	N°95, p. 60		
Wizkid	N°82, p. 68		
Wolfchild	N°104, p. 56		
Wolfchild	N°99, p. 46		
Wolfenstein 3D	N°105, p. 58		
Wolfpack	N°80, p. 50		
Wreckers	N°93, p. 64		
World Class Chess	N°99, p. 58		
World Class Rugby	N°98, p. 65		
Worthis	N°104, p. 70		
WNF	N°98, p. 64		
X-Out	N°75, p. 52		
Yeager Air Combat	N°93, p. 52		

## SOS AVENTURE

The Adventures of Robin Hood	N°94, p. 104
AGE	N°96, p. 105
Another World	N°96, p. 112
Armoeth I	N°93, p. 116
Bandit Kings of ancient China	N°93, p. 110
Bard's Tale III	N°86, p. 109
Bard's Tale Construction Set	N°100, p. 147
Bargain Attack	N°104, p. 115
Bat	N°74, p. 121
Bat 2	N°98, p. 112
Bat 2 (Amiga)	N°105, p. 122
Battlemaster	N°84, p. 156
Battle Isle	N°94, p. 102
BattleTech II - Crescent Hawk's Revenge	N°87, p. 114
Betrayal	N°90, p. 107
Black Crypt	N°100, p. 143
Buck Rogers : Countdown to Doomsday	N°87, p. 112
Centurion, Defender of Rome	N°92, p. 104
Champion of the Rai	N°92, p. 106
Champions of Krynn	N°81, p. 126
Le Chevalier du labyrinthe	N°102, p. 113
Civilization	N°98, p. 103
Conan the Cimmerian	N°96, p. 110
Conquest of Camelot	N°79, p. 102
Conquest of the Longbow	N°98, p. 113
Countdown	N°89, p. 104
Croisière pour un cadavre	N°93, p. 117
Crystals of Arborea	N°88, p. 111
Damocles	N°81, p. 128
The dark heart of Ulkruul	N°91, p. 106
The dark queen of Krynn	N°105, p. 118
Darklands	N°105, p. 124
Dark Seed	N°102, p. 116
Death Knights of Krynn	N°91, p. 108
Dragonflight	N°83, p. 152
Dragon Wars	N°74, p. 154
Dragons Breath	N°76, p. 110
Dragons of Flame	N°75, p. 100
Drakkhon	N°75, p. 96
Eco Quest	N°102, p. 120
Elvira	N°88, p. 104
Elvira II	N°99, p. 106
Eternam	N°103, p. 110
Explora III	N°86, p. 107
Eye of the Beholder	N°90, p. 104
Eye of the Beholder II	N°99, p. 101
Fascination	N°96, p. 118
Fate-Gates of dawn	N°95, p. 127
The Final Battle	N°83, p. 148
Final Command	N°76, p. 107
Frederick Pohl's gateway	N°105, p. 116
Hard Nova	N°88, p. 107
Heart of China	N°93, p. 106
Heimdall	N°96, p. 107
Hero Quest	N°92, p. 107
Hero Quest	N°100, p. 149
Hero's Quest	N°74, p. 114
Hook	N°104, p. 112
Hunter	N°93, p. 114
Iceman	N°79, p. 130
The Immortal	N°82, p. 132
Iron Lord	N°74, p. 116
Ishar	N°103, p. 120
Keef the Thief	N°74, p. 117
King Quest V	N°88, p. 108
Laura Bow 2, The dagger of Amn Ra	N°105, p. 112
Legend (PC)	N°102, p. 118
Legend (Amiga)	N°104, p. 120
The legend of darkmoon, Eye of the beholder	N°104, p. 118
Legend of Foerghail	N°80, p. 110
Leisure Suit Larry 5	N°95, p. 125
The Lord of the Rings Vol.1	N°88, p. 110
The Lord of the Rings Vol.2, The two towers	N°105, p. 120
Lure of the temptress	N°102, p. 110
Les Manley in : lost in L.A.	N°101, p. 130
Martign Memorandum	N°96, p. 116
Maupiti Island	N°101, p. 126
Megalo Mania	N°93, p. 108
Megatraveller I	N°83, p. 150
Megatraveller II : Quest for the Ancients	N°98, p. 109
Mercenary III : The Dion Crisis	N°100, p. 146
Might and Magic III (PC)	N°95, p. 123
Might and Magic III (Amiga)	N°103, p. 122

Mokowe	N°88, p. 112
Monkey Island 2	N°99, p. 104
Moonstone	N°94, p. 106
Murders in Space	N°84, p. 152
Nabunuga's Ambitions II	N°93, p. 113
Obitus	N°89, p. 108
Operation Stealth	N°80, p. 113
Phantasy Star II	N°84, p. 154
Phantasy Star III	N°95, p. 122
Planet's edge	N°103, p. 118
Police Quest III	N°98, p. 104
Pools of Darkness (PC)	N°95, p. 121
Pools of Darkness (Amiga)	N°103, p. 114
Quest for Glory II	N°86, p. 106
Rings of Medusa	N°80, p. 112
Rise of the Dragon	N°89, p. 106
Saga	N°88, p. 112
Savage Empire	N°87, p. 115
Sclaw	N°88, p. 112
Search for the King	N°82, p. 134
The Secret of Monkey Island	N°82, p. 136
Shadowlands	N°101, p. 128
Shadow Sorcerer	N°95, p. 126
Sherlock Holmes	N°104, p. 122
Sim Ant	N°98, p. 111
The Simpsons : Bart VS the Space Mutants	N°94, p. 100
Space 1889	N°98, p. 108
Space Quest IV	N°90, p. 106
Starflight	N°76, p. 109
Star Trek	N°101, p. 122
Storm Master	N°99, p. 103
Super Hydride	N°83, p. 146
Suspicious Cargo	N°96, p. 106
Sword of Vermilion	N°88, p. 106
Tangled Tales	N°76, p. 108
The Third Courier	N°80, p. 115
Treasure of the savage frontier	N°103, p. 116
Ultima VII	N°100, p. 140
Ultima Underworld	N°100, p. 137
Willy Beamish	N°98, p. 106
Wizardry VI : Bane of the Cosmic Forge	N°91, p. 104
Wonderland	N°86, p. 104
World of Adventure II : Martian Dreams	N°93, p. 111
Xenomorph	N°79, p. 100
Ys	N°82, p. 138

## HORS SERIES

Guide 1991	N°85H
Guide 1992	N°97H
Micro jeux : 160 pages de listings	N°1
PC Review	N°3
PC Review	N°4

## SOLUTIONS

Another World	N°105, p. 131
Bat 2	N°105, p. 140
Chaos strikes back	N°99, p. 108
Conquests of the Longbow	N°101, p. 153
Croisière pour un cadavre	N°102, p. 133
Elvira, Mistress of the Dark	N°92, p. 112
Eye of the Beholder	N°93, p. 124
Eye of the Beholder 2	N°103, p. 124
Fétiche maya	N°76, p. 116
Gobliins	N°103, p. 134
Heart of China	N°105, p. 142
Indiana Jones et la dernière croisade	N°102, p. 124
Indiana Jones (Indy 4), The fate of Atlantis	N°105, p. 126
King's Quest V	N°101, p. 138
Leisure suit Larry III	N°89, p. 112
Lemmings (codes)	N°91, p. 113
Loom	N°90, p. 113
Lord of the rings	N°104, p. 124
Maniac Mansion	N°95, p. 132
Maupiti Island	N°100, p. 155
Monkey Island 2	N°101, p. 134
Operation Stealth : Secret Defense	N°87, p. 120
Out of the Blues Brothers	N°100, p. 152
Police Quest II	N°95, p. 133
Police Quest III	N°100, p. 160
Populous	N°79, p. 110
Prince of Persia	et 80, p. 120
Secret of the Monkey Island	N°95, p. 130
Shadow of the Beast	N°94, p. 110
Space Quest III	N°95, p. 106
Ultima V	N°98, p. 116
Ultima VI	N°88, p. 114
Ultima VII	N°105, p. 128
Ultima Underworld (en attendant la solution)	N°105, p. 138

## 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 : \_\_\_\_\_

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :   
(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Délai d'expédition : 6 semaines.

# ENQUÊTE

# JUGEZ TILT N°106

**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

**Couverture :**  
 Beurk !  Pas Mal  Bien  Super !

**Sommaire :**  
 Beurk !  Pas Mal  Bien  Super !

**Avant-premières :**  
 Ça craint !  Pas Mal  Bien  Ça pulse !

**Tilt Journal :**  
 Faiblard !  Bôf  Bien  Passionnant !

**Micro Kid's :**  
 Nul !  Pas Mal  Bien  Encore !

**Hits :**  
 Sans intérêt  Pas Mal  Bien  Oh, oui !

**SOS Aventure :**  
 Sans intérêt  Pas Mal  Bien  Oh, oui !

**Dossier :**  
 Inutile !  Pas Mal  Bien  Indispensable !

**Création :**  
 Inutile !  Pas Mal  Bien  Indispensable !

**Actuel :**  
 Bidon !  Pas Mal  Bien  Super !

**Message in a Bottle :**  
 Sans intérêt !  Pas Mal  Bien  Encore !

**Sésame :**  
 Sans intérêt !  Pas Mal  Bien  Encore !

**Tam-Tam Soft :**  
 Nul !  Pas Mal  Bien  Super !

**Forum :**  
 Ça craint !  Pas Mal  Bien  Super !

**Petites Annonces :**  
 Sans intérêt !  Confus  Pas assez  Parfait !

## VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100 %, combien donnez-vous à ...

- Tilt : 95  
 - Joystick : 95  
 - Génération 4 : 95  
 - PC Review : 95

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page  2 pages  3 pages  4 pages  Plus !

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprecis  Confus  Pratique  Complet et lisible

NOM : \_\_\_\_\_

PRENOM : \_\_\_\_\_

AGE : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

MACHINE(S) : MIGA

## TESTS

Testez les testeurs ! 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 !

### DOMINIUM (p.62)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### SENSIBLE SOCCER (p.65)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### ZOOL (p.70)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### FIRST SAMURAI (p.72)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### SIEGE (p.74)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### GRANDMASTER CHESS (p.78)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### NICKY BOOM (p.84)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TRODDLERS (p.86)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### LOTUS III (p.90)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### THE LEGEND OF KYRANDIA (p.128)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### THE SECRET FILES OF SHERLOCK HOLMES (p.131)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### DUNGEON MASTER (p.134)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 (p.136)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### KGB (p.138)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### WILLY BEAMISH (p.140)

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

*Pourriez-vous tester les jeux sur CATV*

# MIRAGE

3615 UBI

Disponible sur  
Mega et PC

# THE HUMANS

YOU AIN'T  
SEEN NOTHIN  
LIKE 'EM....

Distribué par :  
UBI SOFT  
8/10,  
de Valmy  
93100  
Montreuil



"UN JEU COMPLETEMENT DINGUE !"

GEN 4 87%

"UN FIN MELANGE ENTRE LA  
STRATEGIE, L'ARCADE ET L'ADRESSE"

Joystick 94%

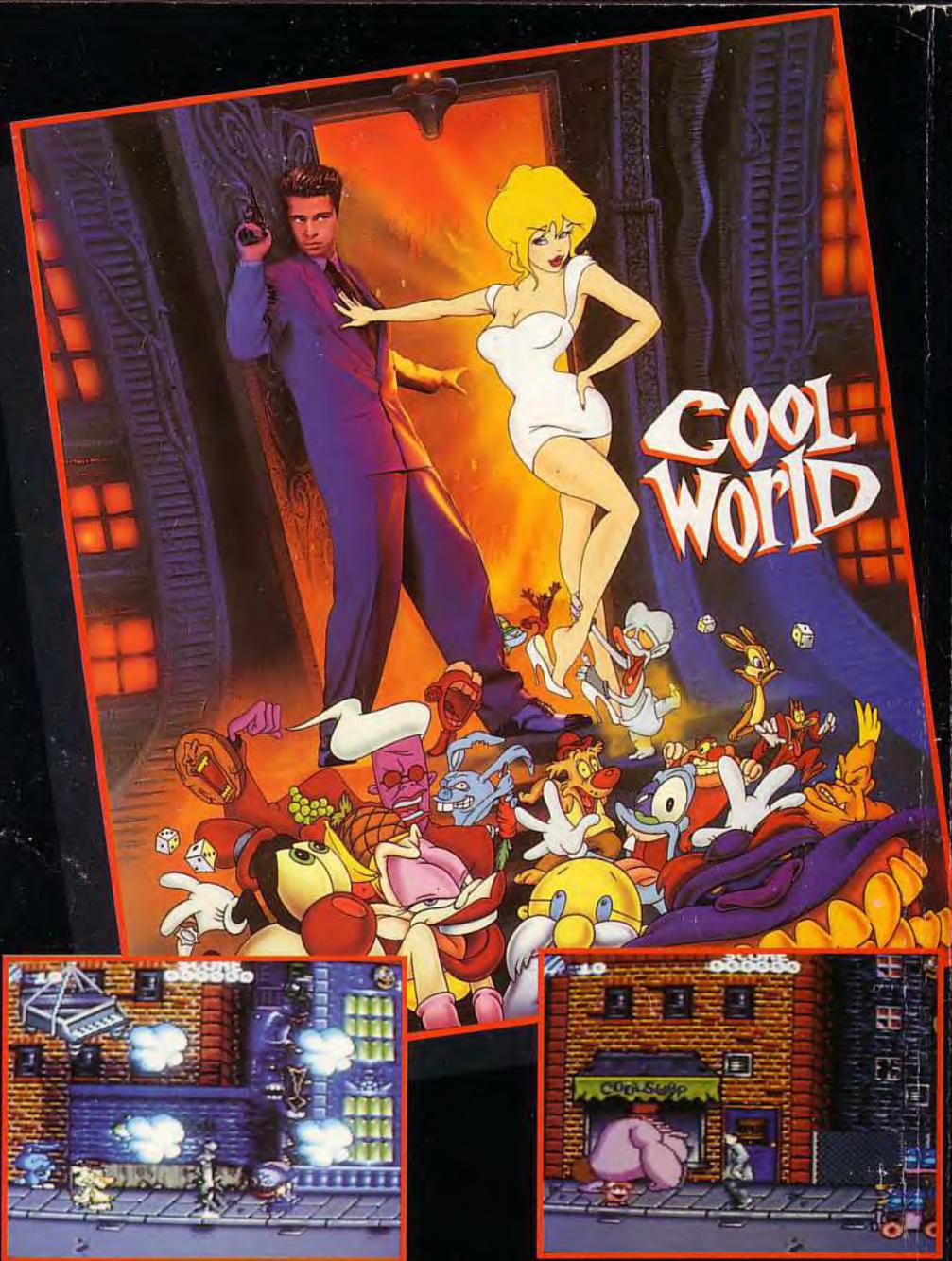


Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

**ÇA VA  
CARTOONER  
SUR VOS  
MICROS !**



**AMIGA  
ATARI ST  
IBM PC &  
COMPATIBLES**



*Voici l'adaptation sur micro du fabuleux film d'aventure-fantastique "COOL WORLD" avec KIM BASINGER. COOL WORLD est un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés.*

*Alors qu'il terminait sa nouvelle Bande Dessinée, Jack Deeks un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qu'il a créé: le COOL WORLD.*

*Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe HOLLI (KIM BASINGER), l'héroïne de ses BD. Pendant ce temps, les créatures BD du Cool World font des dégâts. Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes.*

*Parviendrez vous à éviter la catastrophe ?*



**ocean<sup>®</sup>**

OCEAN SOFTWARE LIMITED.  
25 BOULEVARD BERTHIER.  
75017 PARIS.  
TEL: (1)40539286.  
FAX: (1)42279573